



Содержание:

[Вступление](#)

1. [Снять короткий фильм на телефон](#)
2. [Создать настольную игру для семьи](#)
3. [Нарисовать комикс на 6-8 страниц](#)
4. [Провести домашний научный эксперимент](#)
5. [Сделать карту сокровищ и устроить квест](#)
6. [Начать дневник лета](#)
7. [Собрать коллекцию природных находок](#)
8. [Сделать stop-motion мультфильм](#)
9. [Выучить и показать семье простой фокус](#)
10. [Построить полосу препятствий](#)
11. [Записать аудиосказку или подкаст](#)
12. [Сделать модель Солнечной системы](#)
13. [Построить город из конструктора](#)
14. [Сделать фотопроjekt "один день моей жизни"](#)
15. [Создать собственную книгу приключений](#)
16. [Провести день профессии](#)
17. [Собрать мини-музей](#)



18. [Придумать квест для друзей](#)
19. [Сделать карточки эмоций](#)
20. [Создать простой цифровой проект на компьютере](#)

[Летний клуб полного дня Учи.ру](#)

[Летние интенсивы](#)



Вступление

Летом многие родители продолжают работать, а дети проводят больше времени дома.

Этот гайд поможет придумать активности, которые делают лето интересным, развивают воображение, любознательность и самостоятельность ребенка.

Когда ребенок не просто потребляет контент, а создает что-то сам - игру, рисунок, эксперимент или историю - он развивает:

- креативное мышление
- навыки решения задач
- уверенность в своих идеях
- исследовательский интерес

1. Снять короткий фильм на телефон

Идея: вместе придумать историю, распределить роли и снять мини-фильм на 1–3 минуты.

Подойдёт для возраста: 6–12 лет

Сколько времени нужно: 1,5–2 часа

Что понадобится:

- телефон с камерой
- 2–3 простых предмета для “реквизита”
- одежда для образов
- лист бумаги и ручка



Как сделать по шагам:

1. Спросите ребёнка: это будет комедия, детектив, сказка или приключение?
2. Придумайте очень простой сюжет из 3 частей:
 - начало: герой получает задание
 - середина: появляется проблема
 - конец: герой её решает
3. Запишите 3–5 коротких сцен.
4. Распределите роли: актёр, режиссёр, оператор, помощник.
5. Подберите 2–3 места для съёмки: дома, во дворе, в парке.
6. Снимайте короткими кусочками по 5–15 секунд.



7. В конце пересмотрите материал и выберите лучшие кадры.
8. По желанию добавьте титры прямо в заметках или в любом простом редакторе.

Готовые сюжеты, чтобы не придумывать с нуля:

- “Пропал секретный предмет”
- “Путешествие во времени на кухне”
- “Супергерой спасает игрушки”
- “Тайна записки в рюкзаке”

Что говорить ребёнку:

- “Какой у нашего героя будет характер?”
- “Что случится неожиданного?”
- “Как зритель поймёт, что герой победил?”

Как упростить:

- снять 3 сцены без монтажа

Как усложнить:

- добавить музыку, титры, закадровый голос

Что получится в итоге:

- готовый семейный мини-фильм, который можно отправить бабушке или сохранить на память

Пример готового сценария

Готовый сценарий: “Тайна пропавшего предмета”

Жанр: детектив / приключение

Длительность: 1–3 минуты

Персонажи:

- Главный герой (ребёнок)
- Помощник (друг / родитель)
- “Подозреваемый” (игрушка или кто-то из семьи)



Сюжет по сценам

Сцена 1 — Завязка (10–15 сек)

📍 Локация: комната

Герой:

“О нет! Пропал мой [предмет: игрушка / книга / конфета]! Кто это сделал?”

Крупный план — герой смотрит в камеру.

Сцена 2 — Поиск улик (15–20 сек)

📍 Локация: стол / комната

Герой находит “улику” (например: записку, след, предмет).

Герой:

“Хм... здесь что-то есть. Это точно не случайно!”

Сцена 3 — Допрос подозреваемого (15–20 сек)

📍 Локация: другая комната

Герой задаёт вопросы:

“Где ты был сегодня?”

