

Окружной конкурс методических разработок учителей начальных классов «Методическая разработка 2018»

Номинация «Лучшая авторская программа детского лагеря»

**Авторская образовательная программа
«Мульти – пульты»
в рамках смены детского оздоровительного лагеря**

Срок реализации – 1 смена

Возраст детей – 7-12 лет

Автор : Селиванова Л.М.,
учитель начальной школы
ГБОУ СОШ с.Алакаевка

Паспорт программы

<p>Основания для разработки программы. Нормативная база.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Конвенция ООН о правах ребенка. - Конституция РФ. - Закон РФ “Об образовании в РФ от 29.12.2012г. №273 – РФ. - Федеральный Закон «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ» от 24.07.98 № 124С изменениями на основе ФЗ от 02.12.2013 № 328-ФЗ) - Приказ МО РФ «Об учреждении порядка проведения смен профильных лагерей, лагерей с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха» от 13.07.2001, № 2688. - Областная целевая Программа «Развитие системы детского отдыха и оздоровления в Самарской области». - Методические рекомендации по организации отдыха и оздоровления детей (в части создания авторских программ работы педкадров) от 26 10.2012г № 09-260. - Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул. Санитарно-эпидемиологические правила СП 2.4.4.969-00.
Заказчик программы	ГБОУ СОШ с.Алакаевка м.р.Кинельский
Тип лагеря	Школьный оздоровительный лагерь с дневным пребыванием детей.
Продолжительность смены	21 день
Категория участников	Участниками программы школьного

	<p>оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей являются учащиеся ГБОУ СОШ с.Алакаевка м.р.Кинельский</p>
<p>Принципы программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Принцип нравственного отношения друг к другу, к окружающему миру. ❖ Принцип творческой индивидуальности. ❖ Принцип уважения и доверия. ❖ Принцип учета возрастных и индивидуальных особенностей детей. ❖ Принцип дифференциации воспитания. ❖ Принцип гуманизации отношений. ❖ Принцип демократичности. ❖ Принцип комплексности образования, оздоровления и воспитания детей.
<p>Условия реализации</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Материально-технические условия. 2. Кадровые условия. 3. Педагогические условия 4. Методические условия.

Содержание

1. Пояснительная записка	5 - 10
2. План реализации и содержание программы...	11 - 13
3. Этапы и условия реализации программы.....	14 - 15
4. Планируемые результаты программы.....	16 - 17
5. Список используемой литературы	18
Приложения	19- 22

1. Пояснительная записка

Актуальность программы заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого ребёнка, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям.

Новизна программы. Содержание занятий построено на взаимодействии различных видов искусства, объединенных общей целью и ознакомление с технической стороной создания мультипликационного фильма, что выступает конечным продуктом деятельности.

Основные идеи программы.

1. Постоянное развитие ребёнка. Реализация этой идеи возможна при осуществлении принципа свободы выбора, когда творческая деятельность затрагивает сферу чувств ребёнка и позволяет ему осознать себя личностью.

2. Идея самоорганизации, способности проектировать и организовывать ребёнком самовоспитание, самообразование, самоопределение очень важна для реализации программы.

3. Придании смене определённого культурологического колорита.

В процессе пребывания в детском лагере ребенок не только отдыхает и оздоравливается, но и получает знания, опыт, на котором основывается вся воспитательная, оздоровительная и учебная работа в данном лагере. Программа «Мульти - пульти» предназначена для изучения различных техник анимации и съёмочного процесса, создание собственного мультфильма детьми в возрасте 7-12 лет в условиях детского лагеря.

По продолжительности программа является краткосрочной, т.е. реализуется в течение одной смены.

Цель: актуализировать значимость ИКТ компетентности обучающихся для самореализации, создать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, потребности в умении учиться через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

Задачи:

- * расширить возможности творческой самореализации детей;
- * способствовать формированию навыков общения, толерантности;
- * способствовать формированию гуманистического мировоззрения, ценностного отношения к прошлому своей Родины, любовь и уважение к литературе и ценностям отечественной культуры;
- * способствовать овладению умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности;
- * способствовать освоению инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями)
- * способствовать развитию мелкой моторики рук;
- * способствовать развитию пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- * формировать первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- * воспитывать интерес к информационной и коммуникационной деятельности;
- * развивать практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- * воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

Область применения: программа может быть использована не только в лагере, но и в школьной внеурочной деятельности.

Важной особенностью программы является её мотивационная направленность на любимый всеми детьми жанр киноискусства - мультфильмы: дети ещё не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. И гораздо интересней становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как создаются любимые мультфильмы, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию.

В процессе обучения дети:

- * знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство;

- * знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, лепка, рисование, съёмка, монтаж, озвучка;

- * учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.);

- * применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературному чтению;

- * учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать)

- * осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - создатель).

