

Газета Образовательного парка им. О. Кошевого
ГАУ ДО НСО «Областной центр развития творчества детей и юношества»



МультиКошевой



В номере:

Мультивселенная:
версия «Кошевой»

Клубная деятельность

Разговоры с боссами

Киберспорт

Тимплеи и
кибержители

Здравствуйте, уважаемые читатели.

Вы держите в руках газету первой летней оздоровительной смены 2022 года Образовательного парка им. О. Кошевого. Её подготовили ребята на кружке журналистики.

Журналистика – не самая простая профессия. Но ребята справились. Пусть большинству из них по двенадцать-четырнадцать лет, а самым маленьким – и самым смелым! – всего семь-восемь. Юные журналисты работали каждый день в течение почти всей смены: внимательно смотрели по сторонам, не просто посещали разные занятия и участвовали в мероприятиях, а думали о том, как будут писать об этом в газете. Мы обошлись без длинных лекций, сразу погрузились в практику. Опросы и интервью, репортажи и заметки – всё это дети писали сами, прислушиваясь к подсказкам преподавателя.

Мы постарались сделать номер интересным как для тех, кто провёл эту смену в лагере, так и для тех, кто никогда здесь не был. Надеемся, что у нас получилось. Приглашаем вас в путешествие по страницам газеты и по удивительному миру Образовательного парка им. О. Кошевого.

*Редактор, руководитель
клуба журналистики
Дарья Алексеевна Бехтенёва*



МУЛЬТИВСЕЛЕННАЯ: ВЕРСИЯ «КОШЕВОЙ»

Первая летняя смена в Образовательном парке им. О. Кошевого прошла в мультивселенной видеоигр. Здесь живут киберспортсмены и киберучёные.

Нейтан Дрейк – киберчемпион по играм уже десять лет подряд. Мелтон Шторм – его главный соперник, который никак не может победить. Однажды Нейтан предложил своему другу Алексу Фросту, лучшему учёному мультивселенной, создать машину, которая погружает разум и тело киберспортсмена в игру. За полгода Алекс и Нейтан создали устройство, и теперь Нейтану и его команде нет равных. Мелтон пришёл в ярость.

Чтобы Алекс мог оценить масштаб своей работы, Нейтан предложил ему вместе погрузиться в тренировку. Однако киберучёные никогда не играли, у них не было базовых навыков игры. Алекс согласился попробовать, но попросил зафиксировать его погружение в игру. Новость мгновенно облетела всю мультивселенную. А Мелтон решил, что это его шанс избавиться от Нейтана и Алекса.

В ночь со 2 на 3 июня Мелтон пробрался в лабораторию Алекса и повредил видеокарту машины. 3 июня по всем телеканалам показывали, как Алекс и Нейтан погрузились на первый уровень игры и успешно его прошли. Но как только Нейтан вышел из игры, видеокарта взорвалась внутри игры и в жизни. Алекс остался в игре. Как он сможет выбраться?

На помощь Алексу пришли кибержители! Представители восьми мультирас провели киберспасательную операцию. Ежедневное участие в киберворках – клубной деятельности, занятия спортом на ачивментах, участие в адвенчурах – вечерних мероприятиях и многие другие активности принесли мультирасам гигабайты. Благодаря им удалось восстановить видеокарту, и Алекс был спасён.

Это стало одним из самых волнительных и знаменательных событий в истории мультивселенной. Мультирасы под руководством тимплеев совершили настоящий подвиг и были очень счастливы.

Олег Желнов

КТО ЕСТЬ КТО, ЧТО ЕСТЬ ЧТО

Мультисловарик

Кибержитель – представитель мультирасы (отряда), неутомимый участник занятий и игр.

Тимплей – лидер мультирасы (вожатый отряда). Организатор активностей внутри мультирасы, мудрый наставник.

Тиммейт – ведущий киберворка (педагог клубной деятельности). Обучает кибержителей всему, что умеет сам.

Бумер-босс – главный по мультивселенной (руководитель лагеря). Отвечает за то, чтобы мультивселенная функционировала без сбоев, а кибержители были бодры и веселы.

Буст-босс – помощник главного по мультивселенной (заместитель руководителя лагеря). Составляет план деятельности кибержителей.

Сейв-мод – система самоуправления в мультирасе. Состоит из четырех самых ответственных кибержителей.

Кибер-пик – помощник тимплея.

Ачив-киб – ответственный за физическую активность в мультирасе.

Файтинг-киб – ответственный за творческую деятельность в мультирасе.

Сейв-киб – ответственный за соблюдение режима дня в мультирасе.

Киберспасательная операция – смысл и цель пребывания кибержителей в мультивселенной (смена).

