



ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВДЦ «ОКЕАН»

ТЕРРИТОРИЯ КРЕАТИВА

Методическое пособие по реализации
дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы
в детском лагере

2020

Федеральная программа развития
ФГБОУ ВДЦ «Океан» (2014–2020 гг.)

Владивосток
2020



ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВДЦ «ОКЕАН»

Серия: «Океан» – Территория Профессионального Роста!

ТЕРРИТОРИЯ КРЕАТИВА

Методическое пособие по реализации
дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы
в детском лагере

Владивосток
2020

Печатается по решению редакционно-издательского совета
ФГБОУ «Всероссийский детский центр «Океан»

Рецензенты:

Голованов Виктор Петрович, главный научный сотрудник Федерального государственного бюджетного научного учреждения «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования», доктор педагогических наук, профессор, Заслуженный учитель РФ, Почётный работник сферы молодёжной политики РФ, академик Академии менеджмента в образовании и культуре и Международной академии детского туризма и краеведения;

Селезнёва Ольга Владимировна, кандидат педагогических наук, проректор по дополнительному образованию и социальным вопросам Благовещенского государственного педагогического университета, доцент кафедры педагогики

Авторы-составители:

Дехаль С. Г., Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю., Илюхина М. С.

Редакторская группа:

Даманская О. В., Герасимюк Е. В., Полуян А. Ю.

Т 35 Территория креатива: Методическое пособие по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере. – г. Ижевск: ООО «Принт», 2020. – 260 с.

ISBN 978-5-9631-0816-1

Территория креатива – это территория открытия смысла творчества как созидательного творения на основе сотрудничества, критического мышления, умения взаимодействовать, слушать и слышать друг друга, договариваться для решения общих задач.

Сборник представляет собой полное описание программы «Территория креатива», направленной на осмысление старшеклассниками ключевых компетенций будущего, и комплект методических материалов по её проведению. Будет полезен всем категориям педагогических работников.

ISBN 978-5-9631-0816-1

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

© ФГБОУ ВДЦ «Океан», 2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

Вступительное слово	6
Раздел № 1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Территория креатива»: опыт реализации	9
Программа «Территория креатива» как пример организации педагогической деятельности по развитию ключевых компетенций будущего у старшеклассников в условиях временного детского коллектива ВДЦ «Океан»	10
<i>Приложение № 1.</i> План основных образовательных событий программы «Территория креатива»	46
<i>Приложение № 2.</i> Инструктивно-методическое письмо по определению круга функций и деятельности педагогов и специалистов Центра для достижения цели и задач программы	48
<i>Приложение № 3.</i> Инструкция по организации системы рейтингования	76
<i>Приложение № 4.</i> Обзор практики. «Креатив-бой в ВДЦ „Океан“: как это было?»	80
<i>Приложение № 5.</i> Реферативный обзор методического пособия для общеобразовательных школ и учреждений дополнительного образования «Креатив-бой: как его провести»	86
<i>Приложение № 6.</i> Примеры диагностических анкет для участников программы «Территория креатива»	107
<i>Приложение № 7.</i> Инструкция для вожатого по проведению панельной дискуссии	112
<i>Приложение № 8.</i> Деловая игра «Всё дело – в команде!»	121
<i>Приложение № 9.</i> Церемония открытия программы «Территория креатива»	128
<i>Приложение № 10.</i> Тематический день «Образование без границ»: анонсы учебных модулей программы «Территория креатива»	135
Раздел № 2. Рефлексивные инструменты и их роль в реализации программы	145
Рефлексивные инструменты в процессе образовательной деятельности (из опыта ВДЦ «Океан»)	146
Рефлексивные инструменты	152
Как работать с бейджем-блокнотом. <i>Советы вожатому</i>	153
Как работать с Лентой времени. <i>Советы вожатому</i>	167

Раздел № 3. Возьмите на заметку, или Чем ещё можно наполнить программу	173
Аналитические лаборатории «Профессии XXI века». Методические советы	174
<i>Приложение № 1. Работа будущего – какой она будет?</i>	179
<i>Приложение № 2. Производственные отрасли</i>	186
<i>Приложение № 3. Профессиограмма</i>	187
Модель фокальных объектов	190
Интеллектуальная игра «Дипломатический этикет»	194
Игра «Команда»	207
 Раздел № 4. Полезная информация, или Быть в теме!	224
О теории «4К»	225
Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке	228
Глоссарий	235
 «Территория креатива» в объективе фотоаппарата	239
 Рецензия	245
 Послесловие	252



Символ программы – кубики. Куб стабилен – пусть опыт, полученный в ходе смены, станет устойчивой площадкой для личностного старта!

Куб используется в качестве фундаментального основания – из кубиков можно выстроить свой мир!

Шесть граней куба олицетворяют шесть направлений движения: вверх, вниз, влево, вправо, вперёд, назад. Так пусть же разные грани вашей личности раскроются в процессе творческого движения!

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Мы живём в удивительное время. Его характеризуют как время перемен, наступления шестого технологического уклада, перехода от SPOD-мира¹ к миру VUCA² и преддверие четвёртой промышленной революции... И если ещё не так давно педагогическое сообщество с недоверием вслушивалось в данные форсайтов о стремительно усложняющемся будущем, то уже сейчас в профессиональном мире идёт широкое даже не обсуждение, а осмысление теории и практики подготовки подрастающего поколения к жизни в условиях неопределённого будущего. В данной связи, нельзя не отметить большой интерес в обществе к теме формирования и развития ключевых компетенций будущего, которая вдохновила и педагогический коллектив ВДЦ «Океан» на разработку программы «Территория креатива», направленной на осмысление старшеклассниками теории «4К» – четырёх ключевых компетенций будущего: командная работа, коммуникация, критическое мышление, креативность.

Само пространство детского центра, аккумулирующее энергию знаний в энергию деятельности, плодотворно для рождения индивидуальных смыслов представителей молодёжи, объ-

единённых рамками смены. Чтобы теория «4К» стала руководством к построению личного будущего, необходимо было так спроектировать ключевые события, чтобы они стали триггером, действительной ситуацией развития, где, по В. И. Слободчикову, «впервые зарождаются специфически человеческие способности, „функциональные органы“ субъективности (во всех её измерениях), позволяющие человеку однажды действительно и самому „встать в практическое отношение“ своей жизнедеятельности». Продуктивно-деятельностный характер программы стал обоснованием для актуализации старшеклассниками личностного будущего в процессе постижения сути четырёх компетенций через насыщенную разнообразную деятельность, таким образом поэтапная самореализация в поле компетентностных проб, в концепции программы, и есть территория креатива – личностного, командного, общеокеанского.

Программа разработана, описана, апробирована. Опыт её реализации раскрыл огромный потенциал временного детского коллектива и Всероссийского детского центра «Океан» для достижения более высоких результатов.

Уверены, опыт реализации программы вызовет интерес педагогов. Надеемся, что озвученные идеи и находки обогатят профессиональный багаж всех, разделяющих вместе с нами миссию воспитания поколения в условиях меняющегося мира, способного жить в состоянии неопределённости.

Выражаем признательность, благодарность педагогическому коллективу ВДЦ „Океан“, добросовестная деятельность которого обеспечила достижение успешных результатов:

- старшему вожатому дружины-флотилии «Парус» В. Видякину, начальнику дружины-флотилии «Парус» Ю. Чигвинцеву, его заместителю Е. Боковой;
- вожатым: Н. Межову, Д. Ринчиновой, В. Козловой, Е. Репиленко, А. Смолейчук, М. Петрову, Б. Аюрову, А. Чигри-

¹ SPOD-мир – представляет собой устойчивый, предсказуемый, простой и определённый мир: steady (устойчивый), predictable (предсказуемый), ordinary (простой), definite (определённый) (см. источник: Мир VUCA и подходы выживания в нём [Электронный ресурс] // Бэкмология. Mental controller: becmology.ru. – Режим доступа: <http://becmology.ru/blog/management/vuca.htm>, свободный. – Загл. с экрана).

² VUCA-мир – это аббревиатура, впервые использованная в 1987 году и основанная на теориях лидерства Уоррена Бенниса и Берта Нануса, для описания или анализа нестабильности, неопределённости, сложности и неоднозначности общих условий и ситуаций (см. источник: Q. Who first originated the term VUCA [Volatility, Uncertainty, Complexity and Ambiguity]? [Электронный ресурс] // U.S. Army Heritage and Education Center. – Режим доступа: <http://usawc.libanswers.com/faq/84869>, свободный. – Загл. с экрана).

- ной, А. Аханиянову, Я. Смирновой, А. Рыбалко, А. Загуловой, А. Колесникову, Н. Сосниной, М. Цынгуеву, О. Кобриковой, Д. Косову, А. Лапп, Н. Скрипуновой, М. Ерёминой, З. Батуеву, В. Пчелинцевой, Э. Гукасову, А. Гармаеву, Е. Жапову;
- педагогам дополнительного образования и учителям школы, спортивным инструкторам, психологам, специалистам пресс-центра, а также специалистам всех производственных отделов и служб ВДЦ «Океан»;
 - Л. А. Лешневской, начальнику отдела профорientации и организации набора студентов ДДООНС службы проректора по учебно-воспитательной работе ДВФУ;
 - Н. В. Типер, руководителю Центра «Абитуриент» ВГУЭС;
 - оргкомитету программы в составе: М. С. Илюхиной, Ю. В. Косолаповой, С. Ю. Морозовой, А. А. Макаренковой, С. Г. Дехаль, Т. А. Липченко, сумевшим воплотить методологическую идею в живую практику.

РАЗДЕЛ № 1

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Территория креатива»: опыт реализации



**ДЕЛИСЬ ЗНАНИЯМИ,
а не навязывай их**

**Программа «Территория креатива»
как пример организации педагогической
деятельности по развитию ключевых компетенций
будущего у старшеклассников в условиях
временного детского коллектива ВДЦ «Океан»**

Общая характеристика программы

Актуальность программы проявляется в озабоченности современного педагогического сообщества вопросом воспитания детей и молодёжи в условиях мира VUCA: неопределённом, изменчивом, сложном, двусмысленном. Понимая значимость данной проблемы с одной стороны, с другой – осмысливая возможности детского центра, работающего в условиях временного детского коллектива, в актуализации у детей значения компетенций будущего для собственного развития, возникла идея создания такой программы, которая могла бы обозначить указанное проблемное место для её участников.

Очевидно, что далеко не во всех образовательных учреждениях ведётся работа в данном направлении. Несмотря на то, что вопрос в профессиональных кругах серьёзно обсуждается, есть немного примеров таких инновационных практик, чаще в негосударственных образовательных учреждениях. Опыт участия во всероссийском конкурсе «Школа навыков XXI века», знакомство с примерами результативных и эффективных моделей образования (обучения), решающих задачи формирования навыков XXI века у его участников, убедили проекторочную группу создать принципиально новую программу для детей и молодёжи, способствующую обретению навыков будущего, осмыслению их роли в построении индивидуальных стратегий личностного и профессионального развития. Убеждённость в том, что точкой роста становится не информация, а смысл, заложенный в ней, определила концепцию

программы – раскрытие и углубление смыслов компетенций будущего в процессе их поэтапно-блочного раскрытия в соответствии с логикой развития временного детского коллектива: компетенция «командная работа» – блок «Командная работа», компетенция «критическое мышление» – блок «Критическое мышление», компетенция «коммуникация» – блок «Коммуникация». Постепенное обогащение вкупе с данными смыслами создаёт основу для освоения компетенции «креативность» через последний, завершающий блок «Креативность».

Ещё одной причиной, актуализировавшей появление программы, стало понимание того, что зафиксированный современными исследователями детства инфантилизм представителей «поколения Z», вступающих в пору взросления и профессионального выбора, является следующим вызовом к целенаправленной педагогической деятельности. Так, в исследовании О. В. Решетникова отмечено, что «зеты» (к ним он относит родившихся в 1995–2010 гг.) не готовятся к абстрактной будущей жизни, а живут здесь и сейчас. Быстрая смена интересов и видов деятельности, свойственная им, заставляет в корне менять привычные методы воспитания подготовки их к будущей жизни и искать новые, учитывающие их собственные смыслы и интересы.

Всё вышеперечисленное обусловило появление программы, в основу которой положен феномен компетенций будущего, где креативность рассматривается через призму их смыслов: команда, критическое мышление, коммуникация.

Теоретико-методологическое основание определяет педагогическую целесообразность программы. Программа базируется на таких подходах, как: антропологический (Н. И. Борогко, В. И. Слободчиков и др.), развивающий идею целостного и системного знания о человеке, его индивидуальности, духовном мире, смыслах и ценностях; деятельностный (Л. С. Выготский,

А. Н. Леонтьев и др.), базирующийся на концепции усвоения знаний и приобретении опыта через специально организованную деятельность. В основе педагогического процесса лежат технологии личностно ориентированной деятельности (Е. В. Бондаревская, В. В. Сериков, И. С. Якиманская и др.), технологии индивидуализации образовательного процесса (Т. М. Ковалёва), коллективно-творческой (О. С. Газман, И. П. Иванов), игровой деятельности (Н. П. Аникеева, Г. К. Селевко, Г. Н. Щуркова и др.), технология управления позитивным будущим (С. В. Тетерский), теория формирования и развития временного детского коллектива (И. Ф. Бережная, Ю. А. Бураков, Б. Я. Гиндис, А. Г. Кирпичник, А. И. Лутошкин, С. И. Панченко, Е. И. Рыбинский, К. Н. Травинин, А. Н. Тубельский и др.), теория коллектива (Л. И. Новикова).

В научно-педагогической литературе (А. Г. Асмолов, И. Д. Фрумин, А. Г. Каспржак, Н. И. Смолянинова и др.) навыки XXI века – компетенции человека (выпускника), основанные на предметных (межпредметных, практических) знаниях, определяющие способность человека (выпускника) действовать в условиях изменяющегося мира. В их числе выделяют: способы и особенности мышления (креативность, критичность мышления, способность мыслить проективно, анализировать, прогнозировать, ставить цели, искать варианты решения); способы коммуникации (взаимосвязь и взаимодействие, навыки коллективной деятельности, управление эмоциями или эмоциональный интеллект, межкультурная коммуникация); информационную компетентность (сотрудничество, умение ориентироваться в мире информации, обмениваться информацией); способность к самообразованию и самообучению (умение видеть свои потребности, готовность к изменениям, способность самостоятельно планировать свою деятельность и оценивать её эффективность); жизненные навыки (социальный интеллект, понимание мира, гражданственность, выбор, карьера, социальная ответственность) и др.

Вместе с тем, проблематику креативного мышления изучали А. Ф. Осборн, К. Патрик, С. Д. Парне, Э. Бано, А. В. Брушлинский, Д. Б. Богоявленская, В. В. Давыдов, А. Н. Леонтьев, А. Р. Лурия, В. С. Мухина, С. Л. Рубинштейн, О. К. Тихомиров, В. Д. Шадриков, Я. А. Пономарёв и др. Одни учёные считают его производным от интеллекта (Р. Кеттелл, Р. Стернберг), другие – результатом взаимодействия интеллекта и креативности как независимых явлений (Дж. Гилфорд, Е. Торранс, В. Н. Дружинин), третьи определяют креативное мышление как продуктивное мышление с участием подсознательных процессов и интуиции (Н. Коган, Е. П. Торренс, А. М. Матюшкин). В педагогической психологии креативное мышление понимается как мышление анализирующее, оценивающее, проблематизирующее (И. И. Ильясков, М. М. Кашапов), как ориентированное на «участие» в социальной и индивидуальной жизнедеятельности (Е. А. Соколовская, Г. С. Сухобская, Т. В. Шадрина).