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей. Это достигается на основе двух методологических подходов.

Первый заключается в том, что освоение любой программной среды осуществляется в процессе реализации (решения) конкретной задачи. Второй подход определяется тем, что большое внимание уделяется исследованию. С этой целью учащиеся занимаются моделированием объектов, процессов, явлений из любых предметных областей в ранее освоенной программной среде. Следует отметить продуктивный характер подобной деятельности, в основу которой заложена ориентация на исследование и творчество.

В качестве основной формы организации занятий используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль педагога состоит в небольшом по времени объяснении материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

Начало работы заключается в ознакомлении детей с техникой безопасности при работе в кабинете информатики. Воспитанники уже освоили работу в графическом редакторе PAINT. Дети могут рисовать и сохранять файлы в графическом редакторе, создавать анимации из созданных ими же рисунков. Далее дети учатся создавать сначала маленькие рисованные фильмы, а затем более сложные, большие по времени воспроизведения и озвученные. Для этого следует научить работать в Movie Maker. Здесь больше возможности проявить себя в подаче материала, творческом оформлении. Кроме этого, создавая проект, ребёнок глубже вникает в область неизведанного. Озвучивая свои проекты, они учатся читать тексты четко, эмоционально. К тому же появляется необходимость освоить работу со сканером, звукозаписью.

Программа «Мультимедиа – пульти» соответствует возрастным и психологическим особенностям учащихся.

Мотивация и ценность для ребёнка:

* удовлетворение собственных эстетических предпочтений в ходе подбора изображений и музыкального сопровождения, возможность проше,

интереснее, убедительнее, увлекательнее сообщить (показать и рассказать) что-то другому;

* возможность свободно оперировать своей коллекцией видеоизображений в соответствии с образовательной задачей, участвовать в увлекательной работе по созданию коротких видеосюжетов;

* освоение любимого детского жанра видеопродукции, возможность попробовать себя в разных ролях: кукольника, декоратора, режиссёра, оператора, актёра, озвучивающего персонажи, и т.д.

* освоение привлекательной технологии компьютерной анимации и возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Основная деятельность: создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования; создание видеосочинения с аудиосопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей.

Формы и методы: групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

Материально – техническое обеспечение

1. Компьютер.
2. Принтер-сканер-ксерокс.
3. Цифровой фотоаппарат.
4. Операционная система Windows XP.
5. Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин и др.).

Кадровое обеспечение. Одной из основных задач организационного и методического обеспечения деятельности программы является

профессиональная подготовка педагогов - воспитателей, прошедших курсы «Технология создания мультипликационный фильмов».

Схема управления программой.

Участниками данной программы являются дети в возрасте от 7 до 14 лет различных социальных групп.

Для организации работы по реализации программы смены:

- к каждой группе воспитанников прикрепляется куратор - педагог, организующий деятельность по реализации программы;

-составляются планы работы воспитателей;

- проводятся контрольные срезы на различных этапах реализации программы;

-проводятся анкетирование и тестирование воспитанников на различных этапах смены («Экран настроения»);

-оказывается методическая и консультативная помощь педагогам-кураторам учителем информатики;

-проводятся инструктажи с педагогами по охране жизни здоровья; мероприятий по профилактике детского травматизма.

Целевая аудитория. Программа адресована детям и подросткам в возрасте от 7 до 14 лет.

Набор детей будет производиться на добровольной основе, по заявлению родителей.

Объем программы: 34 часа

2. План реализации и содержание программы

Содержанием программы являются следующие разделы:

1. Создание мультфильмов путём формирования последовательностей отдельных кадров – снимков физической реальности, а также, путём непосредственного пространственно-временного редактирования.
2. Создание видеосочинения с аудио сопровождением и текстовым сопровождением в соответствии с поставленной учебной задачей, работа с видеоредактором Windows Movie Maker — программа для создания/редактирования видео, Paint.

Требования к начальной подготовке: начальный опыт работы на персональном компьютере.

Обеспечение последующих дисциплин программы: работа с прикладными программами: Adobe Photoshop, «Мультатор» - русскоязычный онлайн- редактор мультфильмов.

Дата	Время	Содержание деятельности
Понедельник Вторник	10.00-12.00 4 часа	Вводное занятие: «Путешествие в мир мультипликации» Немного об истории анимации. Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма» Инструктаж по технике безопасности
Среда Четверг	10.00-12.00 8 часов	Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.