МОМЕНТЫ ИСТОРИИ



1699 год

– рождение сосны Сей. Будущее огромное дерево только-только проросло.

1716 год

– основание города Бердска, на территории которого находится Образовательный парк.

1893 год

– основание Ново-Николаевска, будущего Новосибирска, центра Новосибирской области, куда входит Бердск.

Начало **1950**-х годов

– строительство лагеря им. Олега Кошевого.

1953 год

– первые летние смены в лагере им. О. Кошевого.

1954–2022 годы

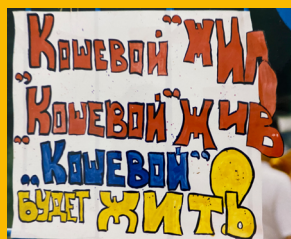
– лагерь рос, развивался, менял названия: был Центром дополнительного образования, Центром детского и семейного отдыха.

1 марта 2022 года

– присвоение статуса Образовательного парка.

2022 год

– сосна Сей участвует в конкурсе «Российское дерево года». В случае победы дерево выиграет комплекс оздоровительных процедур Центра древесных экспертиз «Здоровый лес».



Образовательный парк – удивительное место! Гуляешь по нему, кажется, всё уже изучил - и вдруг открываешь для себя неизвестный уголок. Приглашаем вас пройти по территории и найти все объекты, которые видели мы. Отмечайте найденные места из нашего списка.





- Карта образовательного парка
- Дом на сваях
- Дракон и медведь, вырезанные из дерева
- Сосна Сей
- Комплекс ГТО
- Большое шахматное поле
- Дерево с электричеством
- Костровое место
- Волейбольные площадки
- Экстрим-парк
- Стул из пенька около 11 корпуса
- Сад памяти
- Семейка медведей

А какое место в «Кошевом» любите вы?



ОЛЕГ КОШЕВОЙ – КТО ОН?

Мы спросили об этом нескольких кибержителей.

Артём, 4 мультираса

– Основатель лагеря.

Клементий, 3 мультираса

– Директор этого лагеря.

Виталина, 4 мультираса

– Советский подпольщик, который совершил какой-то подвиг.

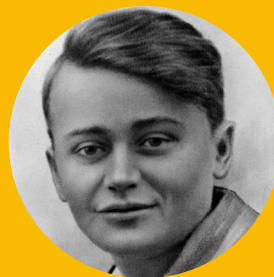
Артём, 8 мультираса

– Олег Кошевой – это главный по лагерю.

София, 2 мультираса

– Кошевой был участником «Молодой гвардии», движения против фашизма.

Александра Кусаинова, Валерия Чердинцева



Олег Кошевой был одним из руководителей подпольной антифашистской организации «Молодая гвардия», действовавшей на территории Украины во время Великой Отечественной войны в 1942–1943 гг.

Олег Васильевич Кошевой родился в 1926 году в небольшом городе Прилуки. Его семья часто переезжала и наконец обосновалась в городе Краснодон. С 1940 года Кошевой учился в краснодонской средней школе №1 имени Максима Горького, где он познакомился с будущими молодогвардейцами. В 1942 году Олег Кошевой вступил в подпольную комсомольскую организацию «Молодая Гвардия» и активно помогал бороться с фашизмом. В 1943 году в городе Ровеньки его расстреляли фашисты.

Кошевой был награждён медалью Героя Советского Союза посмертно.

КИБЕРВОРК ДЛЯ ИНТЕЛЛЕКТА, ДУШИ И ТЕЛА

Два часа каждый день в Образовательном парке посвящены киберворкам – клубной деятельности. Каждый нашёл дело по душе, ведь клубов самых разных направлений здесь больше, чем пальцев на руках!

Мягкая игрушка

На занятиях дети шьют игрушки. За смену родился маленький зоопарк: обезьянки, котики, собачки, свинки.

Квиллинг

Квиллинг – искусство создания картин из скрученных полосок бумаги. Кроме этого, на занятиях ребята рисуют и раскрашивают картины. А когда устают, играют в лягушку.

Бисероплетение

В основном, на занятиях дети плетут из бисера колечки, иногда делают браслеты или бусы. Самые уверенные творцы берутся за объёмные фигурки.

Релакс-студия

В студии дети рисуют картины пластилином: заполняют контуры животных, супергероев и других персонажей. Также они лепят собственные объёмные пластилиновые работы.

Мультипликация

Здесь ребята создают мультфильмы. Они рисуют персонажей на бумаге, пишут сценарии и кадр за кадром снимают мультики.