Дж. Гилфорд идентифицировал креативность с дивергентным мышлением как со способностью продуцировать различные идеи. Развивая эту мысль, многие исследователи пришли к мнению, что креативное мышление – «универсальная познавательная способность» (по Дж. Гилфорду) – включает процессы преобразования когнитивного опыта и создания нового. Апеллируя к исследованиям таких авторов, как А. А. Анастаси, Д. Кемпбелл, Р. Стерберг, перечень характеристик креативного мышления можно дополнить. Лёгкость ассоциирования характеризуется способностью к быстрому и свободному переключению от движения мысли в одном направлении к её движению в обратном. Воображение характеризуется способностью вызывать в сознании из богатства воспоминаний определённые составные части и создавать из них новые психологические образования. Гибкость мышления характеризуется свободным переключением с одной умственной операции на другую (качественно новую), лёгкостью

перестройки сложившихся схем мышления и систем действий. Антиконформизм мышления характеризуется неподчинением общепринятому мнению, т. к. наука вообще идёт путём отрицания. Умения менять своё мнение, отрешаться от традиционных взглядов в наше время становятся важнейшим условием продуктивной деятельности. Лёгкость генерирования идей рассматривают как «способность генерировать много идей в ответ на один стимул» (С. Парне). Иногда это качество называют «беглостью» и «продуктивностью мышления». Способность к переносу характеризуется способностью применить знания и умения, приобретённые при решении одной задачи, к решению другой.

В качестве базиса нами взято следующее определение: «Креативное мышление – это свойство личности, проявляющееся в интеллектуальной активности, состоящее в генерировании новых идей, в поиске путей практического решения оригинальных, нестандартных ситуативных задач, в выборе наиболее продуктивных стратегий деятельности...».

Адресат программы: школьные команды, принимающие активное участие в творческой, общественной, научно-технической, проектной и исследовательской деятельности, победители предметных школьных, муниципальных, региональных олимпиад, учащиеся 9–11 классов.

Срок реализации: 28 сентября – 18 октября 2017 года.

Отличительными чертами программы являются нацеленность на ключевые компетенции XXI века, выделение креативности в качестве базисной в логике кратковременной программы.

Исходя из этого, поставлена задача создать избыточное информационное пространство, в котором есть:

- 1) поле для самоосмысления и глубокой внутренней работы, где подготовлена почва для возвращения отно-

шения к себе как к источнику жизненных перемен, причине событий и поступков. Такое отношение к себе позволяет не ограничивать себя рамками своего типа, а выявляет новые, ещё не испытанные личностные особенности, стремления, силы [1, 143 с.];

- 2) площадки проб и открытий, где через механизмы эмоционально-чувственного и практико-действенного познания запускается процесс знакомства с ключевыми компетенциями будущего. Принципиальным здесь является такая организация их информативной составляющей, чтобы они стали со-бытием – понимаемым В. И. Слободчиковым как «действительная ситуация развития, где впервые зарождаются специфические человеческие способности, „функциональные органы“ субъективности (во всех её измерениях), позволяющие человеку однажды действительно самому „встать в практическое отношение“ к своей жизнедеятельности» [16, 4 с.].

Указанное обусловило внедрение новых, разработанных под идею программы, интерактивных форм и технологий: тематический день «Образования без границ» как пример мета-предметного образовательного пространства, «Креатив-бой», воркшоп «Территория креатива».

Особенностями программы являются:

- нацеленность на развитие данных компетенций будущего. Целенаправленное усвоение их сути становится базовым для участия детей в креатив-бою как ключевом событии смены и как маркере их освоения;
- углубление рефлексивного блока как основы для построения индивидуальных стратегий личностного развития;
- усиление роли органов детского самоуправления в организации событий смены;

- наличие системы коллективного роста, инструментально обеспеченной в гугл-таблицах, стимулирующей участие детей и отрядов в компетентностных пробах каждого смыслового блока программы.

Таким образом, **новизна** программы – в актуализации субъектной позиции ребёнка в процессе знакомства с ключевыми компетенциями будущего.

Цель: содействие развитию ключевых компетенций будущего у современных старшеклассников посредством погружения в насыщенную творческую среду.

Задачи:

- развивать у современных школьников ключевые компетенции будущего: командная работа, критическое мышление, коммуникация, креативность;
- актуализировать значение креативности и изобретательства для дальнейшего социального успеха;
- познакомить с приёмами креативного мышления.

Основными принципами реализации программы являются:

- понимание ценности развития молодого человека как уникального индивидуально-личностного процесса обретения смысла и опыта;
- принцип творческой самореализации в процессе деятельности и компетентностных проб;
- принцип педагогической поддержки;
- принцип сотворчества взрослых и детей.

Для достижения результата используются **методы креативного мышления** (решение открытых задач), коллективного творчества, создания избыточного информационного простран-

ства, рефлексивного отклика (Лента времени, бейдж-блокнот, рефлексивные минутки на отряде), а также **океанские методики** работы с разновозрастными объединениями, индивидуальной и групповой проектной деятельности, подготовки и проведения дружинных дел, фестивалей, организации работы органов самоуправления, коллективно-творческой деятельности.

Формы реализации программы: учебный образовательный модуль, дискуссия, мастер-классы, лекции, курс по командообразованию, креатив-бой, интеллектуальные игры, игры на местности, творческие площадки, спичи.

Предполагаемый результат

Для участников смены будут созданы: насыщенное событийное пространство, рефлексивная среда, психолого-педагогическое сопровождение, которые запустят в подростке механизмы индивидуального осмысления собственных творческих способностей, наличия у него компетенций будущего, формирование целостных позитивных мировоззренческих установок на творческую самореализацию, развитие активной деятельностной позиции.

В результате участия в программе школьники:

- познакомятся с теорией «4К»;
- освоят суть и значение ключевых компетенций будущего: командная работа, критическое мышление, коммуникация, креативность;
- актуализируют знания о креативности, изобретательстве как значимой способности человека для достижения социального успеха;
- пройдут компетентностные пробы;
- расширят представления о составляющих креативности, что позволит ставить личностные задачи для саморазвития;
- узнают о приёмах креативного мышления;

- познакомятся с теорией решения открытых задач, технологией «Креатив-бой»;
- приобретут:
 - опыт организаторской, коллективной, коллективно-творческой деятельности;
 - уникальный опыт общения с одарёнными сверстниками, опыт проживания в многонациональной среде;
 - опыт общения, самоуправления, самообслуживания, самообразования;
- будут распространять опыт ВДЦ «Океан» в детских образовательно-оздоровительных учреждениях субъектов Российской Федерации.

Предполагаемый социальный эффект программы

Владение знанием о ключевых компетенциях будущего и роли креативности в меняющемся мире позволит участникам программы осмысленно строить своё личностное и профессиональное будущее, развивать указанные компетенции для полноценной самореализации в социуме и достижения личностного и социального успеха.

Критерии и показатели результативности программы:

- актуализация знаний о креативности и изобретательстве;
- знание компетенций будущего;
- компетентностные пробы;
- знание приёмов критического мышления.

Содержание программы

Все мероприятия программы взаимоувязаны в единой логике и направлены на достижение цели и задач программы. Включают профильную программу и программу развития временного детского коллектива.

Идея программы

Территория креатива – 1) территория нестандартного мышления, индивидуального и коллективного творчества, изобретательства, новаций и инициатив, направленных на созидательную деятельность; 2) территория открытия смысла творчества как созидательного творения на основе сотрудничества, критического мышления, умения взаимодействовать, слушать и слышать друг друга, договариваться для решения общих задач.

Логика построения программы

Вся программа³ делится на четыре смысловых блока, каждый из которых носит название и, соответственно, раскрывает содержание четырёх ключевых компетенций будущего:

- 1) командная работа: 1–7 день смены;
- 2) критическое мышление: 8–11 день смены;
- 3) коммуникация: 12–13 день смены;
- 4) креативность: 14–18 день смены.

Каждый из блоков начинается с установочного занятия и заканчивается обязательным осмыслением сути данного блока, фиксацией компетенции, рефлексией каждым ребёнком её уровня развития у него самого, фиксацией коллективных суждений о данной компетенции на Ленте времени.

Стратегическая идея смены – работа с будущим! Именно выделенные компетенции относятся к компетенциям, способствующим самореализации в условиях неопределённого будущего. Осмысление каждым ребёнком данной сути позволит выстроить стратегии личностного развития на основе наращивания именно этих компетенций.

³ План основных образовательных событий программы «Территория креатива» представлен в Приложении № 1.

Краткая характеристика основных событий программы⁴

Организационный период

1-й блок – «Командная работа» (1К)

Урок Мудрости. Цель: актуализация ценности творчества в цивилизационном развитии. Дружинное мероприятие, способствующее критическому осмыслению понятия «творчество», его роли в жизни общества и человека.

Огонёк знакомств. Цель: личностное сближение в отрядах, продолжение разговора о ценностях через культурные примеры и примеры из личного опыта. По окончании огонька каждый получает и заполняет первый лист бейджа-блокнота.

Лента времени – это визуализация смены, общеколлективный рефлексивный инструмент, отражающий результаты осмысления детьми событий смены.

Игры на командообразование. Цель: построение доверия внутри группы, выработка навыков взаимодействия и сплочение отряда.

Вечер знакомств. Цель: массовое знакомство участников программ в творческой форме. Конкурсно-игровая программа должна быть нацелена на выявление и развитие творческих, физических, интеллектуальных способностей участников.

Церемония открытия программы. Цель: презентация программы, формирование мотивации к участию в ней через яркие сюжеты, раскрывающие её суть.

Погружение в тему блока. Цель: раскрытие содержания и актуальности компетенции «командная работа». Интерактивная лекция «Всё дело – в команде!», показать на практике ценность командной работы.

⁴ Подробная характеристика основных событий программы представлена в Приложении № 2.

Творческое открытие Школы. Цель: презентация школы и отдела дополнительного образования как фундамента для будущих открытий и специфики процесса обучения в рамках программы.

Отрядный курс по командообразованию. Цель: сплочение отрядов.

Вожатский сюрприз. Цель: творческая презентация вожатского отряда «Исток».

Экстрим-игра. Цель: проверка сплочённости команды в экстремальных ситуациях. Игра на местности предполагает творческие задания, в том числе с использованием гаджетов, QR-кодов, театрализованных ловушек, экстрим-ситуаций, спецэффектов.

Презентация команд-отрядов. Цель: презентация отряда как команды.

День учителя. Цель: осмысление роли учителя в общественном прогрессе, в процессе творческой самореализации детей.

Время К. Цель: анализ блока. Время осмысления сути компетенции 1-го блока – «Командная работа» (1К). Суждения, мысли отряда оформляются на Ленте времени (Приложение 8). Кроме того, каждый ребёнок заполняет второй лист бейджа-блокнота.

Основной период

2-й блок – «Критическое мышление» (2К)

Погружение в тему блока. Цель: раскрытие содержания и актуальности компетенции «критическое мышление».

Философская беседа «Зачем мыслить критически?» (встреча с доктором философских наук ДВФУ). Цель: актуализация критического мышления в образовании, повседневной жизни. Интерактивная беседа с элементами дискуссии.

Интеллектуальные игры. Цель: развитие познавательного интереса к различным разделам науки. Выявление эрудированных, обладающих нестандартным, гибким, критическим мышлением ребят.

Тематический день «Образование без границ». Цель: создание открытого образовательного пространства, пробуждающего мотивацию к обучению.

Реализация фрагментов УМов (учебных модулей), нестандартных занятий педагогами школы и отделом дополнительного образования, которые дети выбирают по собственному желанию.

Океанский конвент. Ключевое мероприятие программы «Наука. Техника. Прогресс», демонстрирующее технические и изобретательские достижения ребят – участников программы.

Час российской науки. Цель: пробуждение чувства гордости за достижения российской науки.

Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Цель: выявление обладателей критического мышления.

Квест «Найди своего Эйнштейна». Цель: осмысление навыков критического мышления для достижения заданной цели. По результатам игры выявляются победители, баллы игры плюсятся в общий рейтинг.

Время К. Цель: анализ блока. Время осмысления сути компетенции 2-го блока – «Критическое мышление» (2К). Суждения, мысли отряда оформляются на Ленте времени. Кроме того, каждый ребёнок заполняет третий лист бейджа-блокнота.

3-й блок – «Коммуникация» (3К)

Погружение в тему блока. Цель: раскрытие содержания и актуальности компетенции «коммуникация». Урок «Искусство коммуникации» от участника клуба ДВФУ «Дебаты». Осмысление детьми сути компетенции «коммуникация».

Мастер-классы по ораторскому искусству. Цель: знакомство с приёмами эффективной коммуникации. Это практический курс обучения дебатам.

Панельные дискуссии. Цель: отработка навыков публичного высказывания на основе подобранной аргументации.

Время К. Цель: анализ блока. Время осмысления сути компетенции 3-го блока – «Коммуникация» (3К). Суждения, мысли отряда оформляются на Ленте времени. Кроме того, каждый ребёнок заполняет четвёртый лист бейджа-блокнота.

4-й блок – «Креативность» (4К)

Погружение в тему блока. Цель: раскрытие содержания и актуальности компетенции «креативность» в самостоятельном творчестве участников программы как компетентностной пробе 4-х компетенций.

Воркшоп «Территория креатива». Цель: расширение представлений о продуктах творчества в процессе знакомства с мастерами из разных творческих сфер.

Лекция «Креативное мышление. Открытые задачи» А. Ф. Кавтрева. Цель: формирование представлений об открытых задачах, значимости изобретательства, ТРИЗ и др.

Решение открытых задач. Цель: обучение технологии решения открытых задач.

Время детских инициатив. Цель: пробуждение инициатив старшеклассников и создание условий для деятельностной самореализации. Содержание планируется органами самоуправления дружины.

Конкурс «Океанская жемчужина». Цель: выявление и реализация творческих детей программы.

Итоговый период

Креатив-бой. Авторская технология А. Ф. Кавтрева. Цель: тренировка поиска творческих идей. Оценивается по критериям оригинальности и практичности.

Время К. Цель: анализ блока. Время осмысления сути компетенции 4-го блока – «Креативность» (4К). Суждения, мысли отряда оформляются на Ленте времени. Кроме того, каждый ребёнок заполняет пятый лист бейджа-блокнота.

Итоговый сбор отряда. Цель: проанализировать достижения и неудачи отряда в течение смены.

Церемония закрытия программы. Цель: награждение участников программы.

Прощальный огонёк. Цель: обсуждение детьми своей роли в коллективе и роли отряда для каждого.

Условия реализации программы

Организационно-педагогические условия

Организационно-содержательным элементом образовательного процесса является план основных образовательных событий (*Приложение № 1*), разрабатываемая организационным комитетом (далее – Оргкомитет) смены и включающая:

- расписание образовательных событий в дружине (отрядные, дружинные дела) в соответствии с целевой установкой смены и логикой развития временного детского коллектива;
- расписание отдела дополнительного образования по графику шестидневной недели, включающему занятия мастерских, студий, салонов, а также спортивных занятий в физкультурно-спортивном комплексе.

Продолжительность занятий – 45 минут.

Кадровые условия

1. Подготовленный педагогический коллектив в составе вожатых, учителей школы, педагогов дополнительного образования, методистов, специалистов отделов и служб, работающих в едином образовательном пространстве ВДЦ «Океан» в соответствии с чётко поставленными задачами (*Приложение № 2*).

Для реализации программы проведены установочные занятия, тематические планёрки по особенностям организации педагогической деятельности в соответствии с социально-психологическими характеристиками её участников.

2. Условием реализации программы является подбор кадров, её осуществляющих, наличие социальных партнёров разных направленностей и уровней: ДВФУ, ВГУЭС, Агентство по развитию человеческого капитала на Дальнем Востоке, профессионалы различных творческих и спортивных площадок г. Владивостока.
3. Оргкомитет с чётко расписанным функционалом.

Материально-технические условия, учебно-методическое и информационное обеспечение

В дружине созданы все условия для проживания и отдыха детей: кубрики, отрядные места, места для активного отдыха. В школе – оснащённые кабинеты (интерактивные доски, мультимедиа и т. д.). Студии и мастерские отдела дополнительного образования имеют все условия для организации образовательного процесса с учётом СанПиН, имеют оборудование и необходимые ресурсы для организации обучения детей.

Кроме того, оснащённый необходимым оборудованием киноконцертный комплекс позволяет организовывать мероприятия на высоком техническом уровне.

Информационные потребности участников программы реализуются в полной мере библиотекой, имеющей абонемент, читальный зал, зал электронных ресурсов. Единое информационное пространство Центра объединяет досуговую, учебную, внеурочную деятельность и включает:

- общую локальную сеть, имеющую выход в интернет;
- устройства для ввода графической информации (сканеры, цифровые фотоаппараты);
- средства информационного взаимодействия педагогического персонала;
- систему радиоповещения;
- wi-fi-сеть.