“Ты видел мой [предмет]?”

Подозреваемый отвечает (с юмором):

“Я вообще-то отдыхал!”

Сцена 4 — Поворот (15–20 сек)

📍 Локация: кухня / двор

Герой находит вторую улику → понимает, что всё не так просто.

Герой:

“Так... значит, это был не он!”

Сцена 5 — Разгадка (15–20 сек)



📍 Локация: неожиданное место

Герой находит предмет в неожиданном месте.

Герой:

“Вот ты где! Я сам его сюда положил!”

Сцена 6 — Финал (10–15 сек)

📍 Локация: любая

Герой:

“Дело закрыто! Но... нужно быть внимательнее!”

Можно добавить смешной момент (например, снова что-то пропадает).

Как снимать (очень просто)

- 1 сцена = 1–2 коротких дубля
 - не усложнять — лучше коротко и понятно
 - снимать горизонтально
 - добавить в конце титры:
“Режиссёр: ...”
“В главной роли: ...”
-

Что это даёт ребёнку

- логика (сюжет)
- речь
- креативность
- уверенность



2. Создать настольную игру для семьи

Идея: ребёнок придумывает свою игру: поле, карточки, правила и задания.

Возраст: 6–12 лет

Время: 1–2 часа

Что понадобится:

- картон или лист А3
- фломастеры
- кубик
- пуговицы или мелкие игрушки вместо фишек
- бумага для карточек

Как сделать:

1. Выберите тему игры:
 - космос
 - джунгли
 - поиск сокровищ
 - школа магии
2. Нарисуйте дорожку из 20–30 клеток.
3. Отметьте специальные клетки:
 - “сделай ход вперёд”
 - “пропусти ход”
 - “ответь на вопрос”
 - “выполни задание”
4. Сделайте 10–15 карточек:
 - смешные задания
 - загадки
 - мини-челленджи



15 примеров заданий для карточек

Старайтесь перемешивать: движение + мышление + эмоции 🙌

Активные задания

1. Приседай 5 раз и назови 3 летних фрукта
2. Пройди как робот и скажи своё имя “по-роботски”
3. Подпрыгни 7 раз и назови 2 животных



4. Пройди по комнате, как будто ты на Луне
 5. Сделай 3 смешных движения — остальные повторяют
-

Задания на мышление

6. Назови 3 слова на букву “К”
 7. Придумай короткую историю из 2 предложений
 8. Объясни слово “лето” без слова “тепло”
 9. Назови 5 предметов жёлтого цвета
 10. Придумай новое животное и опиши его
-

Задания на эмоции и общение

11. Изобрази радость так, чтобы все догадались
12. Покажи эмоцию “удивление” без слов
13. Сделай комплимент любому игроку
14. Расскажи, что сегодня тебя порадовало
15. Изобрази своё настроение сегодня

Как сделать игру ещё круче

Добавь типы карточек:

-  лёгкие
-  средние
-  сложные

Или:



- “Супер-задание” — двойной ход
- “Миссия” — выполнить 2 задания подряд

Что это даёт ребёнку

- развитие речи
- уверенность
- мышление
- движение
- социализацию

Как упростить:

- сделать игру-ходилку без карточек

Как усложнить:

- добавить персонажей с особыми способностями

Результат:

- своя авторская настолка, в которую можно играть много раз

3. Нарисовать комикс из 6–8 страниц

Идея: создать историю про собственного героя.

Возраст: 6–12 лет

Время: 1–2 часа

Что понадобится:

- листы бумаги
- карандаш, ластик
- фломастеры
- степлер или скрепки

Как провести:



1. Придумайте героя:
 - имя
 - суперсила или особенность
 - чего он боится
 - о чём мечтает
2. Придумайте короткий сюжет:
 - герой узнаёт о проблеме
 - пытается решить
 - сталкивается с трудностью
 - побеждает
3. Разделите историю на 6–8 страниц.
4. На каждой странице сделайте 2–4 кадра.
5. Добавьте облачка с короткими репликами.
6. На обложке напишите название комикса.