Инженерное бюро

В инженерном бюро дети учатся токарному делу, строят самолёты, корабли и машинки, печатают на 3D-принтере, занимаются выжиганием – обычным и лазерным, а также создают работы в других техниках.

Юный кванторианец

Это клуб программирования. В течение смены ребята создали приложение дополненной реальности, поиграли и попробовали VR-установку.

Куборо

Куборо – это конструктор из кубиков с желобами и тоннелями. На занятиях ребята строят сложные конструкции, по которым катится шарик. Идеальная форма – идеальный маршрут!

Ансамбль ложкарей

Под мелодию – народную, классическую или современную – ребята отстукивают ложками сложный ритм. Они готовят номер на концерт в завершение смены.

Театральная студия

Ребята изучают основы актёрского мастерства, учатся сценическому движению и речи. Результат работы театральной студии – спектакль к окончанию смены.

Вокальная студия

Занятия начинаются с недолгой, но эффективной распевки. Затем ребята ставят номера, которые становятся частью отчётного спектакля.

Танцевальная студия

На занятиях изучают современный танец. Танцевальные номера входят в финальный спектакль театральной студии.

Книжный клуб

В клубе дети пишут стихи и рассказы, читают их друг другу, обсуждают. Также они занимаются ораторским мастерством, учатся выступать на сцене.

Журналистика

На занятиях дети знакомятся с жанрами: опросом, интервью, заметкой, репортажем. А потом применяют знания на практике – пишут тексты в газету.

Пионербол

После небольшой разминки ребята играют в пионербол. Первая игра даёт возможность обсудить технику и ошибки. Потом спортсмены соревнуются уже всерьёз.

Настольный теннис

На тренировках дети улучшают свою физическую форму и навыки игры. Они делают разминку, отрабатывают различные элементы, а затем играют друг с другом.

Анна Артёмова, Степан Дикий, Олег Желнов, Александра Кусаинова, Александра Романок, Валерия Чердинцева, Арина Черкасова, Софья Яковлева



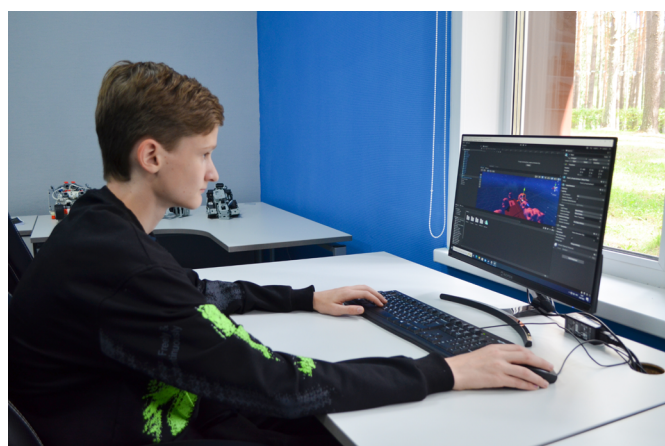
КЛУБНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: ТРАДИЦИИ И НОВАЦИИ

Одни клубы работают в лагере не первый год, другие появились только в этом сезоне. Однако и те, и другие пользуются успехом. Наши корреспонденты проверили на своём опыте, каково это – погрузиться в традиционную деятельность инженерного бюро и почти перенестись в будущее с помощью новых технологий Кванториума.

Александра Романок, Валерия Чердинцева, Софья Яковлева:
– Когда мы только пришли, в голове пробежали мысли: «Это же так сложно... Вдруг что-то не получится?». Однако оказалось, что такую работу может выполнять не только профессионал, но и человек, который раньше ничего подобного в руках не держал. Также существует некий предрассудок, что это занятие только для мальчиков. Но заниматься инженерным делом могут ВСЕ: и мальчики, и девочки, и маленькие дети, и даже самые-самые взрослые.

Наши эмоции смешались в кучу. Это было и веселье, и радость, и страх сделать что-то не так, и спокойствие, и очень большой интерес. Занятия в инженерном бюро очень расслабляют, здесь забываешь обо всём и концентрируешься только на своей работе. Полный релакс. Особенный «антистресс» – работа за токарным станком.

Испытав все те эмоции, которые испытывают дети при занятии инженерным делом, мы можем смело сказать, что это один из лучших кружков!



Олег Желнов:

Юный кванторианец – это клуб виртуальной реальности. Когда мне предложили выбрать клуб, я сразу обратил на него внимание, ведь для меня, наверное, как и для многих, область виртуальной реальности является неизведанной и интересной. Несколько занятий мы работали в Unity – программе для разработки игр и приложений. Уже на третьем занятии мы создали свою простенькую программу. Если остаётся время после работы, можно посидеть за компьютером и немного поиграть. Многих этот клуб привлекает наличием VR-оборудования. Здесь есть шлем, кроссовки со специальной платформой и пультами. Мне посчастливилось ненадолго зайти в игру, и это был очень необычный опыт.