Партнёрские отношения с организациями и учреждениями г. Владивостока позволяют использовать их материальные, учебные, производственные ресурсы.

Психолого-педагогические условия

Психолого-педагогическое сопровождение программы обеспечивает отдел психолого-педагогического сопровождения, основными задачами которого являются:

- учёт специфики возрастного психофизического развития участников программы;
- формирование и развитие психолого-педагогической компетентности всех субъектов образовательного процесса;
- вариативность направлений психолого-педагогического сопровождения;
- систематический контроль за психолого-педагогическим статусом ребёнка и динамикой его психологического развития в процессе участия в программе смены;
- психолого-педагогическое консультирование;
- диагностика изменений развития ребёнка в процессе участия в программе;

- психологическое просвещение – приобщение педагогического коллектива и участников программы к культуре решения психологических проблем.

Управление программой

Оценочные материалы

Для измерения образовательных результатов используются:

- анкета удовлетворённости итогами программы;
- входное и выходное анкетирования участников программы;
- тест С. Медника (диагностика вербальной креативности);
- тест П. Торренса (диагностика невербальной креативности);
- результаты системы рейтингования;
- бейджи-блокноты;
- рефлексивные отклики.

Формы аттестации:

- бейдж-блокнот;
- система рейтингования отрядов;
- рефлексивные суждения участников программы;
- экспертная оценка участников семинара-практикума;
- отзывы участников программы и социальных партнёров.

Механизм оценки эффективности реализации программы:

- рефлексия участников программы по окончании блоков;
- анкетирование и опросы детей по качеству реализуемой педагогической деятельности;
- содержание Ленты времени (*Приложение № 6*);
- мониторинг эффективности отдельных частей программы и её мероприятий в целом со стороны экспертной комиссии, педагогического коллектива, Оргкомитета;
- отзывы специалистов.

По итогам программы составляется перечень предложений по её совершенствованию.

Контроль и управление реализацией программы

Система диагностики процесса реализации программы построена следующим образом:

1. Образовательные достижения участников программы в соответствии с целями (результаты относительно критериев и показателей программы):

- выявление ожиданий от программы (индивидуальные беседы при оформлении педагогического дневника) – организационный период;
- удовлетворённость ходом реализации программы, включённость в неё (анкетирование, анализ поведенческой активности старшеклассников, анализы по итогам проведения отрядных и дружинных дел) – середина основного периода;
- выявление приращений в области личностного развития – итоговый период смены;
- удовлетворённость итогами программы (анкетирование, результаты рефлексии на огоньке, рефлексивное эссе);
- анализ реализации программы и её результативности.

2. Мониторинг реализации этапов программы, в ходе которого будут проанализированы:

- качество условий организации программы;
- полнота реализации программы;
- эффективность используемых интерактивных форм и технологий, модернизация имеющихся и внедрение новых педагогических приёмов, трансляция изобретённых или адаптированных образовательных форм в научное пространство и в практику;
- наличие модулей социализации и индивидуализации;

- наличие индивидуальных и коллективных достижений у участников программы;
- оснащённость образовательного процесса (ресурсы – люди, технологии, время, материально-технические);
- организация управленческой деятельности;
- методические продукты по итогам программы.

Оценка эффективности программы

«Территория креатива»

(на примере 11-й смены 2017 года, проведённой на базе ВДЦ «Океан»)

Период проведения: 28 сентября – 18 октября 2017 года.

Количество детей, участвующих в анкетировании – 298.

Диагностическим инструментарием оценки результативности программы «Территория креатива» послужили:

- входное и выходное анкетирования участников программы;
- тест С. Медника (диагностика вербальной креативности);
- тест П. Торренса (диагностика невербальной креативности).

Анализ полученных данных позволяет сделать следующие

выводы:

1. 99 % всех участников имели положительную мотивацию участия в смене. Их ожидания были связаны с возможностью найти новых друзей, весело провести время, испытать много положительных эмоций. 19 % детей были мотивированы на участие в конкретной программе. Их ожидания от программы – это развитие креативности и творческих способностей, знакомство с креативными людьми, развитие лидерских качеств, развитие способности генерировать идеи.
2. 62 % участников смогли осуществить свои планы на смену; 31 % осуществили свои планы частично; 7 % не удалось осуществить планы.

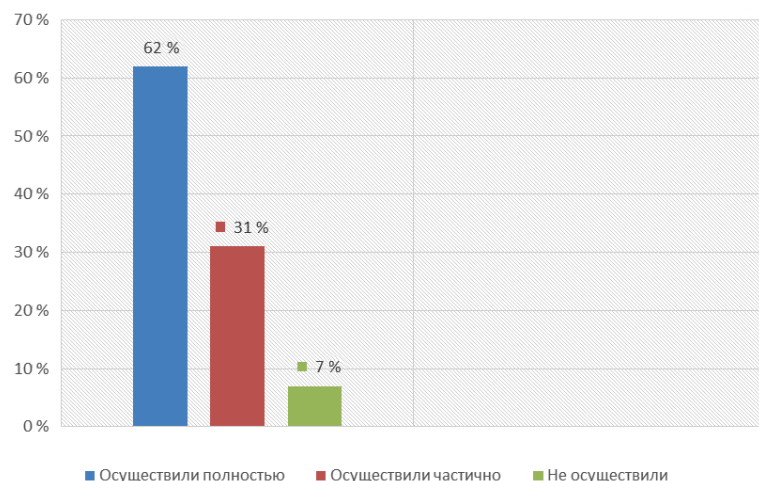


График 1. Реализация личных планов по итогам участия в программе

3. Удовлетворённость программой составила 78 %.
4. В числе наиболее значимых результатов на основе самоанализа можно выделить группы суждений.

О лично-значимых приращениях, саморазвитии

- Познание нового, новые открытия, общение с разными деятелями, лекции, тренинги, мастер-классы, обучение новым навыкам и умениям, работа в команде, высказывание мнения, интеллектуальные битвы, развитие умения нестандартно мыслить;
- самореализация, саморазвитие, возможность проявить себя, свою самостоятельность, уверенность, опыт, новые увлечения, достижение целей;
- особенно дети отметили значимость приёмов креативного мышления, с которыми они познакомились в течение смены: «мозговой штурм», синектику, решение открытых задач, креатив-бой и другое.

О значимых событиях программы

- Презентация отряда, открытие программы, «Огонёк знакомств», Итоговое шоу, выступления, участие в «Океанской жемчужине», подготовка к различным творческим мероприятиям, отрядные и дружинные мероприятия, игры, поездка во Владивосток, походы к морю, прогулки с отрядом, вожатский спектакль, день девочек, футбольные матчи, удачное выступление ансамбля;
- «рассказы про компетенции», «разные курсы, особенно про командную работу», «лекции и мероприятия, посвящённые экономике и риторике», «Океанский конвент», «3К и 4К», «разнообразные мероприятия, направленные на развитие мышления», «встречи с лекторами, общение с ними (не хватало)», «Креатив-бой»;
- занятия в школе, Школе творческих практик (далее – ШТП), занятия спортом, спортивный день;
- развлечения, новые впечатления.

О взаимоотношениях

- Поддержка вожатых, знакомство и общение с отрядом, дружный коллектив, коллективная работа, знакомство с новыми друзьями, общение с людьми, дружба, большое количество разных креативных ребят;
- сплочённость, взаимопонимание, доброта, душевность.

5. Работа в команде не дала видимого приращения: 96 % участников программы ранее имели опыт работы в команде; 50 % отметили, что им вполне удалось поработать в команде в течение смены; 48 % смогли это сделать частично. Этому помешали как внешние факторы, связанные с организацией отдельных мероприятий, так и внутренние, в числе которых такие личностные качества, как неуверенность, стеснительность, неумение распределять время.

6. Большое внимание в ходе реализации программы было уделено самооценке старшеклассниками личностных качеств и позиций в начале и в конце смены. Результаты представлены в *Таблице 1*.

Таблица 1

Самооценка личностных качеств и позиций

№ п/п	Вопрос		Начало смены	Конец смены
1.	Считают себя креативными		54 %	70 %
2.	Роли в команде	Лидер	15 %	7 %
		Генератор идей	25 %	23 %
		Исполнитель	29 %	38 %
		Душа компании	21 %	18 %
		Критик	5 %	7 %
		Другие роли	2 %	7 %
3.	Самооценка умений по 5-балльной шкале	Взаимодействовать	4,3	4,4
		Организовывать	3,8	4,0
		Убеждать	3,8	4,0

Данные выходного анкетирования показывают значительное увеличение количества детей, считающих себя креативными, по сравнению с началом смены.

Соотношение количества детей, относящих себя к различным ролям в команде, в основном, изменилось незначительно. Заметные изменения произошли только по позициям «лидер» (15 % – в начале смены, 7 % – в конце) и «ответственный исполнитель» (соответственно 29 % и 38 %). Это может быть показателем того, что дети, попав в новую для них среду, готовы были уступить лидерские позиции другим, на их взгляд, более компетентным членам команды. Это в свою очередь свидетельствует о том, что участники программы научились ещё более эффективно взаимодействовать, организовывать, убеждать.

Сопоставление самооценки этих умений в начале смены и в конце подтверждает этот факт. Оно представлено в *Графике 2*.

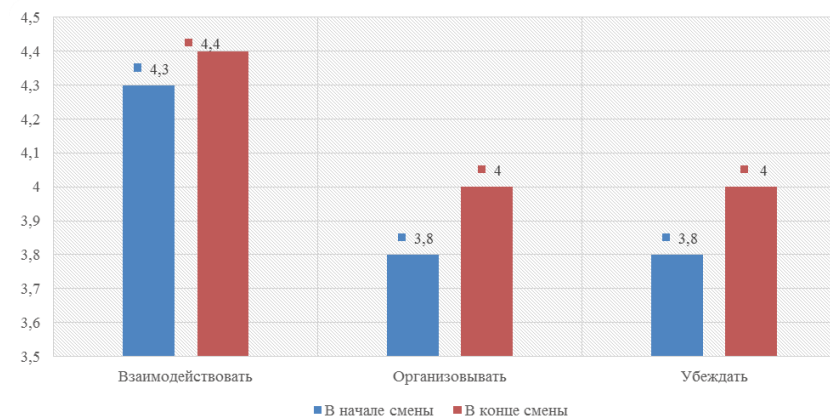


График 2. Динамика самооценки умений в течение смены

Как видим, по всем позициям есть приращение, которое характеризует наличие компетенции работать в команде. Значимым является факт того, что она (данная компетенция) осмыслена как составляющая конкретных умений, которые необходимо развивать.

7. Результаты самооценки участниками программы компетенций, полученных по итогам 11 смены 2017 года, высоки (по 5-балльной шкале) и выражены в следующих показателях: команда (1К) – 4,3; критическое мышление (2К) – 4,2; коммуникация (3К) – 4,3; креативность (4К) – 4,4.

Помимо развития компетенций, 52 % участников смены отметили положительные изменения в характере. Из зафиксированного в анкетах: они развили креативность, пунктуальность, самостоятельность, настойчивость, лидерские качества, умение работать в команде, способность слушать и слышать. Кроме этого, они стали менее стеснительными, более откры-

тыми, добрыми, дружелюбными, преодолели зависимость от мобильного телефона.

8. Для выявления динамики по показателю «актуализация знаний о креативности и изобретательстве» участникам смены было предложено дать определения понятиям «креативность», «изобретательство» в начале и в конце программы. Сравнение определений, данных во входных и выходных анкетах, позволяет сделать вывод о том, что дети актуализировали знания о креативности, изобретательстве как значимой для достижения социального успеха способности человека. В конечных вариантах данных понятий больше внимания уделялось значению развития креативности и способности к изобретательству для совершенствования личности, её успешной социализации. Например: «Креативность – это умение мыслить под другим углом, самосовершенствоваться; способность выделить себя из общей массы посредством оригинального подхода к обычным вопросам; способность находить решения в трудных жизненных ситуациях». «Изобретательство – это умение создавать для общества что-то, ранее не существовавшее; способность делать из обычных вещей что-то новое, креативное, а также адаптироваться к изменениям; способность придумывать и осуществлять в жизни новые приспособления и замыслы».

В начале и в конце программы была проведена диагностика вербальной и невербальной креативности. Во всех отрядах повторная диагностика показала более высокий результат по каждому из тестов.

По тесту вербальной креативности результат вырос в среднем на 22 % по дружине.

По тесту невербальной креативности результат вырос в среднем на 17 % по дружине.

Таблица 2

Результаты диагностики вербальной и невербальной креативности участников программы

Отряд	Вербальная креативность		Невербальная креативность	
	2.10.17	16.10.17	2.10.17	16.10.17
4-й	28,4	37,0	41,0	48,0
5-й	6,0	7,3	8,0	9,0
7-й	50,5	76,0	48,7	59,0
8-й	37,8	56,6	191,0	212,0
10-й	48,8	51,0	174,0	193,0
11-й	46,0	49,6	700,0	719,0
13-й	47,0	50,6	176,0	195,0
14-й	64,0	72,0	230,0	260,0
Всего баллов	328,0	400,2	1568,7	1835,0
Динамика (баллы/проценты)	72,2 / 22 %		267,0 / 17 %	

Сопоставляя цель программы – содействовать развитию ключевых компетенций будущего у современных старшеклассников посредством погружения в насыщенную творческую среду и её количественные и качественные результаты, – можно сделать вывод, что программа реализована эффективно.

Выполнены следующие задачи:

- у участников программы актуализированы значения креативности и изобретательства для дальнейшего социального успеха;
- развиты ключевые компетенции будущего (командная работа, критическое мышление, коммуникация, креативность);
- дети ознакомлены с приёмами креативного мышления.

Это отражают и эмоциональные строки, написанные самими участниками программы в итоговых анкетах:

- «В „Океане“ я поняла, что такое быть кому-то нужной»;

- «Очень важно то время, когда из незнакомцев мы с ребятами становились настоящей командой и семьёй»;
- «Я поняла, чем я могу заниматься в будущем»;
- «Смена дала возможность обдумать будущую жизнь»;
- «Всем огромное спасибо за создание прекрасной креативной атмосферы».

Результаты мониторинга программы по следующим показателям:

1. Качество условий организации программы. Обеспечены качественные условия реализации программы: материальные, организационные, кадровые, психолого-педагогические. Используются ресурсные возможности ВДЦ «Океан» и многочисленных социальных партнёров.

2. Полнота реализации программы. Программа реализована в полной мере, что предопределило насыщенные содержанием дни смены. Все запланированные события программы случились.

Детями была усвоена логика событий – об этом свидетельствуют отзывы детей во время итогового мероприятия – креатив-боя. Было сказано, что именно в нём в полной мере осознаёшь роль команды, коммуникации, критического мышления для творчества.

Значимым результатом выделена самостоятельная деятельность органов самоуправления. Если при проектировании вводное занятие было задумано как возможность детей выступить на публике и результат пройденных мастер-классов, то в ходе смены данное мероприятие обрело новое содержание: площадка для творчества органов самоуправления. Членам ОСУ было предложено составить сценарий и самим организовать сценическое действие, в котором было необходимо объединить выступления ораторов. Блок, подготовленный советниками на церемонии награждения, наглядно представил,

что все смыслы, заложенные в программе, детьми усвоены в должной мере.

Была эффективной и система рейтингования, заведённая в гугл-таблице. Она своевременно отражалась в группе «Территория креатива» социальной сети «ВКонтакте», а таблицы вывешивались на информационных стендах и действительно мотивировали к участию в мероприятиях программы.

Достоинством программы было выделение самых разнообразных сфер для творчества – на это работали воркшоп «Территория креатива», Креатив-бой.

Участие социальных партнёров обогатило содержание программы, что способствовало достижению её глубины, в этом её несомненный плюс. В их числе:

- Дальневосточный федеральный университет;
- педагоги приморских школ – участники инновационных региональных площадок, члены педагогического сообщества «ТОГИС-клуб»;
- Агентство по развитию человеческого капитала на Дальнем Востоке (специалист С. А. Горшунова);
- С. Е. Ячин, доктор философских наук ДВФУ;
- А. Ф. Кавтрев, доктор физико-математических наук;
- Клуб дебатов ДВФУ;
- Клуб интеллектуальных игр ДВФУ;
- Владивостокский государственный университет экономики и сервиса;
- Федерация Айкидо Тендору Приморского края.