Шаблон истории:

- стр. 1 — знакомство с героем
- стр. 2 — случается проблема
- стр. 3–4 — герой ищет решение
- стр. 5–6 — главное испытание
- стр. 7 — победа
- стр. 8 — смешной финал

Подсказки ребёнку:

- “Какой у героя костюм?”
- “Кто его помощник?”
- “Что станет главным испытанием?”

Результат:

- собственная мини-книга-комикс

4. Провести домашний научный эксперимент

Идея: сделать безопасный опыт “Вулкан” и почувствовать себя учёным.

Возраст: 5–10 лет

Время: 20–40 минут

Что понадобится для “вулкана”:

- сода
- уксус
- средство для мытья посуды
- краситель или гуашь



- стакан/бутылка
- поднос

Как сделать вулкан:

1. Поставьте стакан на поднос.
2. Насыпьте 2–3 ложки соды.
3. Добавьте немного красителя.
4. Капните немного средства для посуды.
5. Медленно влейте уксус.
6. Наблюдайте за “извержением”.

Что объяснить ребёнку простыми словами:

- “Когда сода и уксус встречаются, начинается реакция”
- “Выделяется газ, поэтому смесь пенится и поднимается”

Другие простые эксперименты:

1. Радуга из воды и красителей

Что происходит: цвета не смешиваются сразу из-за разной плотности жидкости.

Что понадобится:

- 4–5 прозрачных стаканов
- вода
- сахар
- пищевые красители (или гуашь)
- ложка

Как сделать:

1. Налей в каждый стакан одинаковое количество воды (примерно 100 мл).
2. Добавь в каждый стакан разное количество сахара:
 - 1 стакан — 0 ложек
 - 2 стакан — 1 ложка
 - 3 стакан — 2 ложки
 - 4 стакан — 3 ложки
3. Хорошо размешай, чтобы сахар растворился.
4. В каждый стакан добавь свой цвет:
 - красный
 - жёлтый
 - зелёный
 - синий
5. Аккуратно переливай жидкости слоями:
 - сначала самый “тяжёлый” (где больше сахара)
 - потом следующий



6. Лей очень медленно по ложке или по стенке стакана.

Что сказать ребёнку:


“Чем больше сахара — тем тяжелее вода. Поэтому она опускается вниз, а более лёгкая остаётся сверху.”

Лайфхак:

Если смешивается — значит:

- слишком быстро наливали
 - сахар плохо растворился
-

Результат:

Настоящая “жидкая радуга” слоями 

2. Танцующий изюм

Что происходит: пузырьки газа поднимают изюм вверх, потом он падает вниз.

Что понадобится:

- прозрачный стакан
 - газированная вода (или лимонад)
 - изюм
-

Как сделать:

1. Налей газировку в стакан.
 2. Брось туда 5–10 изюминок.
 3. Наблюдай 1–2 минуты.
-

Что будет происходить:

- изюм сначала тонет
- потом на него “прилипают” пузырьки
- он поднимается вверх



- пузырьки лопаются → изюм снова падает
-

Что сказать ребёнку:

“Пузырьки газа прикрепляются к изюму и поднимают его вверх, как маленькие воздушные шарики.”

Вопросы ребёнку:

- “Почему он падает обратно?”
 - “Как думаешь, что будет с другим предметом?”
-

Вариации:

- попробовать с кукурузными хлопьями
 - попробовать с макаронами
-

Результат:

“Танцующий” стакан — очень залипательно 😊



3. Невидимые чернила из лимонного сока

Что происходит: при нагревании сок темнеет и становится видимым.

Что понадобится:

- лимон (или лимонный сок)
 - ватная палочка или кисточка
 - белая бумага
 - лампа / утюг (только со взрослым!)
-

Как сделать:

1. Выжми немного лимонного сока.
2. Обмакни ватную палочку.
3. Напиши или нарисуй что-то на бумаге.
4. Дай высохнуть — рисунок исчезнет.
5. Поднеси бумагу к лампе или слегка прогрей (со взрослым).