Для всех тех, кому интересна разработка игр или просто хочется попробовать VR, Кванториум – подходящее место.

РУКОВОДИТЕЛЬ НЕ РАБОТАЕТ, А СЛУЖИТ

Мы привычно говорим: лагерь имени Олега Кошевого. Однако сегодня мы находимся не в лагере, а в Образовательном парке. Почему место отдыха детей носит именно такое название, что означает логотип и что делает в лагере руководителем, нашим корреспондентам рассказала Елена Владимировна Кузина.



– За свою почти семидесятилетнюю историю лагерь не раз менял название и статус. Когда-то он принадлежал Новосибирскому заводу химконцентратов, был детским оздоровительным лагерем, потом оздоровительно-образовательным центром, а в 2009 году вошёл в структуру Областного центра развития творчества детей.

Функционал этого места расширился: оно стало Центром детского и семейного отдыха. Наконец, 1 марта 2022 года Центр получил статус Образовательного парка им. О. Кошевого. Сегодня это структурное подразделение государственного автономного учреждения дополнительного образования Новосибирской области «Областной центр развития творчества детей и юношества». В него входят Региональный модельный центр дополнительного образования детей, Региональный центр «Альтаир», Детский технопарк «Кванториум», Новосибирский учебный авиационный центр, центр олимпиадного движения. Директор Вершинин Роман Олегович. Учредителем Областного центра является Министерство образования Новосибирской области.

– Почему Образовательный парк продолжает носить имя Олега Кошевого?

– Отдельное спасибо за этот вопрос. Как правильно сказал министр образования Новосибирской области Сергей Владимирович Федорчук, традиции надо сохранять. Их легко уничтожить, а вот восстановить очень тяжело.

В период моей юности лагеря, дома творчества часто называли именами героев Великой Отечественной войны. Мне кажется, мы должны гордиться тем, что сохранили эту традицию и носим имя героя, который в годы войны внёс свой вклад в Победу.

– Расскажите о создании фирменного стиля образовательного парка. Почему в логотипе есть знак вопроса? Планируется ли написать гимн «Кошевого?»

– Над логотипом мы долго думали. На него можно посмотреть с разных сторон. Это и знак вопроса, и горящая лампочка. Это

и идеи в виде шариков, которые рождаются. Можно много-много философски рассуждать, какое содержание несёт в себе этот логотип. Он к нам «зашёл», как говорит молодёжь, и остался.

Открываю вам секрет, раз вы немного опередили события. Мы заказали три песни о лагере, сейчас они пишутся. Хотели подготовить их к этой смене, но чуть-чуть не успели. Однако скоро они зазвучат.

– Поделитесь планами по развитию Образовательного парка.

– Все идеи по развитию Образовательного парка им. О. Кошевого мы обсуждаем с администрацией Областного центра, директором Романом Олеговичем. Территория парка постоянно совершенствуется. Например, сейчас мы с Эрнестом Эрнестовичем, заместителем руководителя, планируем сделать больше локаций на улице, чтобы дети могли находиться там дольше, когда это позволяет сезон. Заказаны два больших шатра, в которых могут собираться отряды, сооружается уличная сцена.

Кроме того, нам важно сделать территорию более безопасной. Так как мы расположены в лесу, постоянно требуется уборка веток, шишек. Поэтому для безопасного передвижения по территории запланировано асфальтирование дорожек.

Ещё готовим несколько небольших «фишечек», но пусть они станут сюрпризом для тех, кто приедет к нам в следующем году.



– Елена Владимировна, как вы стали руководителем Образовательного парка?

– На эту должность меня пригласил директор Областного центра развития творчества детей и юношества Роман Олегович Вершинин. До прихода сюда я работала директором многонациональной школы, в молодёжной политике. В целом, руководящие должности занимаю уже больше 15 лет, так что сюда попала не случайно.

– Какие функции вы выполняете как руководитель?

– Я руковожу (*улыбается*). Обеспечиваю полное функционирование Образовательного парка. Здесь работают сотрудники, и я ставлю им задачи по направлениям их деятельности, чтобы у детей были комфортные условия проживания, полноценное питание, интересная программа. Всё, что вы видите на территории, вплоть до мелких деталей, закупает и обустривает руководитель вместе со своими сотрудниками.

– Вам нравится работать руководителем? С какими трудностями вы сталкиваетесь? Не тяжело ли вам?