3. Наличие модулей социализации и индивидуализации.

Присутствуют в полной мере. Модуль социализации обеспечивается программой развития временного детского коллектива, работой органов самоуправления, самооценкой событий, возможностью выбора деятельности (творческой, исследовательской, игровой, организаторской). Модуль индивидуализации

обеспечивается заполнением бейджа-блокнота, рефлексивными минутками, ведением и анализом Ленты времени.

4. Наличие индивидуальных и коллективных достижений у участников программы. Подтверждены результатами диагностических методик, приведёнными в отчётах по смене и в самой программе. В полной мере реализованы системой рейтингования, поддерживающейся в гугл-формах.

5. Оснащённость образовательного процесса (ресурсы: материально-технические, люди, технологии, время, формирование проекта стандарта). Оснащённость с учётом ресурсов социальных партнёров признана удовлетворительной, оптимальной для условий временного коллектива.

6. Организация управленческой деятельности. Деятельность Оргкомитета программы следует признать высокоорганизованной, эффективной.

7. Методические продукты по итогам программы. Высокая результативность программы, проработка содержания, детализация использованных инструментов предполагает создание методического сборника, аккумулирующего опыт реализации программы для его мультипликации. Данное направление перспективно для построения работы по популяризации ключевых навыков XXI века как во Всероссийском детском центре «Океан», так и в образовательных учреждениях субъектов РФ.

8. Результативность кадрового обеспечения программы. Проектная группа справилась с задачей рождения и реализации программы. Создание Оргкомитета позволило достигнуть запланированных результатов программы.

Следует отметить позитивный опыт логики подготовки событий программы. В частности, одно из ключевых мероприятий – реализация учебных модулей – брало истоки из начатого в начале учебного года курса повышения квалифи-

кации педагогических кадров ВДЦ «Океан» по формированию УУД в условиях временного детского коллектива. В ходе обучения педагоги вышли на создание учебных модулей (далее – УМ), которые были презентованы на итоговом занятии курса. Фрагменты УМов образовали тематический день «Образования без границ». Таким образом, скрупулёзная подготовка в течение года позволила получить качественные результаты. Опыт реализации учебных модулей нашёл воплощение в книге «УМы для страны» (УМы для страны. Интеграция общего и дополнительного образования: опыт создания метапредметной образовательной среды / Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю. – Владивосток: ООО Типография «Африка», 2019. – 80 стр.).

Большая организационная работа проведена по привлечению внешних специалистов из ДВФУ, ВГУЭС, организаций города. В работе с ними следует отметить координаторов – Л. А. Лешневскую (ДВФУ), Н. В. Типер (ВГУЭС), – сумевших привлечь кадровые ресурсы указанных вузов.

Основную смысловую нагрузку, логическую точку в цепочке реализуемых событий имело приглашение на программу А. Ф. Кавтрева. Поставленные задачи были выполнены. Дети усвоили технологию «Креатив-боя», что было в полной мере продемонстрировано в итоговой борьбе.

9. Анализ результатов работы органов отрядного и дружинного самоуправления представлен в *Таблице 3*, составленной старшим вожатым дружины «Парус» на основе анализов, проведённых советниками органов детского самоуправления в отрядах.

Одним из важных результатов программы является выступление старших советников и участников конкурса риторов, самостоятельно подготовленных детьми (при поддержке взрослых), что по большей степени стало примером самоор-

ганизации команды детей для достижения поставленной Оргкомитетом цели. На основании всего вышеперечисленного можно сделать вывод, что в рамках программы детям в полной мере удалось самореализоваться. Этому способствовали организация и проведение Времени детских инициатив.

Таблица 3

Анализ результатов работы органов отрядного и дружинного самоуправления на основе отчётов советников отрядов

Работа с органами ученического самоуправления	
Модель ОСУ в программе	классическая
Количество детей в ОСУ	41
Работа ОСУ	совет дружины вобрал в себя на редкость работоспособных, творческих, инициативных и мобильных ребят. Каждый капитан достойно представлял свой отряд на уровне дружины. С капитанами отрядов каждый вечер проводились сборы-планёрки, на которых обсуждались текущие вопросы, ребята получали задания и выбирали наиболее отличившийся отряд в течение дня и присваивали ему дополнительный балл в общий рейтинг отрядов
Какие продукты были реализованы	отрядные дела различной направленности в рамках конкурса отрядных дел ОСУ, а также четыре дружинных дела. Ребята отлично работали в команде и им удалось реализовать свои творческий и организаторский потенциалы

**Общие выводы
об эффективности реализации программы**

Благодаря слаженной работе отделов Центра, Оргкомитета и заранее тщательно продуманному содержанию, программа «Территория креатива» реализована успешно. Приведённые данные это подтверждают.

Была найдена верная методология – современная теория о 4 компетенциях будущего, – что позволило чётко выстроить структуру программы по принципу «4 компетенции – 4 блока-этапа» с содержательной акцентуацией на последнем этапе «Креативность». Участники программы положительно оценили данную методологическую логику.

Креативность предполагает проявление инициативы и продуцирование идей на основе свободной для конструктивного творчества среды. О том, что такая среда была создана, говорят два факта:

1. Во второй половине смены участники программы сами изъявили желание и вышли на создание своего мини-спектакля. За одни сутки инициативная группа смогла практически без помощи взрослых разработать сценарий, подобрать звук и выйти на сцену, презентовав своё понимание креативности.
2. К церемонии награждения советники отрядов подготовили интерактивное сообщение о том, что собой представляют понятия «команда», «критическое мышление», «коммуникативность» и «креативность», раскрыв собственные смыслы, которые они осознали в контексте четырёх компетенций XXI века в процессе участия в программе.

Внешние эксперты оказались содержательными и сумели донести до подростков ключевые смыслы содержания программы, а вожатые в целом сработали качественно, созвучно её замыслу и идеям. В результате для первого запуска «Территория креатива» безусловно удалась.

Программа подтвердила свою актуальность и востребованность и рекомендована для дальнейшей реализации.

Методические и инструктивные материалы

В целях успешной реализации программы разработаны следующие методические материалы:

- план основных образовательных событий программы «Территория креатива» (*Приложение № 1*);
- пояснительная записка к программе смены с описанием организационно-педагогической деятельности по периодам развития временного детского коллектива, которая состоит из инструктивно-методического письма по определению круга функций и деятельности педагогов и специалистов Центра и методического описания организации педагогической деятельности для достижения цели и задач программы) (*Приложение № 2*);
- инструкция по организации системы рейтингования (*Приложение № 3*);
- обзор практики «Креатив-бой в ВДЦ „Океан“: как это было?» (*Приложение № 4*);
- Реферативный обзор методического пособия для общеобразовательных школ и учреждений дополнительного образования «Креатив-бой: как его провести» (авторы – А. А. Гин, А. Ф. Кавтрев) (*Приложение № 5*);
- бланки диагностических анкет (*Приложение № 6*);
- инструкция для вожатого по проведению панельной дискуссии, примерный вариант панельной дискуссии «Роль коммуникации в международных отношениях» (*Приложение № 7*);
- деловая игра С. А. Горшуновой «Всё дело – в команде!» (*Приложение № 8*);
- сценарий открытия программы (*Приложение № 9*);
- тематический день «Образование без границ»: анонсы учебных модулей программы «Территория креатива» (*Приложение № 10*).

Литература

1. Абульханова-Славская, К. А. Стратегия жизни. – М.: Мысль, 1991. – 199 с.
2. Башина, Т. Ф. Креативность как основа инновационной педагогической деятельности // Молодой учёный. – 2013. – № 4. – С. 521–525. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/51/6639/> (дата обращения: 13.12.2017), свободный. – Загл. с экрана.
3. Богоявленская, Д. Б. Измерение креативности – описание индивидуальности: психология индивидуальности // Материалы Всероссийской конференции. – М., 2006. – С. 87–90.
4. Ван Ланге, М., Поль, А., Картен, К. В. Де Дре. Социальное взаимодействие: кооперация и конкуренция // Введение в социальную психологию; под ред. М. Хьюстона и В. Штребе. – М.: Юнити-Дана, 2004.
5. Винокурова, Н. К. Управление процессом развития творческих способностей школьников // Завуч. – 1998. – № 4.
6. Гин, А., Кавтрев, А. Креатив-бой: как его провести. – М.: Вита-Пресс, 2012.
7. Гин, А., Андржеевская, И. 150 творческих задач о том, что нас окружает: учебн.-метод. пособие. – 2-е изд. перераб. – М.: Вита-Пресс, 2010.
8. Гин, А., Кавтрев, А. Объяснить необъяснимое // Серия «Библиотека Мир 2.0». – М.: Вита-Пресс, 2012.
9. Гин, А. Приёмы педагогической техники. – М.: Вита-Пресс, 2010. – 53 с.
10. Гин, А., Андржеевская, И. Хищники нападают // Серия «Библиотека Мир 2.0». – М.: Вита-Пресс, 2012.
11. Гин, А., Андржеевская, И. Как не стать добычей // Серия «Библиотека Мир 2.0». – М.: Вита-Пресс, 2012.
12. Гулевич, О. А. Психология коммуникации. – М.: Московский психолого-социальный институт, 2007. – 384 с.

13. Зимняя, И. А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата современного образования. – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2006/0505.htm> (дата обращения: 03.11.2017), свободный. – Загл. с экрана.
14. Ильин, Е. П. Психология творчества, креативности, одарённости. – СПб.: Питер, 2012.
15. Карпов, А. В., Скитяева, И. М. Психология рефлексии. – М.: ИП РАН, 2002. – 304 с.
16. Ключевые компетенции и новая грамотность [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ioe.hse.ru/21skills/> (дата обращения: 05.12.2017), свободный. – Загл. с экрана.
17. Метод фокальных объектов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.inventech.ru/pub/club/088/> (дата обращения 10.03.2020), свободный. – Заглавие с экрана.
18. Педагогический словарь / [авт.-сост.: В. И. Загвязинский и др.]; под ред. В. И. Загвязинского, А. Ф. Закировой. – М.: Академия, 2008. – 343 с.
19. Пинская, М., Улановская, И. Новые формы оценивания. Начальная школа. ФГОС. – М.: Просвещение, 2016.
20. Пинская, М. А. Формирующее оценивание: оценивание в классе: учебное пособие. – М.: Логос, 2010.
21. Пинская, М. А. Формирующее оценивание: оценивание для обучения. Практическое руководство для учителей [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://numl.org/v3G> (дата обращения: 20.03.2019), свободный. – Заглавие с экрана.
22. Поппер, К. Открытое общество и его враги. – М., 1992.
23. Работа будущего – какой она будет? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://numl.org/v3H> (дата обращения 10.03.2020), свободный. – Заглавие с экрана.
24. Решетников, О. В. Поколение Z и недалёкое будущее рынка труда // Школьные технологии. – 2013. – № 5. – С. 152–168.
25. Ронгинская, Т. И. Креативность в образовании: попытка анализа проблемы. – Польша: Зелена Гура, Зелёногурский университет [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ibl.ru/konf/021210/115.html> (дата обращения: 18.11.2017), свободный. – Загл. с экрана.
26. Слободчиков, В. И., Исаев Е. И. Антропологический принцип в психологии развития // Вопросы психологии. – 1998. – № 6. – 3 с.
27. Теория «4К»? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ioe.hse.ru/monitoring/4k/monitoring> (дата доступа 10.03.2020), свободный. – Загл. с экрана.
28. Тетерский, С. В. Качели времени и теория позитивного будущего: научно-методическое пособие // Серия «Форсайт: известное будущее для счастливого настоящего». – М.: АНО ДИМСИ и МФК «Мотиватор24», 2013. – 65 с.
29. Утёмов, В. В., Зиновкина, М. М. Структура креативного урока по развитию творческой личности учащихся в педагогической системе НФТМ-ТРИЗ // Научно-методический электронный журнал Концепт. – 2013. – Т. 3. – Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2013/53572.htm>, свободный. – Загл. с экрана.
30. Учим креативности! Учебно-методическое пособие // На основе книг серии «Библиотека Мир 2.0». – М.: Вита-Пресс, 2018. – 297 с.
31. Хуторской, А. В. Дидактическая эвристика. Теория и технология креативного обучения. – М.: Изд-во МГУ, 2003. – 416 с.
32. Цукерман, Г. А., Елизарова, Н. В., Фрумина, М. И., Чудинова, Е. В. Обучение учебному сотрудничеству // Вопросы психологии. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://numl.org/v3I> (дата обращения: 20.03.2019), свободный. – Загл. с экрана.
33. Шадриков В. Д. Психология деятельности и способности человека: учебное пособие. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Логос, 1996.
34. Я – эффективный учитель. Как мотивировать к учебе и повысить успешность «слабых» учащихся: учебно-методическое пособие / сост.: Н. В. Бысик, В. С. Евтюкова, М. А. Пинская. – М.: Университетская книга, 2017.

План основных образовательных событий

ПОНЕДЕЛЬНИК	ВТОРНИК	СРЕДА
День 5 9.30–10.30 Творческое открытие Школы и Школы творческих практик (ШТП) 15.00–16.00 Подготовка к презентации отрядов / распределение ко Дню «Образование без границ» 16.30–18.00 Отрядный курс на командообразование 19.45–21.00 Вожатский сурприз	День 6 9.00–9.45 Погружение в тему блока С. А. Горшунова «Всё дело – в команде!» 11.30–13.00 Экстрим-игра 19.45–21.00 Работа детских творческих групп по подготовке ко Дню учителя / праздничному концерту / времени детских инициатив / презентации команд-отрядов	День 7 19.45–21.00 Презентация команд-отрядов
День 12 9.00–9.45 Погружение в тему блока А. Кардава «Искусство коммуникации» 19.45–20.30 Мастер-классы по ораторскому мастерству ДФВУ 20.30–21.00 Распределение на панельные дискуссии / воркшоп	День 13 10.00–11.30 Панельные дискуссии по темам 19.45–21.00 Океанская жемчужина	День 14 9.00–9.45 Креативность 19.30–21.00 Воркшоп «Территория креатива»
День 19 9.30–11.30 Тью-модуль «Я и „4К“» / Анкетирование по итогам программы / Инструктаж по разъезду 11.45–13.00 Церемония закрытия 14.30–15.15 Итоговый классный час / Деловой сбор советников 19.30–21.00 Огонёк прощания	РАЗЪЕЗД	

программы «Территория креатива»

Приложение № 1

ЧЕТВЕРГ	ПЯТНИЦА	СУББОТА	ВОСКРЕСЕНЬЕ
День 1	День 2	День 3	День 4
ЗАЕЗД		10.00–11.00 Урок Дисциплины / УПТ 11.30–13.00 Игры на выявление лидеров 14.30–15.30 Прогулки по территории Центра 19.45–21.00 Вечер знакомств	10.00–11.00 Церемония открытия программ 14.30–16.00 Игры на командообразование 16.30–18.00 Гостевания отрядов 19.45–21.45 Игра по станциям «Культуру – в массы!»
19.45–20.45 Музыкально-игровая программа	18.45–20.45 Урок Мудрости / огонёк знакомств / Анкетирование «Ожидания от программы»		
День 8 Международный день Учителя 16.15–18.00 Праздничный концерт 19.45–20.45 Хобби-площадки	День 9 9.00–9.45 Погружение в тему блока С. Е. Ячин «Зачем мыслить критически?» 19.45–21.00 Интеллектуальные игры на отрядах	День 10 Тематический день «Образование без границ» 10.00–13.00 Занятия по выбору 14.30–18.00 Посещение Океанского конвента / отрядная работа 19.30–21.00 Дружинное дело «Час науки» / интеллектуальная игра от «Осьминога»	День 11 10.00–11.30 Квест «Найди своего Эйнштейна» 11.30–13.00 Время детских инициатив 15.00–18.00 Товарищеские встречи 19.30–21.00 Время детских инициатив
День 15 9.00–9.45 Лекция Кавтрева А. Ф. 19.45–21.00 Тематический огонёк	День 16 19.45–21.00 Решение открытых задач / отрядная работа	День 17 16.00–17.30 Креатив-бой (1-й поток) 17.40–19.10 Креатив-бой (2-й поток) 19.30–21.00 Креатив-бой (3-й поток)	День 18 10.00–13.00 Товарищеские встречи /ДРК / отрядная работа 15.00–16.00 Подготовка к празднику 19.45–21.00 Праздник

Приложение № 2

Инструктивно-методическое письмо по определению круга функций и деятельности педагогов и специалистов Центра для достижения цели и задач программы

Дружина-флотилия «Парус»:

- предъявление единых педагогических требований;
- формирование и развитие временных детских коллективов;
- работа в творческих группах по подготовке дружинных дел;
- работа с органами самоуправления;
- постоянный контроль за жизнью и здоровьем детей согласно Положению «О сохранности жизни и здоровья детей в ВДЦ „Океан“»;
- контроль за соблюдением санитарно-гигиенических требований согласно требованиям СанПиН;
- поддержка благоприятного морально-психологического климата в отряде, дружине, Центре;
- грамотное ведение педдокументации;
- проведение отрядного курса по командообразованию, разработанному отделом психолого-педагогического сопровождения;
- проведение на отрядах интеллектуальных игр;
- ведение Ленты времени программы;
- ведение рейтинга смены;
- подготовка к Международному дню учителя и проведение его совместно с органами детского самоуправления;
- организация мастер-класса «Актёрское мастерство» в рамках воркшопа «Территория креатива»;

- оформление отрядных мест в соответствии с тематикой смены;
- организация качественной работы органов детского самоуправления;
- организация работы с бейджами-блокнотами.