Что произойдёт:

Текст “проявится” и станет коричневым.

Что сказать ребёнку:

“Сок сначала прозрачный, но при нагревании он темнеет — поэтому мы видим сообщение.”

Важно ⚠️

- не использовать огонь
 - только с контролем взрослого
 - не перегревать бумагу
-

Идеи для игры:

- написать “секретное послание”
 - сделать шпионскую миссию
 - оставить подсказки для квеста
-

Результат:

Настоящие “секретные чернила” 🧑🔬



Как усилить эффект для ребёнка

Перед каждым опытом можно сказать:

- 👉 “Как думаешь, что сейчас произойдёт?”
- 👉 “Давай проверим гипотезу”

После:

- 👉 “Почему так получилось?”
- 👉 “Что тебя удивило?”



Безопасность:

- проводить только со взрослым
- не пробовать смеси на вкус
- защищать стол подносом

Результат:

- зрелищный опыт и первое знакомство с наукой

5. Сделать карту сокровищ и устроить квест

Идея: превратить дом, двор или парк в пространство приключений.

Возраст: 5–11 лет

Время: 30–60 минут

Что понадобится:

- бумага
- фломастеры
- маленький “клад”
- записки с подсказками



Как подготовить:

1. Выберите место: квартира, дача, двор.
2. Спрячьте 5–7 подсказок.
3. Каждая подсказка должна вести к следующей.
4. Нарисуйте карту с условными обозначениями.
5. В финале спрячьте клад:
 - наклейки
 - маленькая игрушка
 - диплом
 - сладость

Примеры подсказок:

- “Ищи там, где утром чистят зубы”
- “Следующий знак рядом с тем, что хранит холод”
- “Посмотри под тем, на чём читают книги”

Как сделать интереснее:

- добавить “испытания” между этапами
- использовать шифр
- придумать легенду про пиратов или исследователей

Результат:



- готовое приключение без сложной подготовки
-

6. Начать дневник лета

Идея: каждый день записывать, рисовать или клеивать одно летнее событие.

Возраст: 5–12 лет

Время: 10–15 минут в день

Что понадобится:

- тетрадь или блокнот
- ручки, карандаши
- наклейки, скотч, билеты, листочки

Как вести:

1. Выделите один блокнот только под лето.
2. На первой странице напишите:
 - “Моё лето 2026”
 - имя ребёнка
 - цели или желания на лето
3. Каждый день добавляйте 1 запись:
 - что сегодня понравилось
 - что удивило
 - с кем гулял
 - чему научился
4. Можно не писать, а рисовать.
5. Раз в неделю делайте страницу “лучшие моменты недели”.



Готовые вопросы для записи:

- Что сегодня было самым весёлым?
- Что я увидел нового?
- За что я сегодня благодарен?
- Что я хочу повторить завтра?

Результат:

- тёплая память о лете и тренировка наблюдательности
-

7. Собрать коллекцию природных находок

Идея: искать интересные природные объекты и оформлять мини-коллекцию.



Возраст: 4–10 лет

Время: 30–60 минут

Что понадобится:

- пакет или коробочка
- лист картона
- клей
- наклейки/подписи

Что можно собирать:

- листья
- маленькие веточки
- красивые камушки
- шишки
- семена



Как провести:

1. Отправьтесь на прогулку в парк или двор.
2. Дайте ребёнку задание: найти 5 разных текстур или форм.
3. Дома разложите находки по группам.
4. Подпишите каждую:
 - “гладкий камень”
 - “лист с зубчиками”
 - “маленькая шишка”
5. Оформите мини-выставку.

Важно:

- не рвать редкие растения
- не брать грязные или опасные предметы
- после прогулки мыть руки

Результат:

- мини-музей природы дома

8. Сделать stop-motion мультфильм

Идея: снять мультфильм из игрушек или пластилина по кадрам.