– Я не задумывалась, нравится мне это или нет. Где бы я ни работала, я стараюсь сделать свой вклад в развитие учреждения. В детстве я не очень-то любила отдыхать в лагерях. Получается, что жизнь мне дала шанс всё-таки не просто побывать в детском лагере, но и постараться сделать это место интересным для каждого, где ребята учатся 24 часа жить во временном детском коллективе, находить друзей, чтобы каждый день был наполнен для детей смыслом.

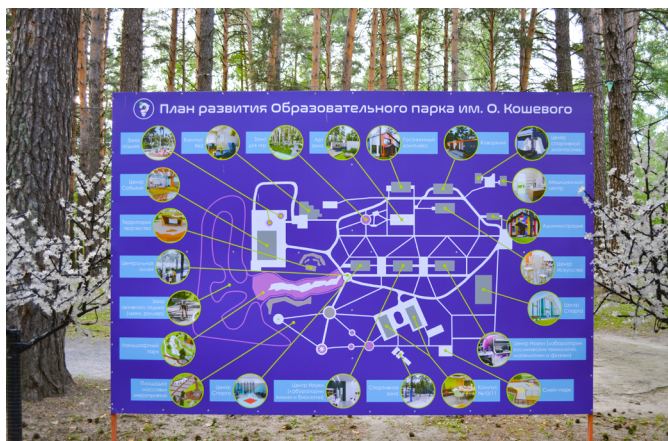
Однажды меня спросили, как мне работает в должности руководителя. Тогда я ответила: «Я здесь не работаю, я служу». Как бы громко и пафосно это ни звучало, но куда меня направит судьба, где я нужнее, там я и буду находиться ровно столько, сколько потребуется.

А трудности... Для меня это, скорее, некие испытания.

ние даётся человеку по силе, и я считаю, что для этих испытаний достаточно компетентна и сильна. Главное, чтобы рядом были единомышленники. Конечно, иногда бывает тяжело, порой хочется поплакать от ситуации, в которой я бессильна. Например, я не могу повлиять на воспитание того или иного ребёнка, который приезжает и наносит вред окружающим, территории, помещению, где он живёт. Мы можем только объяснить, попросить. Но иногда в такие моменты хочется «кричать», что мы все должны думать друг о друге и о том месте, где находимся. Ведь мы друг другу дадены кому-то как друзья, кому-то как товарищи, как участники одного события. Всё в этом мире не случайно.

Приезжайте к нам! Мы всем рады. Кошевой – территория твоих возможностей!

Олег Желнов



САМЫЕ СПОРТИВНЫЕ КИБЕРЖИТЕЛИ

Спартакиада – главное спортивное событие смены. 5 июля состоялась торжественная линейка, где все мультирасы представили свои визитки. Прозвучал гимн России, тимплей Александр Вячеславович вынес флаг, а тимплей Михаил Евгеньевич – факел.

Состязания проходили в два этапа. Первый день спартакиады был посвящён личным соревнованиям. Ребята сдавали нормы ГТО: прыжки в длину, прыжки на скакалке, вис, подтягивание, поднимание туловища, приседание и челночный бег. Во второй день состоялись соревнования по пионерболу и эстафета.



ПОБЕДИТЕЛЯМИ СТАЛИ:

**Ольга Кудрина
и Артём Ерёмин,**
1 мультираса,

Матвей Евсиков,
2 мультираса,

**Анна Бахтурова
и Регина Тюрина,**
5 мультираса,

**Дарья Пенькова
и Назар Кашин,**
6 мультираса,

Артём Кононов,
8 мультираса.

Обладатель кубка –
7 мультираса.

СЛОВО ГЕРОЯМ-КИБЕРСПОРТСМЕНАМ ИЗ 7 МУЛЬТИРАСЫ:

– Сначала мы приседали на скорость, нам было очень весело и смешно. Потом мы пошли на футбольное поле качать пресс. Все мы немного подустали. Далее были прыжки в длину. Было сложно, но мы справились. После этого были прыжки на скакалке. Карина сказала: «Прыгать было больно!».

Потом следовали подтягивания на низкой и высокой перекладине. Девочки было рады, что им досталась низкая перекладина, а мальчикам было обидно и печально. Челночный бег был последним и, пожалуй, самым лёгким.

7 июля было награждение участников за личные достижения. 7 отряду за первую часть спортивной олимпиады присвоили кубок 1 степени. Потом мы пошли на пионербол, где участвовали всей командой, и 7 мультираса выиграла. Позже были эстафеты, где мы снова были все вместе и, конечно же, 7 отряд победил.