Управление образовательных программ:

- организация и проведение экстрим-игры в рамках блока «Командная работа»;
- организация Дня «Образование без границ»;
- интерактивная выставка Школы творческих практик (ШТП);
- распределение в мастерские, студии, салоны;
- организация занятий в Школе творческих практик;
- обеспечение безопасных условий при обучении, во время перемен и переходов с объекта на объект;
- творческое открытие ШТП (совместно со школой);
- проведение нестандартных занятий, учебных модулей в рамках Дня «Образование без границ».
- творческое открытие школы;
- организация занятий в школе;
- помощь в организации распределения участников программы на учебные модули в рамках Дня «Образование без границ»;
- помощь в организации и проведении экстрим-игры в рамках блока «Командная работа»;
- разработка и проведение дружинного дела «Час науки».

Отдел физической культуры, технических и водных видов спорта:

- работа по плану отдела и в соответствии с планом основных образовательных событий программы;
- формирование подготовительных групп детей;

- организация оздоровительных занятий для подготовительных групп;
- организация и проведение спортивных часов и соревнований;
- проведение нестандартных занятий, учебных модулей в рамках Дня «Образование без границ».

Отдел психолого-педагогического сопровождения:

- разработка критериев результативности программы (совместно с отделом методической работы, подготовки и повышения квалификации педагогических кадров [далее – МРППКПК]);
- подбор диагностических методик по выявлению результативности программы (совместно с отделом МРППКПК);
- контроль за психолого-педагогическим состоянием участников программы;
- организация методического занятия для вожатых по проведению отрядного курса по командообразованию;
- психологическое консультирование участников программы и педагогов;
- разработка анкеты «Мои ожидания от смены» и по итогам смены «Я и „4К“».

Отдел методической работы, подготовки и повышения квалификации педагогических кадров:

- разработка плана основных образовательных событий к программе «Территория креатива»;
- разработка пояснительной записки к программе «Территория креатива»;
- разработка критериев результативности программы (совместно с отделом психолого-педагогического сопровождения);

- подбор диагностических методик по выявлению результативности программы (совместно с отделом психолого-педагогического сопровождения);
- разработка бейджа-блокнота;
- разработка рейтинга отрядов;
- ведение Ленты времени программы;
- методическое сопровождение ключевых мероприятий смены (погружение в тему блоков, экстрим-игра, презентация команд-отрядов, квест «Найди своего Эйнштейна»);
- помощь в организации следующих мероприятий: интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?», мастер-классы по ораторскому мастерству, панельные дискуссии по темам, воркшоп «Территория креатива», решение открытых задач, Крестив-бой;
- подготовка к Международному Дню Учителя;
- работа с приглашёнными специалистами;
- методическая помощь участникам творческих групп.

Отдел организации и проведения мероприятий:

- работа по плану отдела;
- подготовка и проведение дружинных мероприятий;
- своевременное художественное оформление всех дружинных дел, подготовка реквизита к ним;
- организация мастер-классов от звукорежиссёра, дизайнера-оформителя, хореографа, диджея в рамках воркшопа «Территория креатива»;
- организация просмотров на конкурс «Океанская жемчужина»;
- организация и проведение конкурса «Океанская жемчужина»;

- музыкальное и световое сопровождение всех дружинных мероприятий и их репетиций;
- общий контроль за качеством используемых в мероприятии медиафайлов (фото и видео).

Медицинский отдел:

- организация термометрии в автобусах во время заезда и непосредственно перед выездом из «Океана»;
- проведение углублённого медосмотра;
- внесение групп здоровья в педдневники в первые 3 дня смены, составление списка подготовительных групп;
- профилактические мероприятия по предотвращению инфекционно-вирусных заболеваний, травматизма;
- организация и проведение санпросветработы по профилактике ОРВИ, беседы о соблюдении правил гигиены, по предупреждению травматизма, контроль за выполнением детьми режимных моментов, за содержанием материалов в Уголке здоровья на отрядных местах, за соблюдением правил приёма пищи;
- контроль и сопровождение детей во время спортивных мероприятий, выездов на экскурсию, сандня;
- организация лечебных мероприятий.

Экскурсионно-туристический отдел:

- работа по плану отдела;
- организация заезда, разъезда, экскурсий;
- контроль за подбором видеоматериалов, демонстрируемых детям по дороге в Центр.

Пресс-центр:

- размещение информации на сайте о текущих событиях смены, о профильных мероприятиях, итоговых проектах, значимых праздниках, анонсах в СМИ о предстоящей программе, её результатах;
- съёмка и монтаж видеопрезентации к Вожатскому спектаклю;
- видео-, фото-, интернет-обслуживание;
- организация и контроль за проведением фотографирования отрядов;
- подготовка видеорепортажей о программе «Территория креатива»;
- подготовка презентационного репортажа о программе «Территория креатива».

Информационно-издательский отдел:

- печать материалов к Ленте времени;
- печать материалов для проведения занятий в рамках Дня «Образование без границ»;
- печать бейджей-блокнотов.

Библиотека:

- организация и контроль проведения записи в библиотеку и сдачи книг;
- организация выставки учебной и методической литературы по тематике смены.

Методические советы по организации работы с органами детского самоуправления

Для организации работы отрядов дружины в данной программе используется система органов самоуправления.

Структура Совета дружины

Главный орган самоуправления – Совет дружины. Он организуется по необходимости для решения важных вопросов, внесения предложений, решения чрезвычайных проблем.

Старшие советники отрядов собираются для решения текущих вопросов по работе органов самоуправления в отрядах, для подведения итогов дня, работы с ведомостями системы коллективно-творческого роста отрядов, планирования дальнейшей деятельности.

Творческая команда выбирается советником для организации жизнедеятельности отряда по направлению.

Функциональные обязанности советников отрядов

1. Старший советник отряда:

- представление интересов отряда на Совете дружины;
- контроль за деятельностью органов самоуправления своего отряда;
- анализ ситуации в отряде, помощь в разрешении различных ситуаций;
- контроль за соблюдением Устава ВДЦ «Океан»;
- организация деятельности в отряде, решение текущих вопросов;
- ведение информационного стенда ОСУ;
- своевременное доведение информации до советников и отряда;

- организация совместно с вожатыми дежурства отряда по столовой и дружине;
- взаимодействие с завучем школы, заведующим отделом дополнительного образования (Школой творческих практик), главным врачом, старшими вожатыми, начальником образовательного комплекса при возникновении спорных вопросов;
- своевременное доведение информации об эмоциональном состоянии отрядов, бытовых проблемах, творческом развитии, уровне развития коллектива;
- исполнение функций основного помощника вожатого.

2. Советник отряда по здравоохранению и спорту:

- представление интересов отряда на Совете дружины (отдел «Здравоохранения»);
- контроль за соблюдением членами отряда режима дня;
- контроль за чистотой в кубриках, инвентарной комнате, на балконе, территории Центра;
- организация санитарного дня совместно с вожатыми;
- пропаганда здорового образа жизни в отряде;
- осуществление контроля за соблюдением правил личной гигиены членами отряда;
- осуществление контроля за систематическими прогулками отрядов;
- выставление отметки в «Тетради прогулок»;
- осуществление контроля за проветриванием помещений отряда;
- осуществление контроля за выполнением советов врача, посещением амбулаторных больных членами отряда медицинского отдела;
- выявление курящих детей в отряде, работа над снижением количества курящих;

- помощь в организации проведения утренней зарядки, спартакиады;
- организация и проведение спортивных мероприятий, подвижных игр на улице;
- организация творческой группы по созданию информационного стенда по здоровому образу жизни, пополнение его новой информацией;
- проведение опросов о качестве питания, медицинского обслуживания;
- взаимодействие с инструкторами по физкультуре и спорту;
- организация проверки и выставления баллов за зарядку в закреплённом отряде.

3. Советник отряда по культуре и образованию:

- представление интересов отряда на Совете дружины (отдел «Культура и образование»);
- проведение разъяснительной работы по правовым вопросам, содержательной части Устава Центра;
- проведение активной работы с участниками смены по формированию активной гражданской позиции, воспитанию патриотических чувств, повышению уровня социальной активности и социального интереса;
- проведение различных форм диагностики;
- контроль за ведением Бортового журнала отряда;
- организация творческой группы по досугу, контролирующей и ведущей работу по размещению и добавлению информации на стенде «Наш отряд»;
- организация деятельности органов самоуправления по разработке и реализации отрядного дела;
- организация и поддержка общегосударственных праздников, тематических дней;
- организация и проведение музыкальных пауз.

4. Советник отряда по информации и связям с общественностью:

- работа с Лентой времени;
- представление интересов отряда на Совете дружины;
- посещение сбора дежурных командиров, творческое оформление ежедневных планов на день;
- контроль за посещением членами отряда школы, Школы творческих практик, элективных курсов;
- взаимодействие с учителями и завучем школы, педагогами дополнительного образования, заведующим отделом дополнительного образования, дежурными вожатыми, представителями органов самоуправления других отрядов;
- проведение опросов о качестве проведения занятий в школе, Школе творческих практик;
- организация творческой группы для ведения информационного стенда отряда;
- взаимодействие с информационными службами Центра (интернет-центром, дежурными вожатыми), а также с советниками других отрядов.

5. Советник отряда по безопасности:

- представление интересов отряда на Совете дружины (отдел «Безопасность»);
- контроль соблюдения прав ребёнка и взрослого в отряде;
- контроль сохранности личного и государственного имущества;
- контроль дисциплины в отряде;
- приём заявлений о нарушении прав человека;
- взаимодействие с завучем школы, заведующим отделом дополнительного образования (Школой творческих практик), главным врачом, начальником охраны,

- инженером по безопасности, старшими вожатыми, начальником образовательного комплекса при возникновении спорных вопросов;
- осуществление контроля за соответствием внешнего вида во время прогулки по территории дружины и Центра, посещения спортивных комплексов, ККЗ;
- контроль безопасности информации, своевременно доводимой до участников отряда о предстоящих событиях и мероприятиях;
- проведение повторных инструктажей под руководством отрядных вожатых;
- организация творческой группы для создания информационного стенда отряда по направлению.

Пояснения к дружинным делам

І. Организационный период

Организация заезда. Организация заезда детей в «Океан» – очень сложный процесс. Детские делегации заезжают в течение двух-трёх дней. Вожатскому отряду и отделу приёма и размещения необходимо действовать слаженно, проявлять бдительность и внимание к каждому ребёнку.

Индивидуальная работа с детьми. Одним из важнейших моментов в работе вожатых в дни заезда является индивидуальная работа.

Необходимо получить полную и достоверную информацию о каждом и сделать подробную запись данных о ребёнке в педдневник. Лучше выбрать форму опроса, чтобы не расстроить ребёнка, т. к. ситуации бывают разные. (Чем увлекается? Что любит? Как попал в «Океан»? Хотелось ли в «Океан»? С кем проживает? Есть ли родители, братья, сестры,

бабушки? Отдыхал ли в других детских центрах? Имеются ли серьёзные отклонения в здоровье? Каковы ожидания от смены?).

Внимание! Необходимо творческое оформление отрядов: необычные элементы, заставляющие поломать голову, найти смысл, своё объяснение элементам оформления. Весь «Океан» должен стать территорией креатива!

Экскурсия по территории Центра. Цель: знакомство детей с природными и архитектурными объектами на территории дружин «Бригантина», «Парус», летнего комплекса «Тигрёнок-Китёнок». Предполагается прогулка к стеле «Три чайки» (при благоприятной погоде!), символизирующей союз трёх крупнейших центров бывшего Советского Союза – «Артека», «Орлёнка» и «Океана». Автор стелы – архитектор Игорь Борисович Мальков (г. Санкт-Петербург). Он же автор проектов всех зданий и сооружений на территории Центра, кроме спортивных комплексов.

Во время прогулки необходимо познакомить детей со зданием управления Центра, контрольно-пропускным пунктом, амфитеатром, физкультурно-оздоровительными комплексами, рассказать о дружине-флотилии «Парус», летнем комплексе «Тигрёнок-Китёнок», дружине «Океанская Эскадра», «Русском подворье». Также рассказать о предстоящем строительстве новых объектов на территории ВДЦ «Океан». Вспомнить, что с первых лет своего основания «Океан» был интернациональным Центром, где отдыхали представители всех республик Советского Союза (ныне – ближнее зарубежье) и многонациональной России.

Музыкально-игровая программа (на отрядах). Цель: знакомство участников программы друг с другом, с песенной и игровой культурой Центра. Организуется в отрядах, возможно привлечение к организации дела детей – бывших участников океанских программ.

Отрядные гостевания. Цель: знакомство детей с другими участниками программы. Проводится двумя отрядами. Обязательно должен быть сценарий гостевания. Вожатые заранее совместно с детьми придумывают и репетируют творческое приветствие другому отряду, готовят подарки-сюрпризы для ребят с другого отряда. При проведении гостевания вожатые должны творчески представить себя и своих напарников, рассказать о своём хобби, выучить с детьми творческое приветствие, распределить игры между друг другом.

Хозяйственный сбор (далее – хозсбор). Хозсбор должен носить практико-ориентированный характер с элементами закрепления определённых правил, требований.

Урок Дисциплины. Само слово «дисциплина» вызывает у большинства детей отрицательные эмоции, ведь дисциплина «запрещает», «ограничивает», а это никому не нравится. Поэтому необходимо убедительно раскрыть тему дисциплины в Центре. В нашем случае «дисциплина» – это норма поведения человека в цивилизованном обществе, а не дрессура.

Предлагается обозначить несколько этапов Урока. Среди них:

- ВДЦ «Океан» – это территория России (уважение к символике государства, к русскому языку, как языку межнациональному, уважение к законам и традициям всех народов и народностей, уважительное отношение к молодёжным субкультурам);
- ВДЦ «Океан» – это территория Здоровья (питание, режим дня, питьевой режим, двигательная активность, соблюдение техники безопасности, свежий воздух и т. д.);
- ВДЦ «Океан» – это территория Доброго отношения (людей друг к другу, к окружающей природе, к труду других людей, к предметам искусства и т. д.);

- ВДЦ «Океан» – это территория Дисциплины и Порядка (знакомство с основными положениями Устава, Океанским кодексом Нравственности, правилами дежурств);
- ВДЦ «Океан» – это территория Дела (знакомство с основными идеями программ и проектов, создание итогового продукта);
- ВДЦ «Океан» – это территория Знакомств (знакомство с вожатским отрядом «Исток», медицинским отделом, отделом питания, Детским развлекательным комплексом);
- ВДЦ «Океан» – это территория Доброго юмора (у нас шутят все, но по-доброму, никого не оскорбляя);
- ВДЦ «Океан» – это территория цивилизованного общения и получения информации (библиотека, интернет, ЦДЮП, управление информации);
- ВДЦ «Океан» – это площадка открытий и достижений. В «Океане» педагоги помогают совершать открытия. Необходимо иметь желание и не стесняться обращаться за помощью;
- ВДЦ «Океан» – это конкурсное поле, на котором каждый может стать участником, победителем, призёром. Почти ежедневно океанцам предлагаются конкурсы, соревнования. Побеждают не все, но уникальный опыт участия в конкурсах помогает в дальнейшем добиваться серьёзных побед;
- ВДЦ «Океан» – это площадка проектной деятельности! Дети учатся писать проекты, готовятся к реализации их в постоеанский период. Координационные океанские центры помогают в реализации самых смелых начинаний, поддерживают в процессе реализации проектов;
- ВДЦ «Океан» – это территория с уникальными материально-техническими ресурсами. От компьютеров «Ма-

кинтош» до учебных автомобилей, от современных спортивных тренажёров до синтетического льда на катке, от электронных досок до лабораторного оборудования – всё к услугам участников программ;

– ВДЦ «Океан» – это площадка, на которой работает довольно молодой педагогический коллектив. Все педагоги талантливы и работоспособны. Их направили на работу в Центр из различных субъектов России. Среди них много и тех, кто когда-то ребёнком участвовал в океанских программах;

– ВДЦ «Океан» – это территория культурного поведения.