Возраст: 7–12 лет

Время: 1–2 часа

Что понадобится:



- телефон
- игрушки или пластилин
- стол
- настольная лампа
- бумага для фона

Как сделать:

1. Выберите героев.
2. Придумайте очень короткий сюжет:
 - герой идёт
 - что-то находит
 - случается смешной момент
3. Поставьте телефон неподвижно.
4. Снимайте по одному кадру, чуть двигая героя.
5. Сделайте 30–100 кадров.
6. Посмотрите результат.



Главное правило:

- между кадрами двигать фигурки совсем чуть-чуть

Сюжеты для старта:

- робот ищет батарейку
- динозавр пришёл на кухню
- машинка спасает игрушку

Результат:

- первый собственный мультфильм

9. Выучить и показать семье простой фокус

Идея: подготовить мини-магическое выступление.

Возраст: 6–12 лет

Время: 20–40 минут

Что понадобится:

- монетка
- стаканчики
- платок
- карта или лист бумаги



Простой фокус “найди монетку”:



1. Положите монетку под один из трёх стаканчиков.
2. Переставляйте стаканчики медленно для тренировки.
3. Добавьте историю: “Сейчас монетка исчезнет”.
4. Сделайте несколько репетиций.
5. Устройте семейное выступление.

Как усилить эффект:

- говорить уверенно
- делать паузы
- использовать “волшебные слова”

Результат:

- уверенность, артистичность и весёлое семейное шоу

10. Построить полосу препятствий

Идея: организовать активную игру дома или на площадке.

Возраст: 4–10 лет

Время: 20–30 минут

Что понадобится:

- подушки
- стулья
- верёвка/лента
- мяч
- мел на улице



Как сделать дома:

1. Проползти под столом
2. Перепрыгнуть через подушку
3. Пройти по линии из скотча
4. Донести мяч до финиша
5. Попасть в коробку

Как сделать на улице:

- дорожка из мела
- обход конусов
- прыжки через линии
- бег “змейкой”

Как мотивировать:



- засечь время
- дать название миссии
- пройти трассу вместе

Результат:

- активное занятие без сложного инвентаря

11. Записать аудио-сказку или подкаст

Идея: создать свою запись — историю, интервью или “радиопередачу”.

Возраст: 7–12 лет

Время: 30–60 минут

Что понадобится:

- телефон с диктофоном
- тихое место
- лист с планом

Как сделать:

1. Выберите формат:
 - сказка
 - новости дня
 - интервью с мамой
 - рассказ о любимом животном
2. Напишите план из 3–5 пунктов.
3. Потренируйтесь читать выразительно.
4. Запишите 1–3 минуты.
5. Прослушайте и перезапишите при желании.



Готовые темы:

- “Как прошло моё лето”
- “Моя любимая игрушка”
- “Если бы я построил парк мечты”
- “История про говорящего кота”

Результат:

- семейный аудиоархив и развитие речи

12. Сделать модель Солнечной системы



Идея: собрать наглядную поделку про планеты.

Возраст: 6–11 лет

Время: 45–90 минут

Что понадобится:

- пластилин или пенопластовые шарики
- краски
- картон
- нитки или палочки



Как сделать:

1. Обсудите, какие планеты есть.
2. Слепите или покрасьте шарики разного размера.
3. Подпишите названия.
4. Разместите их на картоне вокруг Солнца.
5. Добавьте кольца Сатурну и звёзды на фон.

Как сделать проще:

- не соблюдать точные размеры, а показать порядок планет

Результат:

- красивая поделка и запоминание планет

13. Построить город из конструктора

Идея: придумать свой город и историю его жителей.

Возраст: 5–11 лет

Время: 45–90 минут

Что понадобится:

- конструктор
- машинки
- фигурки
- лист бумаги для плана города

Как провести:

1. Решите, что будет в городе:
 - дома
 - школа
 - парк



- больница
 - музей
2. Постройте улицы и здания.
 3. Придумайте, кто в городе живёт.
 4. Сыграйте в один день из жизни города:
 - кто идёт на работу
 - где случилась проблема
 - кто помогает

Дополнительные задания:

- сделать карту города
- дать названия улицам
- придумать городской праздник

Результат:

- большой сюжетный мир для игры

14. Сделать фотопроjekt “один день моей жизни”

Идея: ребёнок становится фотографом и рассказывает о своём дне через снимки.