Александра Кусаинова, Арина Черкасова



«КОШЕВОЙ» ДАЁТ ДЕТЯМ НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ



Заместитель руководителя Образовательного парка им. О. Кошевого Эрнест Эрнестович Неклюдов рассказал нашей газете том, как составляется программа смены и почему темой этого лета стали видеоигры.

Программа летних смен лагеря запланирована на три года, сейчас идёт второй. Расскажите, пожалуйста, о программе в целом. Как связаны её части, в чём отличия?

Когда мы составляли программу, нас интересовала тема времени. От него многое зависит, им нужно уметь распоряжаться и уметь ценить, ведь время быстротечно. Поэтому мы решили, что общая тема трёх лет будет связана с временем.

Программу 2021 года мы назвали «Время первых». Она была посвящена космосу. Первые – это и те, кто приехал в Образовательный парк на новую программу, и те, кто достигает легендарной звезды «Кошевой» в течение смены.

Программа 2022 года – «Время успеха». Она связана с игровой деятельностью. В век цифровизации у каждого есть телефон, многие играют в игры, погружаясь в вымышленный мир. Наша задача – показать, что игру можно перенести в жизнь. При этом мы понимаем, что все дети разные. Однако каждый из них может добиться успеха в своей области – в творчестве, в спорте, в интеллектуальных состязаниях. Здесь, в Образовательном парке, ребёнок находит для себя какую-то роль, в ней проявляется. Причём роль эта часто не совпадает с той, которую он играет в городе. Очень давно я услышал фразу, с которой полностью согласен: «Лагерь – это отдельная цивилизация». Образовательный парк им. О. Кошевого – это развивающее пространство, направленное на получение ребёнком успешного опыта в творческой, спортивной и интеллектуальной деятельности.

Какая команда разрабатывала программу?

Первый импульс в разработке программы идёт от директора «Областного центра развития творчества детей и юношества» Романа Олеговича Вершинина, который ставит перед нами стратегические задачи. Руководитель Парка Елена Владимировна Кузина принимает его рекомендации в работу, ставит более конкретные задачи передо мной, потому что я занимаюсь воспитательной работой. Мы набираем команду и дальше работаем вместе. По сути, я предложил общую идею. Её наполни-

нием занимались методист Елена Сергеевна Ребенок и ребята, которые весной проходили обучение у нас в Школе подготовки вожатых.

Программа всегда зависит от тех людей, которые вкладывают в неё душу. А ещё от тех, кто в ней участвует, то есть приехавших к нам детей.

Во время составления программы возникали какие-то сложности?

Разработка программы – непростой процесс, который занимает около пяти месяцев. Во-первых, нам нужно было детально изучить тему видеоигр: что в них как называется, какие бывают персонажи, локации. Во-вторых, мы стараемся предугадать, зайдёт программа или нет. Придумать можно что угодно, но не факт, что это увлечёт детей. Поэтому часть предлагаемых мероприятий – вполне классические. Мы осторожно вводим любую тематику, в том числе, видеоигры. Повторюсь: главное – не научить детей детально разбираться в играх. Главное – дать им возможность почувствовать себя успешными.

А вы играете в видеоигры?

Сейчас – нет. В детстве я играл на компьютере, но при этом всегда занимался спортом. ФИФА, НБА и другие спортивные игры меня увлекают больше.

Я считаю, что любая игра развивает стратегические навыки, а это полезно. Однако важно понимать, что в любой игре мы играем роль, то есть на время становимся не собой. Наша цель – перенести полученные навыки в реальную жизнь.

Вероника Аитбагина, Дарья Подкидышева



ЛУЧШИЙ ДРУГ КИБЕРЖИТЕЛЯ

Тимплей – первый человек, к которому обращается кибержитель по любому вопросу. Он всегда поможет, подскажет, направит, поддержит в трудную минуту и развеселит, если вдруг стало грустно. Хотите познакомиться поближе с некоторыми тимплеями?

Мы задали им три вопроса:

1. Что вам больше всего нравится в работе?
2. С какими трудностями вы сталкиваетесь?
3. Хотели бы вы, чтобы у вас в детстве был такой вожатый, как вы?



**Анна
Юрьевна**

7 мультираса

1. Больше всего мне нравится общение с детьми. Я даю им свои эмоции, они мне отдают те же эмоции, только в двойном размере.
2. Главная трудность – это разновозрастные дети в одном отряде.
3. Конечно, хотела бы. Но у меня тоже были прекрасные вожатые и тоже в этом лагере.