Урок Мудрости. Цель: актуализировать ценность творчества в цивилизационном развитии. Что значит быть творцом? Творчество – это достояние индивидуальности или коллектива, сообщества, человечества в целом? Тварь, творец, сотворение – однокоренные слова, но какие несут смыслы? Важен ли для творчества возраст? В чём мудрость творчества? Попытайтесь задуматься над этими вопросами можно с помощью притч, реальных историй. Важно, чтобы события на сцене способствовали началу внутреннего диалога с самим собой, выводы из которого нашли продолжение в огоньке знакомств.

Огонёк знакомств. Цель: личностное сближение в отрядах, продолжение разговора о ценностях через культурные примеры и примеры из личного опыта. Описание:

а) анкетирование «Мои ожидания от смены»;

б) рассказ о себе «Мои открытия» (что открыл в мире, в себе, в науке, в отношениях и пр.);

в) знакомство с Лентой времени.

По окончании огонька каждый получает и заполняет первый лист бейджа-блокнота.

Лента времени – это визуализация смены (*Приложение № 6*), на которой отряды будут оставлять свои «следы в истории» смены. После каждого блока в отряде собирается информация по следующим параметрам: значимое событие, фразы дня, чему я научился, что я понял, что сделал и пр.

Коллективная формулировка ключевого тезиса блока всем отрядом «Команда – это?», «Критическое мышление – это?», «Коммуникация – это?», «Креативность – это?». Информацию, размещаемую на Ленте времени, можно прописывать, рисовать, делать аппликации и пр. От отряда – лист формата А4. За оформление отвечает советник по информации.

Игры на командообразование. Цель: построение доверия внутри группы, выработка навыков взаимодействия и сплочение отряда. Описание: проводит вожатый, используя традиционные форматы. Важно по окончании провести анализ уровня взаимодействия в отряде. Наметить, спланировать, что сделать для развития коллектива в отряде.

Вечер знакомств. Проходит под лозунгом «Креатив – в массы!». Цель: массовое знакомство участников программ в творческой форме. Необходимо назвать все субъекты РФ, представители которых прибыли на смену, с указанием количества участников той или иной программы. Конкурсно-игровая программа должна быть нацелена на выявление и развитие творческих, физических, интеллектуальных способностей участников. Приветствуется нешаблонное мышление, задания, разбивающие стереотипы, аукционы на оригинальные решения банальных ситуаций. Все традиционные для Вечера знакомств моменты сохраняются.

Церемония открытия программы. Цель: презентация программы. Описание: участники знакомятся с преподавательским составом, с идеей смены, с концепцией «4К», с ло-

гикой проживания блоков смены. Открытие проводится в торжественной обстановке. Предлагается проработать сюжет возможного будущего, к которому необходимо готовиться уже сейчас. Участникам вручаются атрибуты смены: контент-блокноты (бейджи-блокноты).

Игра по станциям «Культуру – в массы!». Цель: привитие детям общекультурных ценностей, которые транслируются в ВДЦ «Океан».

Мероприятие должно носить воспитательный характер, но в интересной, увлекательной форме. Ребёнку важно донести, что «Океан» – это территория культурного поведения. Каждый в «Океане» – и дети, и сотрудники – уважительно относятся друг к другу, к окружающей природе, соблюдают чистоту, культуру речи, следят за внешним видом и т. д. На каждой станции должна проигрываться ситуация, решение которой поможет осознать и принять культурную норму. Обратите внимание, что участники – представители разных национальностей, культур, и это обязательно помнить и принимать!

Игротехник, подводя итоги работы, должен сформулировать чёткий вывод, который будет понятен всем детям. Приветствуется креативный подход и оригинальность в реализации поставленной цели.

1-й блок – «Командная работа» (1К)

Погружение в тему блока. Цель: раскрытие содержания и актуальности компетенции «командная работа». Описание:

а) урок «Всё дело – в команде!» от Горшуновой С. А., бизнес-тренера Агентства по развитию человеческого капитала на Дальнем Востоке;

б) запуск Ленты времени, отрядная рефлексия по блоку.

Творческое открытие Школы. Цель: презентация школы и Школы творческих практик как фундамента для будущих открытий и специфики процесса обучения в рамках программы. Необходимо включить:

а) знакомство с занятиями в рамках Дня «Образование без границ» и распределение на них (по графику, через гугл-форму);

б) знакомство с кружками Школы творческих практик и распределение на мастерские, студии, салоны (далее – МСС).

Отрядный курс по командообразованию. Цель: сплочение отрядов. Выполнение упражнений с последующим анализом на отрядах. Проводят вожатые, с которыми проведёт интерактивное занятие психолог.

Вожатский сюрприз. Творческая презентация вожатского отряда «Исток». Творческой группе предлагается поставить новый спектакль. Необходимо обратить внимание на подбор героев и постановку танцев.

Экстрим-игра. Цель: проверка сплочённости команды в экстремальных ситуациях. Игра на местности, симбиоз известных форм «Сильные люди», «Гонка лидеров», «Спасение человечества». Предполагает творческие задания, в том числе с использованием гаджетов, QR-кодов, театрализованных ловушек, экстрим-ситуаций, спецэффектов. Игра должна быть посильной, в меру опасной. Необходимо продумать меры безопасности!

Презентация команд-отрядов. Цель: презентация отряда как команды. Творческое, информационно ёмкое, целостное представление об отряде, его «визитка». Приветствуется собственная символика, песни, агитки и т.д. Важно понять, что это уже слаженный отряд, единое целое как многообразие знаний, умений, опыта!

Время К. Цель: анализ блока. Время осмысления сути компетенции 1-го блока «Команда». Организуется вожатые-

ми. Суждения, мысли отряда оформляются на Ленте времени. Кроме того, каждый ребёнок заполняет второй лист бейджа-блокнота.

2-й блок – «Критическое мышление» (2К)

Погружение в тему блока. Цель: раскрытие содержания и актуальности компетенции «критическое мышление». Урок «Зачем мыслить критически?» от Ячина С. Е., доктора философских наук ДВФУ. Вводная лекция. Мотивирование детей на выделение значимых смыслов, конспектирование лекции, активное участие в работе!

Интеллектуальные игры. Цель: развитие познавательного интереса к различным разделам науки. Выявление эрудированных подростков, прививание интереса к изучению художественной, научно-познавательной литературы, поддержка эмоционального настроя и положительной мотивации к обучению, демонстрация разных способов мышления.

Проводятся на отрядах в разных форматах. Главное – выделить ребят не только эрудированных, но и обладающих нестандартным, гибким, критическим мышлением. В результате отбираются 8 человек от отряда для участия в дружинной игре «Осьминог».

Тематический день «Образование без границ». Цель: создание открытого образовательного пространства, пробуждающего мотивацию к обучению.

Предполагается реализация фрагментов УМов, нестандартных занятий педагогами школы и дополнительного образования. То есть, обычного расписания не будет – дети отправляются на занятие по собственному выбору. Следовательно, распределение на занятия должно пройти через гугл-форму.

Океанский конвент. Ключевое мероприятие блока, демонстрирующее технические и изобретательские достижения ребят.

Час российской науки. Цель: пробуждение чувства гордости за достижения российской науки. Проводится в информационно-увлекательной форме – со справочными материалами, опытами, видеоприветами – очень творческий, но содержательно-ценный подход.

Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Цель: выявление обладателей критического мышления. Это интеллектуальная игра в формате «Что? Где? Когда?», от отряда формируется команда до 8 человек. Проводит руководитель интеллектуального клуба «Осьминог» Дальневосточного федерального университета.

Квест «Найди своего Эйнштейна». Цель: продемонстрировать навыки критического мышления. Рекомендуется провести на улице, с использованием карты, как настоящий квест с заданиями на разные способы мышления через ребусы, обработку «белого мусора», QR-коды, логические загадки, использование методов и приёмов критического мышления. В содержании должны быть отражены изобретатели и их изобретения, изменившие мир. По результатам игры выявляются победители, полученные баллы плюсятся в общий рейтинг.

Время К. Цель: анализ блока. Время осмысления сути компетенции 2-го блока «Критическое мышление» организуется вожатыми. Суждения, мысли отряда оформляются на Ленте времени. Кроме того, каждый ребёнок заполняет третий лист бейджа-блокнота.

3-й блок – «Коммуникация» (3К)

Погружение в тему блока. Цель: раскрытие содержания и актуальности компетенции «коммуникация». Описание: урок «Искусство коммуникации» от Клуба дебатов ДВФУ. Вводная лекция. Мотивирование детей на выделение значимых смыслов, конспектирование лекции, активное участие в работе!

Мастер-классы по ораторскому искусству. Цель: знакомство с приёмами эффективной коммуникации. Проводятся на отрядных местах (организаторы – «Модель ООН в ДВФУ»). Вожатым необходимо организовать процесс на отрядном месте, самим принять участие в мастер-классе.

Это практический курс обучения дебатам – игра, которая развивает навыки аргументации и формирует качественно новый подход к ведению дискуссий. По окончании мастер-класса дети распределяются по желанию на панельные дискуссии.

Панельные дискуссии. Цель: отработка навыков публичного высказывания на основе подобранной аргументации. Описание: предлагается 11 тем, каждая из которых обсуждается на определённой площадке. По итогам дискуссии эксперт выбирает одного из группы – того, кто наиболее был убедителен, речист, понятен, грамотен. Он должен будет приготовить публичное выступление для всей дружины на тему «Да здравствует креативность!» (3 мин.).

Примерные темы для дискуссий:

- 1) Глобальная роботизация: за и против?
- 2) Научно-технический прогресс – благо или зло?
- 3) Может ли искусственный интеллект представлять угрозу для человечества?
- 4) Узнавать новое – значит порывать со старым?
- 5) Перспективы Дальнего Востока стать научно-техническим центром страны.

- 6) Большая наука – большому спорту!
- 7) НТП – действительно основа мощи государства?
- 8) Могут ли дети в науке дать «фору» взрослым?
- 9) Наука без культуры существовать не может?
- 10) «Самообразованный» специалист – специалист?
- 11) Экология: задача каждого или специальных организаций?
- 12) Чем цивилизованней общество, тем безграмотней человек?
- 13) Влияет ли молодёжь на развитие общества?
- 14) Детское самоуправление – миф или реальность?
- 15) Молодым везде у нас дорога?
- 16) Гражданином быть или за границу сплыть?
- 17) Здоровье в руках молодёжи?
- 18) Является ли молодёжь двигателем социального развития?
- 19) Молодёжь и политика.
- 20) Поколение Y – конфликты поколений.
- 21) Моя цель – образование или диплом?
- 22) Можно ли в школе сделать первые шаги в своей карьере?
- 23) Деньги решают всё?
- 24) «Филькина грамота» или культура речи?
- 25) Молодёжный экстремизм: кому это выгодно?

Время К. Цель: анализ блока. Время осмысления сути компетенции 3-го блока «Коммуникация». Организуется вожатыми. Суждения, мысли отряда оформляются на Ленте времени. Кроме того, каждый ребёнок заполняет четвертый лист бейджа-блокнота.

4-й блок – «Креативность» (4К)

Погружение в тему блока. Цель: раскрытие содержания и актуальности компетенции «креативность». Описание:

урок от лучших риториков «Да здравствует креативность!» (по 3 мин.). Мотивирование детей на выделение значимых смыслов, конспектирование лекции, активное участие в работе!

Воркшоп «Территория креатива». Цель: расширение представлений о продуктах творчества в процессе знакомства с мастерами из разных творческих сфер. Описание: воркшоп – коллективное обучающее мероприятие, участники которого получают новые знания и навыки в процессе динамической групповой работы, мастер-классы от приглашённых профессионалов. Дети по желанию распределяются на творческие площадки. Вожатые помогают гостям организовать работу площадок!

Внимание! Продукты деятельности площадки снимаются на видеокамеру и демонстрируются впоследствии на экранах «Океана».

Лекция Кавтрева А. Ф. об открытых задачах, значимости изобретательства, ТРИЗ и др. Настраивание детей на усвоение материала, который пригодится им в практике последующих дней.

Решение открытых задач. Цель: обучение технологии решения открытых задач. Проводит А. Ф. Кавтрев. Открытые задачи – творческие, изобретательские или исследовательские задачи, которые далеко не всегда имеют единственно правильный ответ. Для их решения требуется не столько эрудиция (знание фактов или событий), сколько умение объединять самые разные знания и творчески их применять. Для их решения необходимы знания из физики, биологии, техники, а также разнообразные бытовые знания. В решениях оцениваются качество предложенных ответов, полнота их обоснования, а также системность подхода и оригинальность решений.

Приглашается по 8 человек от каждого отряда, которые станут участниками креатив-боя.

III. Итоговый период

Креатив-бой. Авторская технология А. Ф. Кавтрева. Ничего общего не имеет с шоуменскими технологиями. Креатив-бой – 1) это активное и захватывающее соревнование; 2) это эмоции и интеллект «в одном флаконе»; 3) это прекрасное средство для повышения мотивации к добыванию знаний (А. Ф. Кавтрев).

Цель: тренировка поиска творческих идей. Описание: создаются команды. Предлагается к решению ситуация (социальная, изобретательская, исследовательская, техническая, экологическая и т.д.). Задача игроков – найти её творческое решение. Команды обсуждают, набрасывают идеи на основании имеющихся знаний (это не фантастические проекты!), но по окончании времени (7 мин.) оглашают только 2 самых интересных решения, возможных для внедрения в практику (можно использовать книги А. Гина «Открытые задачи» – переизданный вариант «Фактор успеха», «ТРИЗ-педагогику» или книгу А. Гина и А. Кавтрева «Креатив-бой: как его провести». Нет правильных ответов, есть контрольный ответ (сильный, идеальный конечный результат в ТРИЗ). Предлагается после зачитывания ответов команд познакомить ребят с вариантами идеальных конечных результатов, предложенных учёными, изобретателями и т.д.

Важно приглашение в качестве членов жюри специалистов креативного мышления! Критерии оценивания – оригинальность и практичность.

Время К. Цель: анализ блока. Время осмысления сути компетенции 4-го блока «Креативность». Организуется вожатыми. Суждения, мысли отряда оформляются на Ленте времени. Кроме того, каждый ребёнок заполняет пятый лист бейджа-блокнота.

Спортивные соревнования. Цель: удовлетворение потребности детей в участии в спортивных мероприятиях.

Время детских инициатив. Цель: пробуждение инициатив старшекласников и создание условий для деятельности самореализации. Содержание планируется органами самоуправления дружины.

Конкурс «Океанская жемчужина». Цель: выявление и реализация творческих детей программы. Необходимо проведение кастинга по следующим номинациям конкурса: «Песня» (эстрадная, народная, бардовская, собственного сочинения, а капелла – сольная, дуэты, группы); «Танец» (сольный, парный, ансамблевый); «Инструментальное исполнение» (гитара, фортепиано, скрипка, хомус и т.д.); «Спорт» (художественная гимнастика); «Мелодекламация» (актёрское мастерство, ведущий, чтец); «Оригинальный жанр» (клоунада и др.).

Праздничный концерт. Цель: творческая самореализация участников смены. Театрализованное представление, наполненное творческими номерами детей, вожатых и сотрудников Центра.