		Примеры программ для создания анимации
Пятница Суббота	10.00-12.00 12 часов	Создаём сюжет мультфильма (в Microsoft Word). Комбинированный документ «Сказка с картинками» Разработка сценария мультфильма.
Понедельник Вторник	10.00-12.00 16 часа	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов). Выбор фона. Работа с предметами.
Среда Четверг	10.00-12.00 20 часов	Анимация актёра. Смена действия актёра. Создание декораций.
Пятница Суббота	10.00-12.00 24 часа	Работа с цифровым фотоаппаратом. Знакомимся с цифровым фотоаппаратом: технические особенности фотоаппарата и его возможности, функции.
Понедельник	10.00-12.00 26 часов	Одновременное действие актёров. Выбор звука и музыкального сопровождения.
Вторник	10.00-12.00 28 часов	Работа с текстом. Анимация текста.

Среда	10.00-12.00 30 часов	Обсуждение фотографий с художественной и смысловой точек зрения, создание коллекции фотографий к проекту.
Четверг Пятница	10.00-12.00 32 часа	Работа в Movie Maker. Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке; Формирование фильма из последовательности кадров.
Суббота	10.00-12.00 34 часа	Презентация мультфильмов-«Мультфестиваль-«Мульти пульти»».

Тематика мультипликационных фильмов (по выбору).

1. «Сбережем планету», посвященная Году экологии в России («Наши соседи»-растительный и животный мир Самарской области, «Редкий вид»-уникальные виды животного и растительного мира Самарской области», «Сделаем планету чище», «Мир вокруг большой и разный», «Я выбираю жизнь», «Мир, в котором я живу», «Мир и безопасность»).

2. «Космический мульт» («Самара Космическая», «Первый полет человека в космос», «К юбилею К.Э. Циолковского», «Самые известные космонавты»).

3. «Я люблю гулять по Алакаевке...» рисуем и путешествуем по улицам села, экскурсия в исторический Дом-музей.

3. Этапы и условия реализации программы

Подготовительный этап

Деятельностью этого этапа является:

- проведение семинаров и совещаний по организации смены для педагогов - воспитателей и начальника лагеря;
- подготовка методического и дидактического материала для реализации программы.

Организационный этап

Этот период короткий по количеству дней, всего лишь 2-3 дня. Основной деятельностью этого этапа является:

- встреча детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей;
- знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря;
- начало реализации программы лагеря дневного пребывания.

Основной этап

- Реализация программы смены.

Заключительный этап

- подведение итогов смены, проведение фестиваля «Мульти - пульти»;
- анализ предложений, внесённых детьми, родителями, педагогами по деятельности смены пребывания в будущем.

Условия реализации программы

Нормативно-правовая база

- Конвенция ООН о правах ребенка.
- Конституция РФ.
- Закон РФ «Об образовании в РФ от 29.12.2012г. №273 – РФ.
- Федеральный Закон «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ» от 24.07.98 № 124С изменениями на основе ФЗ от 02.12.2013 № 328-ФЗ)

Приказ МО РФ «Об учреждении порядка проведения смен профильных лагерей, лагерей с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха» от 13.07.2001, № 2688.

- Областная целевая Программа «Развитие системы детского отдыха и оздоровления в Самарской области».

- Методические рекомендации по организации отдыха и оздоровления детей (в части создания авторских программ работы педкадров) от 26.10.2012г № 09-260.

* СанПиН 2.4.4.2599-10. «Гигиенические требования к устройству, содержанию и организации режима в оздоровительных учреждениях с дневным пребыванием детей в период каникул».

* Инструкции по охране жизнедеятельности детей.

* Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в детском оздоровительном лагере.

* Заявления от родителей.

Диагностика

Первичная диагностика

* Выяснение пожеланий и предпочтений, первичное выяснение психологического климата в коллективе.

* Анкетирование.

* Беседы.

Текущая диагностика

* Наблюдение. Беседы.

Итоговая диагностика

* Анкетирование детей и родителей.

* Творческий отзыв

4. Планируемые результаты:

* Личностные: у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма;

* Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом - воспитателем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные ориентиры действия.

* Коммуникативные: воспитанник научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

* Познавательные: научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения заданий с использованием литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

Воспитанник научится осуществлять под руководством педагога - воспитателя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания

анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеочепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

5.Список используемой литературы

1. Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т.А., Семёнов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ- компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И. Булин - Соколова, Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнов, Е.Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012.
2. Журнал "Информатика в школе" за 2006 год.
3. Е.Кривич. Персональный компьютер для школьников. Харьков. Фолио.2004г.
4. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.
5. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
6. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ- Пресс, 2006.
7. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.
8. <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.
8. <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов.

Приложение 1

Краткая характеристика программы:

Видеоредактор Windows Movie Maker — программа для создания/редактирования видео. Возможности:

- * Получение видео с цифровой видеокамеры
- * Создание слайд-шоу из изображений
- * Обрезание или склеивание видео
- * Наложение звуковой дорожки
- * Добавление заголовков и титров
- * Создание переходов между фрагментами видео
- * Добавление простых эффектов
- * Вывод проекта в формат WMV или AVI с настраиваемым качеством

Приложение 2

Памятка «Восемь простых шагов для создания мультфильма»

1. Мы начнем с чистого экрана.