Возраст: 7–12 лет

Время: в течение дня

Что понадобится:

- телефон
- альбом или папка

Как провести:

1. Договоритесь сделать 10 фото за день.
2. Пусть ребёнок снимает:
 - утро
 - завтрак
 - прогулку
 - любимое занятие
 - смешной момент
 - вечер
3. Вечером вместе выберите лучшие снимки.
4. Под каждым фото подпишите 1 фразу.



Готовые подписи:



- “Вот так началось моё утро”
- “Здесь было самое весёлое”
- “Это мой главный момент дня”

Результат:

- фотодневник одного летнего дня

15. Создать собственную книгу приключений

Идея: придумать книгу, где ребёнок — автор и иллюстратор.

Возраст: 6–12 лет

Время: 1–2 часа

Что понадобится:

- бумага
- степлер
- карандаши, фломастеры



Как сделать:

1. Придумайте название книги.
2. Выберите героя.
3. Составьте план из 5 глав.
4. На каждую главу — 2–4 предложения и рисунок.
5. Сделайте обложку и имя автора.

Готовый шаблон глав:

- глава 1: герой отправляется в путь
- глава 2: встречает помощника
- глава 3: теряется или сталкивается с трудностью
- глава 4: находит решение
- глава 5: возвращается победителем

Результат:

- своя первая книга

16. Провести день профессии

Идея: выбрать профессию и прожить день “в роли”.



Возраст: 5–10 лет

Время: 30–90 минут

Что понадобится:

- бумага
- простой реквизит
- игрушки/канцтовары

Варианты профессий:

- архитектор
- дизайнер
- инженер
- врач
- журналист



Пример: день архитектора

1. Нарисовать проект дома
2. Сделать макет из коробок
3. Придумать, кто там будет жить
4. Презентовать проект семье

Пример: день журналиста

1. Взять интервью у родных
2. Записать 3 главные новости дня
3. Сделать “вечерний выпуск”

Результат:

- игра с пользой и расширение кругозора

17. Собрать мини-музей

Идея: оформить дома выставку на одну тему.

Возраст: 5–11 лет

Время: 45–60 минут

Темы музея:

- динозавры
- космос
- океан
- насекомые



- камни

Что понадобится:

- игрушки
- рисунки
- подписи
- коробки/полки

Как сделать:

1. Выберите тему музея.
2. Соберите предметы по теме.
3. Разделите на зоны.
4. Сделайте таблички.
5. Пусть ребёнок будет экскурсоводом.



Фразы экскурсовода:

- “Добро пожаловать в мой музей”
- “Здесь вы видите...”
- “Самый редкий экспонат — это...”

Результат:

- интересная ролевая игра и тренировка речи

18. Придумать квест для друзей

Идея: ребёнок сам становится автором игры для других.

Возраст: 7–12 лет

Время: 1–2 часа

Что понадобится:

- бумага
- карточки
- небольшие призы
- конверты

Как сделать:

1. Выберите тему:
 - шпионы
 - кладоискатели
 - космическая миссия



2. Придумайте 5 этапов.
3. На каждом этапе:
 - загадка
 - задание
 - подсказка
4. Подготовьте финальный приз.
5. Протестируйте квест на одном взрослом.

Примеры заданий:

- собрать слово из букв
- пройти по стрелкам
- решить загадку
- найти предмет по описанию

Результат:

- ребёнок не только играет, но и сам организует событие

19. Сделать карточки эмоций

Идея: нарисовать эмоции и играть в угадайку.

Возраст: 4–9 лет

Время: 20–40 минут

Что понадобится:

- картон
- фломастеры
- ножницы

Какие эмоции сделать:

- радость
- грусть
- злость
- удивление
- страх
- гордость
- спокойствие



Как играть:

1. Нарисуйте эмоции на карточках.
2. По очереди вытягивайте карточку.
3. Покажите эмоцию мимикой.



4. Остальные угадывают.
5. После угадывания спросите:
 - “Когда ты так себя чувствуешь?”