Итоговый сбор отряда. Цель: проанализировать достижения и неудачи отряда в течение смены. На итоговом сборе важно обсудить качество работы команд советников, выделить лучшие команды, проанализировать основные проблемы, возникшие у детей, выслушать предложения детей по совершенствованию программы. Необходимо проанализировать программу смен и ее роль для собственного развития.

Все эти показатели позволяют оценить эффективность оздоровления детей за смену (выраженный оздоровительный эффект, слабый оздоровительный эффект, отсутствие оздоровительного эффекта).

Церемония закрытия программ. Цель: награждение участников программы по итогам смены.

Прощальный огонёк. Цель: обсуждение детьми своей роли в коллективе, роли отряда для каждого. Важно, чтобы дети осмыслили содержание смены для собственного развития. Как прожили вместе 21 день? Как относились друг к другу? Кого хочется поблагодарить? Кому что-то посоветовать? С какой мечтой они уезжают?

Позиция вожатого на огоньке очень важна! Необходимо поблагодарить детей за совсем вроде бы незаметные поступки, поговорить о возможных проблемах, с которыми они столкнутся вернувшись домой поддержать тех, кто в этом нуждается.

Развитие идеи программы

В ходе реализации программы у детей выявилась потребность в самореализации и коллективном творчестве, о чём заявили советники отрядов. Сплочённость команд показала, что они готовы к самостоятельному делу – организации и проведению дружинного дела под руководством органов детского самоуправления.

В совместной разработке было придумано задание: подготовить коллективное творческое публичное выступление «Да здравствует креативность!».

В помощь его подготовке разработаны рекомендации.

Рекомендации к выступлению «Да здравствует креативность!»

На начало выступления можно использовать следующие техники:

- «12 секунд»;
- «Шок»;
- «Вопрос»;
- «Исторический факт»;

- «Сравнение»;
- «Персонализация»;
- «Статистика»;
- «Шутка».

На основной части важно!

Использовать (не более 3-х) аргументы (по типу «сильный – слабый»).

Концовка должна быть кольцевой.

Речь должна быть уверенной, без слов-паразитов, энергичной; можно совмещать быстрый, энергичный стиль с паузами после ключевых мыслей.

Важна невербальная коммуникация с залом. Это движение взглядом по квадрату, выбирая глазами тех, в ком чувствуете поддержку.

Жесты должны быть открытыми (руки «смотрят» в зал). Не стоит суетиться, движения должны быть естественными; ноги должны стоять на ширине плеч, правая нога впереди, небольшой наклон в сторону зрителей.

Время на выступление – 3 минуты.

Следует отметить, что данное мероприятие стало событием для всех участников программы: фееричным для детей, диагностическим для организаторов. Здесь в полной мере раскрылись сила коллектива, критический подбор материала, способность к взаимодействию и, самое главное, свобода творчества! В детской инициативе проросла главная идея программы.

В будущих программах эту практику необходимо развивать.



Отрядная визитка «Мы – команда!»



На лекциях с мастерами рождаются собственные смыслы!

Приложение № 3

Инструкция по организации системы рейтингования

Система рейтингования нацелена на диагностику достижений (образовательных, личностных), полученных участниками программы «Территория креатива» в ходе её реализации в ВДЦ «Океан». По замыслу позволяет участникам программы увидеть динамику достижений отряда и личностные достижения, а также определить траектории коллективного и индивидуального развития, приобрести мотивацию для дальнейшего самосовершенствования.

В качестве образовательных достижений рассматривались результаты участия в ключевых событиях программы (Экстрим-игра, презентация команд-отрядов, интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?», квест «Найди своего Эйнштейна», Фестиваль отрядных дел, панельные дискуссии, Креатив-бой) и личностные достижения членов отряда. Под личностными достижениями подразумевались развитие лидерских качеств и способностей, активное участие в отрядной и дружинной деятельности по разработке, организации и участию в мероприятиях.

В основу модели положены следующие диагностические инструменты:

- результаты участия в ключевых дружинных мероприятиях;
- ежедневная оценка достижений отряда по разным направлениям деятельности (бытовым, организационно-управленческим, дисциплинарным и т. д.);
- особые достижения отдельных ребят, влияющих на общее впечатление об отряде.

Выбор данных направлений обусловлен тем, что в совокупности они позволяют оценить динамику развития заявленных компетенций будущего у ребёнка в отдельных направлениях и демонстрируют целостную картину влияния программы на формирование и развитие разносторонней личности.

Рейтингование детей вожатыми и Оргкомитетом в течение смены позволит проследить формы проявления творческих, организационных, интеллектуальных и других способностей, уровень активности каждого ребёнка в отрядной и дружинной деятельности и определить, каким образом участие в тех или иных мероприятиях влияет на развитие личности ребёнка.

**Информация для вожатого
о системе рейтингования участников смены**

Система рейтингования участников создана для фиксации и демонстрации уровней освоения четырёх компетенций (4К). Она способствует развитию внутриколлективных отношений, стимулирует к участию в мероприятиях программы, зарабатыванию дополнительных баллов. После каждого ключевого события смены рейтинг обновляется с учётом результатов отрядов. Ключевые события, участие в которых позволяет набирать баллы:

- Экстрим-игра;
- презентация команд-отрядов;
- интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»;
- квест «Найди своего Эйнштейна»;
- Фестиваль отрядных дел;
- панельные дискуссии;
- Креатив-бой.

Информацию о результатах каждого дня в Оргкомитет передает старший вожатый. Начисление баллов:

- первое место – 8 баллов;
- второе место – 7 баллов;

- третье место – 6 баллов;
- четвертое место – 5 баллов;
- пятое место – 4 балла;
- шестое место – 3 балла;
- седьмое место – 2 балла;
- восьмое место – 1 балл.

Примечание: по итогу каждого дня отличившийся отряд может получить +1 балл к общему рейтингу (решают капитаны отрядов на сборе-планёрке). Также дополнительные баллы можно получить, участвуя в акциях от Оргкомитета.

Механизм фиксации баллов

Для фиксации баллов Оргкомитетом создаётся гугл-таблица. После каждого события таблица обновляется. Вся информация о программе и о рейтинге размещается в группе «Территория креатива» социальной сети «ВКонтакте», расположенной по адресу: <https://vk.com/terkreat>. Каждое утро таблицы вывешиваются на информационных стендах.

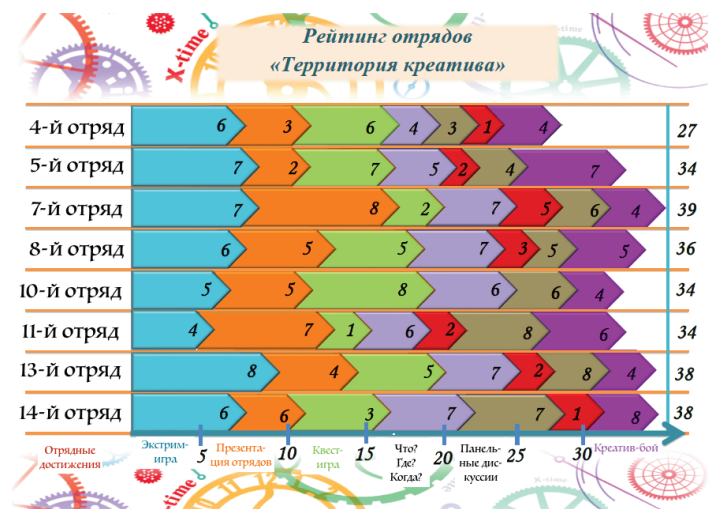


Рисунок 1. Пример оформления рейтинга отрядов

Текст речи вожатого о системе рейтингования для информирования отряда

Участники смены, вам предстоит пройти ряд испытаний, на которых вы сможете всем отрядом продемонстрировать уровень освоения четырёх компетенций. Ваши результаты будут фиксироваться, по сумме баллов составит рейтинг отрядов.

После каждого ключевого события заработанные вами баллы отобразятся в гугл-таблице, соответственно, ваш рейтинг будет постоянно обновляться. Итак, ключевые события⁵...

За каждое первое место отряд будет получать 8 баллов, за восьмое место – 1 балл. Так же по итогу каждого дня отличившийся отряд сможет получить +1 балл к рейтингу.

Вместе с тем, у вас будет возможность заработать дополнительные баллы, участвуя в акциях Оргкомитета. Вся информация о смене и рейтинге будет размещаться в группе «Территория креатива» социальной сети ВКонтакте, расположенной по адресу: <https://vk.com/terkreat>.

На церемонии награждения 16 октября мы подведём итоги и узнаем о достижениях каждого отряда!

Вожатые, дети, пожалуйста, помните, каждая из компетенций раскрывает особые стороны творчества – творчества мышления, общения и взаимодействия. Участие в событиях смены – это возможность выявить у себя разные грани творчества!

⁵ См. «Информация для вожатого».

Обзор практики «Креатив-бой в ВДЦ „Океан“: как это было?»

Морозова С. Ю.,
методист ВДЦ «Океан»

С 28 сентября по 18 октября 2017 года в ВДЦ «Океан» одной из программ 11-й смены была «Территория креатива». Её цель – поддержка и развитие креативности и изобретательства посредством погружения в насыщенную компетентностную среду. «Территория креатива» – это территория открытия смысла творчества как созидательного творения на основе сотрудничества, критического мышления, умения взаимодействовать, слушать и слышать друг друга, договариваться для решения общих задач.

Согласно логике построения смены, программа делилась на четыре смысловых блока, каждый из которых был посвящён ключевой компетенции будущего: командная работа, критическое мышление, коммуникация, креативность. Эти компетенции относятся к компетенциям, способствующим самореализации в условиях неопределённого будущего. Каждый из блоков начинался с установочного занятия и заканчивался обязательным осмыслением сути данного блока, фиксацией компетенции, рефлексией каждым ребёнком её уровня развития у него самого, фиксацией коллективных суждений о данной компетенции на Ленте времени.

Финальный, 4-й блок программы, открыли старшие советники отрядов дружины-флотилии «Парус», которые представили творческую презентацию компетенции «креативность».

Яркие и инициативные, ребята показали театрализованное представление «Приключения вожатого Андрея, или Слово о креативности». С тезисами о роли решающей компетенции выступали спикеры: они рассказали о том, как важно доводить идеи до творчества, полезного и нужного обществу продукта. Развлекательно-игровая составляющая выступления ни на минуту не давала зрителям заскучать.

Теоретическое введение в блок «Креативность» мы доверили ведущему сотруднику Лаборатории образовательных технологий «Образование для Новой Эры», кандидату физико-математических наук, изобретателю Александру Фёдоровичу Кавтреву, который умеет и изобретать, и обучать эффективному решению изобретательских задач – причём самых разнообразных, а не только технических. Он значимый человек в ТРИЗ-педагогике, автор технологии организации и проведения креатив-боя. Исследователь использовал интерактивные формы работы с лучшими риториками программы, пригласив их на сцену, и с залом, провоцируя его на мыследеятельность и определение собственной позиции в отношении креативной компетенции.

«Всё, что не креативное, будут делать роботы», – по мнению Александра Фёдоровича. «Я вам очень завидую, потому что сейчас можно учиться буквально всему и у самых лучших специалистов мирового класса. Это даёт трамплин на всю жизнь. Сейчас вам нужно хорошо понять, кто вы, что вы и куда будете двигаться дальше. Это самое важное. Если вы это понимаете, то всего добьётесь». Завершая свою лекцию, гость пожелал ребятам не бояться трудностей, найти себе дело и добиваться своей цели. «Жизнь многообразна, я вам желаю изобрести себе интересную жизнь. И как бы вам ни было в дальнейшем тяжело, а если вы будете чего-то добиваться, то вам точно будет тяжело, всегда радоваться жизни», – отметил А. Ф. Кавтрев.

О технологии «Креатив-бой» А. А. Гин и А. Ф. Кавтрев говорят следующее: «...это интеллектуальное командное соревнование. По форме оно напоминает широко известные игры „Что? Где? Когда?“ или „Брейн-ринг“, но есть и существенное различие. В качестве заданий в креатив-бою предлагаются открытые (т.е. творческие, изобретательские или исследовательские) задачи. Такие задачи далеко не всегда имеют единственно правильный ответ. Участникам боя требуется не столько эрудиция (знание фактов или событий), сколько умение объединять самые разные знания и творчески их применять. В одной игре они могут столкнуться с задачами, для решения которых необходимы знания из физики, биологии, техники, а также разнообразные бытовые знания.

При решении исследовательских задач перед участниками боя ставится цель найти наиболее правдоподобную гипотезу. Дело в том, что у исследовательских задач, как правило, существует „точный“ контрольный ответ, однако этот ответ появился в результате большого и кропотливого труда учёных. А любое исследование начинается с разработки множества гипотез, причём многие из них впоследствии оказываются неверными. Поэтому решение исследовательских задач на креатив-боях моделирует участок работы исследователя, связанный с генерацией гипотез».

Чтобы провести креатив-бой в ВДЦ «Океан», необходимо было организовать несколько подготовительных мероприятий. Важным шагом стала подготовка педагогов. Для них и сопровождающих детских делегаций Кавтревым А. Ф. была прочитана лекция о развитии креативности инструментами ТРИЗ-педагогики, в частности, креатив-боем. Понимание работы дидактического инструмента «изнутри» позволило взрослым стать строгими и справедливыми судьями в предстоящих играх.

Подготовка к «интеллектуальной битве» длилась три дня, в первый из которых происходило погружение в смыслы креативности и творчества. Далее для всех отрядов были проведены тренировочные встречи по решению открытых задач. Решить открытую задачу – это найти Идеальный Конечный Результат (далее – ИКР), другими словами, это ситуация, когда нужное действие получается без каких-либо затрат (потерь), усложнений и нежелательных эффектов. Достичь ИКР практически невозможно, но это верный ориентир при решении задачи и оценке идей. Как говорят тризовцы, ИКР – маяк, к которому следует стремиться при решении задачи.

Восемь отрядов представили свои команды по восемь человек и группы болельщиков. Отдельной командой выступал коллектив Школы подготовки вожатых. Их взяли в игру с условием, что они выступят вне конкурса.

Все команды размышляли над открытыми задачами и предлагали свои решения, творческое представление которых приносило им дополнительные баллы. За каждый «кондиционный» ответ давался 1 балл, а за ответ, который был приближён к контрольному – 5 баллов. Ответы, неподходящие по этическим соображениям или к данной задаче – не оценивались. Если контрольного ответа не было, но был близкий к нему, то дополнительно начислялось от 1 до 4 баллов. Жюри присуждало баллы за чёткие формулировки ответов и штрафовало за выкрики, шум при докладах (что было обговорено с аудиторией заранее).

Группы поддержки помогали своим командам заработать ценные баллы. Для них проводились «аукционы», где за большее количество вариантов начислялись дополнительные очки. Александр Кавтрев не оставил без внимания и подготовку болельщиков, зачислив баллы за плакаты в итоговую таблицу.

Каждая команда коллективно работала над заданиями, при этом секретари записывали варианты решений на листках под

копирку. (Если позволяют условия, то решения лучше фиксировать на компьютере и отправлять жюри по сети или электронной почте). После окончания отведённого на задание времени экземпляр ответов передавался жюри, второй оставался у команды. После этого команды по очереди докладывали и обосновывали свои решения.

В ходе тренировочных боёв были выбраны четыре команды детей, которые встретились в финальном поединке. Игры проходили очень азартно, несмотря на то, что задачи были достаточно сложными и в тоже время позволяющими участнику нестандартно мыслить, творчески раскрываться участнику. Как сказал один из них: «Креатив-бой – это очень круто! Мне очень жаль, что я не был знаком с этой игрой до „Океана“!».

Креатив-бой – это ключевое мероприятие не только блока «Креативность», но и всей программы в целом, ставшее значимым образовательным событием как для подростков, так и для педагогов. Мероприятие впервые проводилось в ВДЦ «Океан» в соответствии с технологией подготовки и проведения. Одной из главных ценностей было то, что ведущим креатив-боя стал автор данной образовательной технологии – А. Ф. Кавтрев. Участники боя решали открытые задачи, демонстрируя не только эрудицию, но и умения объединять знания из различных предметных областей и формулировать решения с учётом полноты обоснования, системности и оригинальности. Мероприятие позволило подросткам проявить все четыре компетенции программы и стало ярким, захватывающим образовательным событием, в котором соединились эмоции и интеллект.

