



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по экономическому
развитию и информатизации

И. И. Косыгина

Ю.А. Малюков

Описание программы СОЛ «Селигер» - 2 смена

(с 26.07.2024 по 08.08.2024)

1. *Название смены* – «Впечатляй».

2. *Описание смены* — В течение смены участники будут обучаться созданию и продвижению уникального креативного продукта, организации культурно-творческих мероприятий в университете, развивать творческие способности. Смена направлена на раскрытие личности и творческого потенциала студентов, поддержку инициатив. Участники смогут повысить свои компетенции в организации культурно-творческих мероприятий, фото и видео съемок, SMM и дизайне, а также научится работать в команде и реализовывать свои идеи.

Образовательная программа будет разделена на четыре блока: культурно-творческая деятельность, медиа-коммуникации; раскрытие личностного потенциала; создание и продвижение креативного продукта. В программу смены включено множество культурно-творческих мероприятий, спортивных мероприятий и конкурсов.

3. *Цели смены:* придумать новые идеи творческих проектов, обучить созданию креативного продукта, раскрыть творческий потенциал, повысить организаторские способности для проведения культурно-творческих мероприятий в университете.

4. *Задачи смены:*

- Развить творческий потенциал: провести различные тренинги, деловые игры, мастер-классы, занятия и мероприятия, направленные на развитие творческих навыков и креативного мышления;

- Способствовать обмену опытом и идеями: студенты имеют возможность общаться, обмениваться идеями, вдохновлять друг друга и совместно творить и креативить;

- Развить социальные навыки, посредством участия в коллективных конкурсах, командных играх и мероприятиях;

- Найти новые таланты и идеи, а также определить концепций творческих мероприятий в университете на учебный год;

- Повысить hard- навыки и soft-навыки;

- Развивать творческий потенциал студентов.

5. *Ожидаемые результаты по итогу проведения смены:*

Исходя из поставленной цели, можно выделить ожидаемые результаты, которые будут являться показателями достижения цели:

- Студенты умеют создавать креативные продукты в рамках университета;

- Студенты обрели навыки публичных выступлений, импровизации, работы в команде, постановки творческих номеров;

- Разработан концептуальный-план проведения культурно-творческих мероприятий в университете.

6. Мероприятия программы соответствуют утвержденному распорядку дня.