**Виктория
Александровна**

8 мультираса

1. Больше всего в работе тимплея мне нравится атмосфера летнего лагеря. Можно снова почувствовать себя ребёнком, только в этот раз гораздо более ответственным. Но так даже интереснее.
2. Очень много трудностей в работе с детьми: нужно каждому обеспечить индивидуальный подход, и этот подход сначала нужно найти.
3. Да, я бы очень хотела. Мне кажется, я бы сама с собой очень хорошо подружилась.



**Юлия
Владимировна**

1 мультираса

1. У меня есть любимая фраза: «Не ты учишь детей, а дети учат тебя». Именно поэтому я люблю свою работу.
2. Всякие трудности бывают... Но мы со всеми справляемся.
3. Конечно!



**Мария
Владиславовна**

6 мультираса

1. Я люблю свою профессию, ведь сюда я приезжаю отдыхать душой. Проводя время с детьми, я снова чувствую себя ребёнком.
2. Работа вожатого – это работа с детьми, а у них всегда бывают конфликты. Нужно их решать, чтобы всё закончилось хорошо.
3. Да, я бы мечтала, чтобы у меня был такой же крутой и бомбический вожатый.



**Екатерина
Евгеньевна**

1 мультираса

1. Больше всего мне нравится активность детей.
2. Самое сложное – наверное, донести до детей, что мы их сильно любим, чтобы они открылись и доверились нам, если у них что-то случилось. Многим детям тяжело доверится кому-то, даже родителям. Поэтому для вожатого большое достижение, если дети ему доверяют.
3. Наверное, да.

Олег Желнов, Анна Мингалёва, Софья Тарасова

ЛАГЕРЬ – ЭТО ОБРАЗ ЖИЗНИ

Жизнь в мультивселенной кипит целый день. Поймать кибержителей в свободную минутку, чтобы задать им три вопроса, было не так-то просто. Зато ответы мы получили суперинтересные.

1. Почему тебе нравится в лагере?
2. Какой кружок кажется самым интересным?
3. Приедешь сюда снова?

Артём, 1 мультираса

1. Здесь вкусно и весело, тимплеи – хорошие ребята.
2. Мне нравится квиллинг.
3. Конечно, приеду.



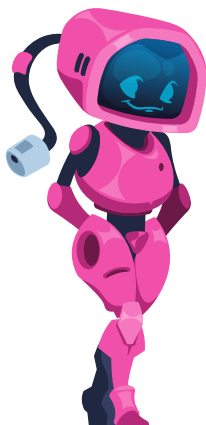
не была в лагерях. Мне тут очень нравится, особенно игры, квесты, вечерние мероприятия, дискотеки.

2. Танцы и теннис.
3. На следующий год тоже хочу приехать сюда.



Лилия, 1 мультираса

1. Мне нравится здесь настолько, что я приезжаю уже пятый год подряд! Ведь в лагере можно найти много новых друзей.
2. Мой любимый кружок — танцы. Там каждый может показать себя. А ещё преподаватель этого кружка обязательно отвечает на все вопросы, помогает, подсказывает.
3. Буду возвращаться сюда до тех пор, пока будет возможность.

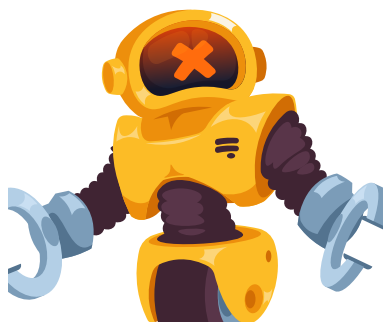


Кирилл, 4 мультираса

1. У меня здесь много ровесников, мне с ними весело общаться. Интересные кружки.
2. Инженерное бюро, где мы делаем много поделок.
4. Это мой первый раз, приеду ещё.

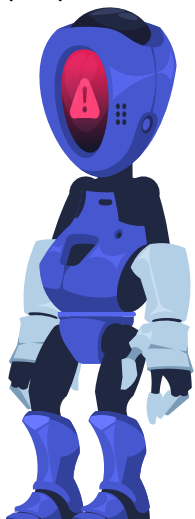
Илья, 4 мультираса

1. Здесь прикольно, развлекательно, много общения.
2. Мне нравится VR, потому что это игра. То, что смена связана с играми, мне тоже нравится.
3. Да.



Саша, 1 мультираса

1. Здесь неплохо кормят. Но раньше, мне кажется, было лучше. Я приезжал в 2017 году, у нас была игровая, дроворезка. Не обязательно было ходить на кружки, можно было посидеть в игровой или остаться в корпусе.
2. Я хотел попасть на мягкую игрушку и в инженерное бюро, но не успел записаться. Сейчас мне нравится ходить на мультипликацию.
3. Нет, я лучше поеду в «Артек».