Результат:

- развитие эмоционального интеллекта и хороший повод для разговора
-

20. Создать простой цифровой проект на компьютере

Идея: сделать свой первый цифровой продукт — открытку, мини-презентацию, анимацию или игру.

Возраст: 7–12 лет

Время: 40–90 минут



Что понадобится:

- компьютер или планшет
- любая простая программа для рисования/презентаций

Что можно сделать:

- открытку “Моё лето”
- презентацию про любимое животное
- комикс на компьютере
- простую анимацию
- свою афишу мероприятия

Как провести:

1. Выберите 1 маленькую цель.
2. Сначала сделайте план на бумаге.
3. Подберите 3–5 элементов:
 - заголовок
 - картинки
 - подписи
 - фон
4. Соберите проект.
5. Покажите семье как презентацию.

Главное правило:

- проект должен быть маленьким и завершённым



Результат:

- первый понятный цифровой продукт, который ребёнок сделал сам

А если ребёнку нужна компания и целый день активностей?

Летний клуб полного дня Учи.ру



Иногда детям сложно долго заниматься самостоятельно — особенно летом, когда хочется общения, игр и новых впечатлений.

В таком случае можно рассмотреть формат **городского клуба полного дня**, где **ребёнок проводит день активно и с пользой, пока родители работают**.

Например, на Ангарской, 67к3/ Мусоргского,3 проходит **летний клуб Учи.ру**, где дети не просто играют, а пробуют себя в современных навыках: активно отдыхают, создают проекты, участвуют в квестах и мастер-классах.



Что происходит в летнем клубе

Дети 🌳 играют и двигаются —
командные игры — прогулки —
тематические квесты

🎨 участвуют в мастер-классах —
творчество — эксперименты —
командные задания

💻 создают собственные проекты —
игры — дизайн-работы — чат-боты —
короткие видео



Формат дня

Клуб работает с **8:00 до 19:00**, поэтому удобно для родителей,
которые работают.

Распорядок дня	
8:00 - 10:00	Встреча детей, утренняя активность
10:00 - 11:20	Компьютерные занятия по теме смены
11:20 - 11:40	Полезный перекус
11:40 - 13:00	Игровая активность по теме смены
13:00 - 16:00	Обед и игры на свежем воздухе
16:00 - 16:20	Полезный перекус
16:20 - 17:45	Творческий мастеркласс
17:45 - 18:00	Свечка и рефлексия
18:00 - 19:00	Настольные игры. Уход домой



Тематические программы

Каждые 10 дней проходят тематические программы

УЧИ.РУ

1–12 июня
Детективное агентство «Архив 1147»
(Интенсив «Нейросети»)

15–26 июня
Академия пиратских наук
(Интенсив «Графический дизайн в Figma»)

29 июня – 10 июля
Школа волшебства
(Интенсив по роботостроению)

13–24 июля
Галактический патруль
(Интенсив «Нейросети»)