Прежде, чем приступить к созданию мультфильма, давайте придумаем сюжет. Наверное, у нас получится сказка? Или приключенческий фильм? Или, может быть, детектив? Будут ли все актеры играть добрых персонажей? Или мы дадим кому-нибудь роль вредного злодея, а хорошие герои должны будут его победить?

2. Выбираем место съемок.

Теперь мы должны решить, где будет происходить действие мультфильма. Выбирайте — лес, дорога, пещера, городская площадь, берег моря, мост, квартира или где-то еще? По ходу мультфильма действие может переходить с одной съемочной площадки на другую.

3. Расставляем декорации.

Хороший мультипликатор перед съемкой проведет немало времени, расставляя декорации на съемочной площадке. Мультик будет выглядеть гораздо привлекательнее и веселее!

4. Назначаем актеров на главные роли.

Ну что же, теперь займемся актерами. Вы, конечно, уже решили, кто из них будет играть главные роли в вашем мультфильме? Если нет, то пора это сделать! Выбирайте из десяти талантливейших актеров, с каждым из которых вы встречались в книжках и фильмах. Кот в сапогах, Маугли, Мальвина, Баба-Яга, Бармалей и другие персонажи с нетерпением ждут участия в съемках!

5. Показываем актерам, что надо делать.

Наши актеры — настоящие звезды экрана! По команде режиссера они будут ходить, бегать, разговаривать — и все это с потрясающим артистизмом!

6. Мотор! Снимаем!

А еще, каждый актер умеет делать особые, только ему присущие действия. Например, Бармалей умеет стрелять из пистолетов и размахивать саблей, а Привидение неплохо летает, ходит на цыпочках и дразнится.

7. Добавляем звуки и музыку.

Добавьте звуки и музыку, и мультфильм тут же преобразится, станет "живым" и "настоящим"! Если вам мало стандартных звуков, возьмите микрофон и озвучьте актеров на разные голоса.

8. Пишем титры.

Нам осталось только добавить титры — и мультик готов! Но, впрочем, можно обойтись и без титров. С музыкой, звуками, замечательными актерами и захватывающим сюжетом наш мультфильм получился не хуже, чем у Диснея! Ну как, понравилось? Тогда — вперед, мультипликаторы!

Приложение 3

Сценарий мультфестиваля «Мульти-пульти»

Выход ведущих.

Ведущий 1: Добрый вечер, дорогие друзья!

Сегодня с вами этим вечером будут и

.....

Ведущий 2: Итак, я предлагаю вам окунуться в волшебный мир мультиков и сказок, потому что сейчас пройдет фестиваль «Мульти-пульти»

Ведущий 1: Друзья, согласитесь, что мы не только получили удовольствие от создания мультфильмов, но и многому научились.

Фанфары.

Ведущий 2 Все внимание на экран...Представляем вашему вниманию инсценированный фильм «Мир, в котором я живу» (1 группа)

После показа.

Ведущий 1. Мы приветствуем всю команду, которая работала над этим фильмом. Пригласить на сцену, наградить.

Ведущий 2: Тема нашего сегодняшнего фестиваля посвящена Чемпионату по футболу и Году Экологии в России.

Ведущий 1: Атмосфера накалена не на шутку. На фестиваль пришли лучшие из лучших, чтобы сразиться за звание «Самый сплочённый и артистичный коллектив школы».

Ведущий 2: Итак, шедевр мультипликации «Мир, в котором я живу» (2 группа). Внимание на экран.

После показа. Ведущий 1: Ребята, давай поприветствуем героев и авторов этого мультфильма. Наградить.

Ведущий 2 Ребята долго готовились и вот сегодня мы посмотрим, что у них получилось.

Ведущий 1. На экране фильм «.....» (3 группа)

После показа, наградить и поприветствовать.

Ведущий 1: Кино и мультипликация — всенародно любимое искусство. К нему равнодушны и взрослые и дети.

Ведущий 2: Кто из ребят хоть разок не мечтал получить приглашение сняться в кино, не представлял себя неотразимой красавицей или каскадером, звездой захватывающего блокбастера?!

Ведущий 1:Итак, мультшедевр «Мир и безопасность» (4 группа)

После показа. Ведущий 2: приветствуем.... Наградить

Ведущий 1: Вот и подошёл к концу наш фестиваль.

Сегодня мы увидели много замечательных шедевров мультипликации и кинематографии, получили большое количество положительных эмоций.

Ведущий 2: Мы хотим верить, что создание фильмов вам принесло радость.

Ведущий 1: Пусть ваши сердца будут открыты для творчества, душа — для прекрасного! Мы всех поздравляем с успешным освоением программы детского лагеря «Мульти-пульти»

Ведущий 2: До новых встреч!

Ведущий 1: До свидания!