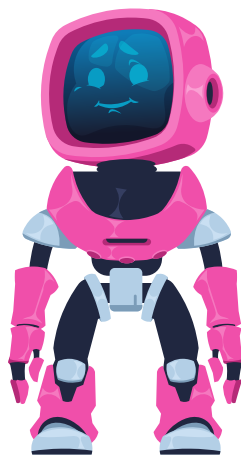
Даша, 3 мультираса

1. Здесь много общения и можно найти друзей.
2. Бисероплетение. Оно требует кропотливой работы, зато в конце выходит красивая вещь.
3. Да, конечно.



Кира, 2 мультирасы

1. Лагерь – это образ жизни, не то что дома сидеть. Здесь можно завести новых друзей, программа очень хорошая.
2. Мультипликация, потому что много ручной работы.
3. Да, приеду.



Олег, 1 мультираса

1. Здесь интересно, здесь максимально просто возникают приятные ощущения.
2. Журналистика.
3. Вряд ли, мне нужно учиться. Но я бы хотел.



Анастасия, 4 мультирасы

1. Тут очень прикольная атмосфера, всё по-семейному. В лагере очень добрые вожатые.
2. Мне нравятся танцы.
3. Я в этом лагере была шесть раз и думаю, что буду приезжать дальше.

Анфиса, 3 мультирасы

1. Мне нравится, что мы тут бегаем, прыгаем и выполняем всякие квесты.
2. Бисероплетение.
3. Я 100% сюда вернусь!

Вероника, 3 мультирасы

1. Мне нравится в лагере, потому что мы постоянно ставим номера, ходим на вечерние программы. Наши вожатые придумывают прикольные номера и шутки.
2. Мне нравится мягкая игрушка.
3. Да, я очень хотела бы вернуться!



Полина Ахрименко, Анна Долгова, Анна Смирнова,
Кира Фёдорова, Ирина Холодова, Арина Черкасова

Сейв-мод – система управления в мультирасе. Она состоит из четырёх кибержителей: кибер-пика, ачив-киба, файтинг-киба и сейв-киба. Дадим слово каждому из них.



Арина Черкасова

кибер-пик 7 мультирасы

Кибер-пик – правая рука тимплея. Я выполняю задания, которые мне даёт тимплей, отвечаю за наш отряд, хожу на планёрки кибер-пиков, помогаю своему тимплею и своим ребятам. Я очень рада, что именно меня выбрали на эту должность. Это очень интересно и необычно. Я, конечно, стараюсь не сильно выделяться, ведь я такой же человек, как и все, но у меня чуть больше привилегий.



Мария Гильдебрант

сейв-киб 1 мультирасы

Я отвечаю за чистоту в нашей мультирасе. Как сейв-киб утром я обязана всех будить. Затем вместе с другими сейв-кибами мы ходим по корпусам, проверяем чистоту в комнатах и ставим оценки. Например, если полотенца висят неровно или что-то воткнуто в розетку, то это уже 4. Мы записываем оценки, и в итоге выставляется средняя. Я думаю, система самоуправления работает хорошо, это мотивирует всех убираться. Мне нравится быть сейв-кибом, потому что, когда мы ходим по корпусам, мне интересно узнавать, у кого чище.



Егор Красилов

ачив-киб 2 мультирасы

Как ачив-киб я отвечаю за спортивную деятельность в своей мультирасе. Я провожу зарядку, строю отряд, когда мы куда-то идём, организую спортивные игры. Мне нравится, как устроена система самоуправления в лагере. Конечно, иногда меня не слушают, но чаще получается всех организовать.



Милана Назарова

файтинг-киб 3 мультирасы

Я – файтинг-киб моей мультирасы. А значит, я помогаю ребятам учить танцы, предлагаю идеи творческих работ, помогаю рисовать, если у ребят что-то не получается. Я стараюсь подавать такие идеи, которые всем понравятся, поэтому ребята их принимают, и мы воплощаем их вместе.

Мы всегда на связи!

<http://koshevoy-nso.ru> • vk.com/koshevoydetinso • t.me/koshevoy_park



**Газета Образовательного парка
им. О. Кошевого | 17.07.2022**

Руководитель проекта: Дарья Бехтенёва

Дизайн: Ксения Лютина

Фото: Дарья Бехтенёва, Евгения Кудрас

Тексты: Софья Тарасова, Олег Желнов, Анна Мингалёва, Софья Яковлева, Александра Романок, Валерия Чердинцева, Анна Артёмова, Степан Дикий, Анна Смирнова, Анна Долгова, Кира Фёдорова, Ирина Холодова, Александра Кусаинова, Арина Черкасова, Полина Ахрименко, Вероника Аитбагина, Дарья Подкидышева