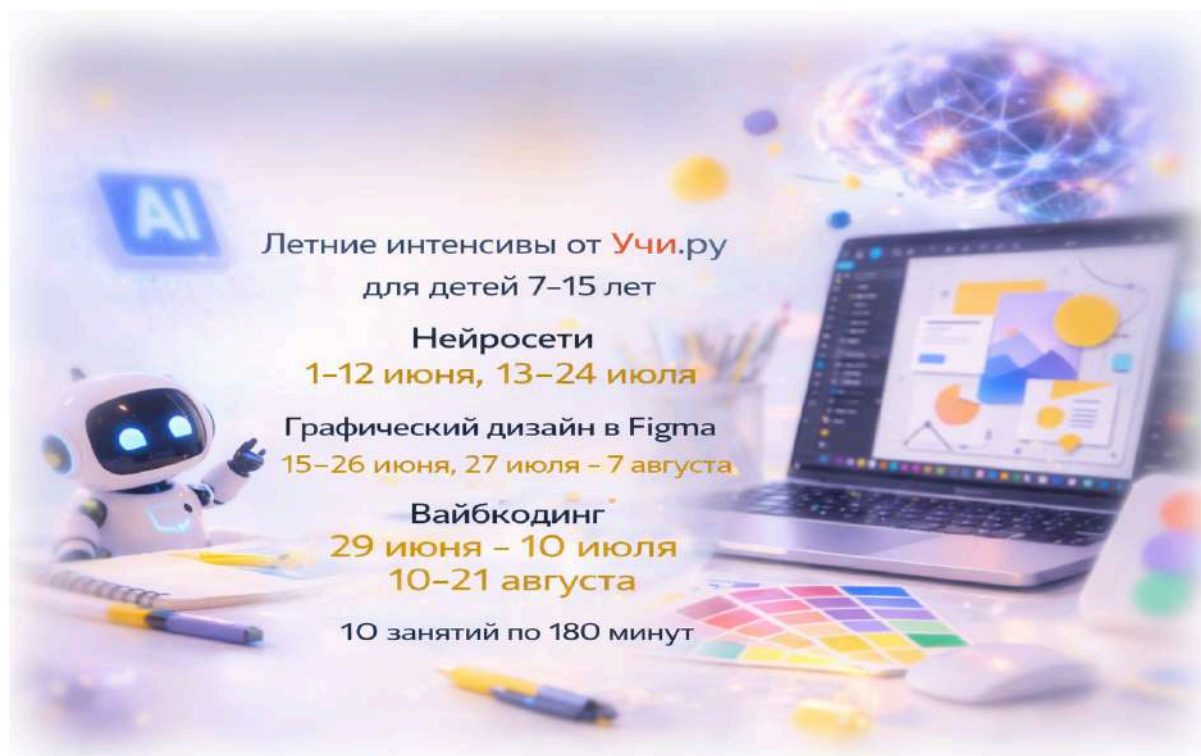
27 июля – 7 августа
Вокруг света за 10 дней
(Интенсив «Графический дизайн в Figma»)

10–21 августа
Экспедиция юрского периода
(Интенсив по роботостроению)

[Содержание](#)

30

Летние интенсивы



Некоторым родителям удобнее формат **не на целый день**, а несколько часов занятий.

Поэтому летом мы проводим **короткие образовательные интенсивы**.

Формат занятий:

- 10 занятий
- по **180 минут**
- небольшие группы
- практическая работа и собственные проекты

Интенсив "Нейросети"


Дети познакомятся с современными технологиями искусственного интеллекта и научатся использовать нейросети для учебы и творчества.

На интенсиве дети:

- попробуют разные нейросети (GigaChat, Perplexity, YandexGPT)
- научатся **промт-инжинирингу**



- будут создавать **изображения, тексты и видео**
- попробуют **генерировать музыку и синтезировать голос**
- создадут **игру на Python**
- сделают **собственный сайт**
- разработают **чат-бота с ИИ**
- попробуют использовать нейросети для **ведения блога**

 17 Даты:

1–12 июня


13–24 июля

Интенсив "Графический дизайн в Figma"

На курсе дети познакомятся с профессией дизайнера и научатся создавать реальные цифровые проекты.

На интенсиве дети:

- освоят **графический редактор Figma**
- научатся работать с **цветом, шрифтами и композицией**
- создадут **иллюстрации, иконки и инфографику**
- разработают **логотипы**
- познакомятся с **UX/UI дизайном**
- создадут **дизайн мобильного приложения**
- разработают **макет сайта**
- сделают **кликабельный прототип**

 17 Даты:

15–26 июня

27 июля – 7 августа



Интенсив “Вайбкодинг”


Что будет на интенсиве:

- продвинутая работа с нейросетями для генерации текста и изображений
- генерация анимаций и видео, 3D-пространств
- создание игры на Unity с помощью нейросетей
- создание мобильного приложения с помощью нейросетей
- создание и защиты собственного проекта

 **Даты:**

29 июня - 10 июля

10-21 августа

**Есть возможность провести каникулы бесплатно!
Оставьте заявку, чтобы узнать подробности 
(ссылка и QR-код кликабельные)**

<https://taplink.cc/letovgorode.proshkola.moscow>