Очевидно, что данная технология отвечает образовательным целям и задачам XXI века. ВДЦ «Океан» может стать площадкой для проведения креатив-боя на региональном и всероссийском уровнях.



На лекциях А. Ф. Кавтрева

Приложение № 5

**Реферативный обзор методического пособия
для общеобразовательных школ и учреждений
дополнительного образования
«Креатив-бой: как его провести»**

Гин А. А., Кавтрев А. Ф.



А. Ф. Кавтрев

Что такое Креатив-бой?

Креатив-бой – это интеллектуальное командное соревнование. По форме он напоминает широко известные игры «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринг», но есть и существенное различие. В качестве заданий в креатив-бою предлагаются открытые (т. е. творческие, изобретательские или исследовательские) за-

дачи. Такие задачи далеко не всегда имеют единственно правильный ответ. Участникам боя требуется не столько эрудиция (знание фактов или событий), сколько умения объединять самые разные знания и творчески их применять. В одной игре они могут столкнуться с задачами, для решения которых необходимы знания из физики, биологии, техники, а также разнообразные бытовые знания. Желательно, чтобы у предложенных задач было много вариантов решений, а также несколько вариантов ответов. Жюри креатив-боя состоит из экспертов, которые оценивают качество предложенных ответов, полноту их обоснования, а также системность подхода и оригинальность решений.

Креатив-бой – это активное и захватывающее соревнование, это эмоции и интеллект «в одном флаконе», это прекрасное средство для повышения мотивации к добыванию знаний. Этот вид состязания может стать основой для курса дополнительного обучения в учебных заведениях. Мы не сомневаемся, что через несколько лет креатив-бои будут проводиться на районном, областном и федеральном уровнях.

Станьте первыми! Получите уникальный опыт и поделитесь им!

Перечень качеств, которые формирует и развивает креатив-бой:

- умение работать в команде;
- системность мышления;
- оригинальность мышления;
- умение слушать и слышать собеседника;
- умение развивать мысли, высказанные другими членами команды;
- умение кратко и ёмко рассказать о своём решении;
- умение отстаивать своё мнение.

Правила проведения Креатив-боя

В креатив-бою одновременно могут принимать участие от 2 до 5 команд. В команде может быть от 3 до 5 «бойцов», причём лучше различного возраста. В каждой команде выбирается руководитель (капитан), секретарь, а также докладчик.

Командам предлагаются творческие задания – открытые задачи. Задания демонстрируются на большом экране – это могут быть слайды презентации или видеофрагменты. Кроме того, командам также выдаются тексты заданий, справочные и другие необходимые материалы. На каждое задание выделяется от 5 до 10 минут.

Каждая команда коллективно работает над заданием, при этом их секретари команд записывают варианты решений на листках бумаги под копирку. Если позволяют условия, то решения лучше фиксировать на компьютере и отправлять жюри по сети или электронной почте. После окончания отведённого на задание времени экземпляр ответов передаётся жюри, а второй остаётся у команды. После этого команды по очереди докладывают и обосновывают свои решения.

Жюри засчитывает только те ответы, которые были зафиксированы секретарём команды до начала обсуждения данного задания. Затем командам предлагается следующее задание. В зависимости от количества времени, которое выделено на бой, командам последовательно предлагается от трёх до пяти заданий.

Жюри конкурса состоит из 3–5 человек. В него могут входить эксперты, учителя, а также старшие школьники. Каждый член жюри оценивает выступления всех команд. За одно задание он имеет право присудить каждой команде до 10 баллов.

По каждому заданию подводятся промежуточные итоги, при этом члены жюри высказывают краткое мнение о выступлениях команд. После выполнения всех заданий подводятся окончательный итог соревнования и объявляются победители в заранее определённых номинациях.

Примечания

1. Заметим, что перед командами вовсе не ставится цель найти контрольный ответ⁶. Более того, иногда мы используем в креатив-боях задачи, контрольные ответы к которым нам неизвестны или вообще не существуют. Командам ставится цель – предложить интересную и толковую идею. Кстати, иногда предложенные детьми ответы бывают интереснее и лучше контрольного ответа.

2. При решении исследовательских задач перед участниками боя ставится цель – найти наиболее правдоподобную гипотезу. Дело в том, что у исследовательских задач, как правило, существует точный контрольный ответ, однако этот ответ появился в результате большого и кропотливого труда учёных. А любое исследование начинается с разработки множества гипотез, причём многие из них впоследствии окажутся неверными. Поэтому решение исследовательских задач на креатив-боях моделирует участок работы исследователя, связанный с генерацией гипотез.

3. Если на бою присутствуют болельщики или группы поддержки, то, пока команды размышляют над полученными заданиями, им можно предложить простые задачи или вопросы на сообразительность. За правильные ответы им по усмотрению

⁶ Контрольный ответ для изобретательской задачи – это конкретное решение, которое было принято на практике, то есть внедрено. Для исследовательской задачи контрольный ответ – это гипотеза, которая впоследствии была подтверждена наблюдениями или экспериментами.

нию жюри тоже могут начисляться баллы. В конце боя можно подвести итоги и наградить наиболее активных болельщиков. Группы поддержки могут добавить заработанные баллы своим командам. Это значительно повышает эмоциональность соревнования, так как в бою принимают участие все присутствующие.

4. В настоящем пособии приведены открытые задачи для проведения креатив-боёв с учащимися 7–11 классов. Но мы уверены, что аналогичные бои можно проводить и в младших классах. Разумеется, задачи должны быть подобраны с учётом знаний школьников. Примеры таких задач можно найти в книге «Сказки-изобреталки от кота Потряскина»⁷.

Какие задачи мы называем открытыми

Как вы уже могли заметить, приведённые выше задачи (мы их называем открытыми) существенно отличаются от традиционных школьных закрытых задач. На семинарах, которые мы уже много лет проводим для учителей, они сами сформулировали, чем именно открытые задачи отличаются от традиционно используемых в школе закрытых:

- у открытых задач нет чёткого однозначного условия и строгого алгоритма решения;
- это жизненные задачи;
- открытые задачи интересны – их хочется решать;
- они расширяют кругозор;
- открытые задачи имеют межпредметное содержание;
- они могут иметь много решений;
- используя открытые задачи, можно «вытягивать» двоичников – у последних возникает интерес к учёбе;

- к открытым задачам можно возвращаться, так как их нельзя решить до конца: могут быть и другие, иногда даже более удачные решения;
- по мере развития науки и техники у некоторых открытых задач могут возникать новые решения;
- т. д.

Новые условия жизни в динамичном информационном обществе требуют обучения не столько запоминающего, сколько формирующего мышления. Некоторые страны уже начали принимать соответствующие реформы систем образования, а в Советском Союзе около 30 лет назад группа последователей Г. С. Альтшуллера – основоположника теории решения изобретательских задач – начала работу по развитию ТРИЗ-педагогике, одна из главных целей которой – научить детей решать открытые (творческие, эвристические, жизненные) задачи. Такой подход позволяет сформировать «решательный» подход к любой ситуации, как учебной, так и жизненной.

В ТРИЗ-педагогике мы выделяем два основных типа открытых задач: изобретательские и исследовательские.

Изобретательские задачи

В изобретательской задаче требуется что-нибудь придумать (изобрести) или найти выход из нестандартной (проблемной) ситуации. Изобретательская задача возникает, когда не существует стандартных, традиционных способов решения или использование таких способов в поставленных условиях невозможно. При решении изобретательской задачи грамотного применения традиционных знаний, умений и навыков, как правило, недостаточно.

⁷ Гин, А. Сказки изобреталки от кота Потряскина. – М.: Вита-Пресс, 2017. – 120 с.

Примеры изобретательских задач:**1) Как избавить цех от простоев?⁸**

Представьте себе столярный цех небольшого мебельного завода. В цеху стоит большой стальной бак с клеем. Клей в бак наливают сверху, в его нижней части сделан кран, на который надет шланг. С помощью шланга клей удобно подводить прямо к рабочим верстакам.

Проблема в том, что точно рассчитать, на сколько времени хватит клея после заправки бака, невозможно – это зависит от многих факторов. И регулярно возникает ситуация: клей неожиданно кончается. Мастер пишет заявку начальнику цеха, эта заявка отправляется на склад, там выдаётся новая порция клея, которая и заливается в бак. На всё это уходит около двух часов, а цех всё это время простаивает.

Как быть? Решение должно быть дешёвым и легко внедряемым.

2) Сохраним памятники!

Сохранение культурно-исторического достояния требует новых решений. Например, как сохранить старинные изделия из дерева? Да ещё с учётом того, что некоторые из них находятся под открытым небом...

3) Смертельные качели

Во время Великой Отечественной войны бои шли под Старой Руссой. Передний край обороны советских войск проходил по опушке леса. Для наблюдения за немцами советские солдаты залезали на высокие сосны. Под тяжестью человеческого тела деревья начинали раскачиваться. На фоне остальных неподвижных деревьев это было очень заметно. Немцы

⁸ Эту практическую задачу слушатели решали на семинаре по ТРИЗ, который проводили Виктор Тимохов и Григорий Френклах.

быстро поняли, что происходит, и открыли по качающимся соснам огонь. Советские солдаты пытались остановить раскачивание деревьев, но это оказалось невозможным.

Как быть? Как вести наблюдение за противником из густого леса?

Исследовательские задачи

Исследовательской мы считаем задачу, в которой необходимо объяснить непонятное явление, выявить его причины. В этом случае ключевыми являются вопросы: как это происходит? Почему это происходит? Обычно при решении исследовательской задачи возникает набор ответов-гипотез.

Примеры исследовательских задач:**1) Почему лопались чугунные трубы?**

Дело было в конце XIX века. К известному российскому учёному Николаю Егоровичу Жуковскому за помощью обратился молодой инженер Зимин, заведующий московским водопроводом. Глубоко под землёй лопались водопроводные трубы. Качество чугуна было безупречно. Но трубы лопались так, словно были сделаны не из прочного чугуна, а из простого стекла. В чём дело? Зимин не мог найти ответа. Рабочие едва успевали исправлять повреждения в различных концах города. Городская администрация задумалась: а не проще ли опять развозить воду в бочках? Попробуйте разобраться, почему лопались чугунные водопроводные трубы.

Контрольный ответ: чугунные водопроводные трубы разрывала вода. Когда трубу резко перекрывали, то передний фронт водного потока упирался в задвижку. Остальная же масса воды в трубе всё ещё продолжала двигаться вперёд. Значит, сзади набегали новые и новые массы воды, и давление в трубе резко возрастало. Чугун, из которого в то время

изготавливали водопроводные трубы, почти лишён упругости. Поэтому он не выдерживал резкого скачка давления и труба лопалась.

2) Зыбучие пески

Весной 1945 года, когда войска союзников уже были в Германии, по автостраде шла колонна американских грузовиков с продуктами. Показались фашистские самолёты, и один из водителей быстро свернул с дороги и укрылся в кустах. Через несколько минут вражеские самолёты исчезли, но машина за эти минуты так погрузилась в грунт, что водитель даже не смог открыть дверцы кабины. Перепуганный солдат только-только успел выбраться через верх кабины, как тут же, на его глазах, тяжёлый грузовик исчез в песчаной пучине. Водитель спасся, ухватившись за куст. В этом месте оказались зыбучие пески. Учёные давно исследуют этот феномен.

Выскажите свои предположения, объясняющие действие зыбучих песков.

Контрольный ответ: в этой задаче нет единственного решения. Большее количество баллов получит та команда, которая выскажет наиболее близкое решение к указанным вариантам ниже.

Некоторые считают, что главной причиной того, что пучина так быстро затягивает в себя, служит форма отдельных песчинок: все они правильной шаровой формы. Поэтому любой тяжёлый предмет и погружается тут столь легко.

Другое предположение состоит в том, что песчинки бывают иногда скользкими, – это ведёт к тому, что в песок быстро погружаются тяжёлые предметы.

Вот какой эксперимент был проделан однажды. На сухой песок клали фигуры людей, сделанные из пластмассы и по весу равные телу человека. Затем песок сильно увлажняли. При

этом, если его поливали водой сверху, пластмассовые манекены оставались на поверхности. Но стоило воду нагнетать в песчаный грунт снизу, как они исчезали, – песок становился зыбучим.

Между прочим, обыкновенную болотную трясину называют ещё и зыбуном. Так что зыбучий песок, судя по этому эксперименту, скорее всего, не только формально, но и по сути близкий родственник трясине, зыбуну.

Некоторые учёные считают, что не только вода и сейсмическая активность влияют на его подвижность, но и электрические эффекты, которые приводят к образованию положительного заряда между частичками песка, что, в свою очередь, приводит к уменьшению трения между ними. И если человек ступит на такой песок, то провалится.

Существует ещё одно объяснение происхождения зыбучих песков: под толщей песка на глубине в несколько сотен метров забил подземный источник, который пробивает себе путь вверх. Вода начинает заполнять пространство между песчинками, раздвигая их и уменьшая сцепление между ними. В результате чего песок становится подвижным и зыбким. Плотность зыбучих песков больше плотности воды, их смесь превращается в очень вязкую субстанцию, которая постепенно затягивает тело вниз. Плавать в них невозможно, а вот медленно и плавно перемещаться вполне реально.

Зыбучие пески – ещё одна загадка природы, которая до сих пор не перестаёт волновать умы учёных и интересовать путешественников-экстремалов. Этот природный феномен пока нельзя отнести к объяснимым явлениям природы, возможно, что ещё не все тайны зыбучих песков раскрыты человеком. Ну, а путникам можно только пожелать крепкой и надёжной почвы под ногами.

3) Почему у водолазов «утиная» речь?

Вам когда-нибудь приходилось разговаривать по обычному телефону с водолазом или аквалангистом, находящимся на большой глубине? Поначалу может показаться, что он просто издевается над вами. По мере погружения в глубину голос водолаза становится визгливым, а речь – неразборчивой. Учитывая бубнящий характер такой речи, ей даже дали специальное название – «утиная». Если водолаз находится на большой глубине, то его речь настолько неразборчива, что общаться с ним по телефону невозможно.

По какой причине у водолазов и аквалангистов возникает «утиная» речь?

Контрольный ответ: на большую глубину дыхательная смесь водолазу подаётся под давлением – чем больше глубина, тем больше давление. При повышенных давлениях частоты колебаний, которые составляют отдельные звуки, сильно смещаются, причём разные частоты смещаются по-разному. В результате речь водолаза становится совершенно неразборчивой.

Открытые задачи для Креатив-боя

Источниками учебных открытых задач служат исторические факты, научные и научно-популярные книги, периодика, документальные фильмы, патентный фонд, а также случаи из практики специалистов по ТРИЗ. Тематика открытых задач не ограничивается сферой техники, ведь простор для мысли изобретателя и исследователя есть в любых сферах человеческой деятельности.

Открытые задачи непохожи на обычные школьные задачи. Иногда школьники смотрят на условие открытой задачи и даже не понимают, как к ней подступиться. Мы считаем, что начинать обучать школьников решению таких задач лучше

всего с метода мозгового штурма. Подробнее об учебном мозговом штурме можно прочитать в книге А. А. Гина «Приёмы педагогической техники» (М.: Вита-Пресс, 2010. – 53 с.).

Примеры открытых задач для проведения креатив-боя:

1) «И опыт, сын ошибок...»

Жозеф Луи Гей-Люссак и Александр фон Гумбольдт занимались в Париже исследованиями газов. Для опытов понадобились тонкостенные пробирки, которые они выписали из Германии. Но оказалось, что пробирки облагались высокой пошлиной, на которую учёные никак не рассчитывали.

Как быть? Великий мыслитель фон Гумбольдт быстро нашёл практическое решение...

Контрольный ответ: пробирки закрыли пробками, а посылки снабдили бирками с надписью: «Осторожно! Немецкий воздух!» и описью, в которой указывались местности, откуда взят воздух. На французской таможе пошлины «за воздух» не обнаружили, и посылки прошли без таможенной пошлины.

2) Картина – подделка?

Австрийский музей решил купить во Франции картину известного художника. Подлинность её была подтверждена компетентными экспертами. В их присутствии нотариус поставил на обратной стороне холста печать, удостоверяющую подлинность. В австрийском музее, куда была доставлена картина, провели повторную экспертизу, и оказалось, что картина – подделка! Сыщики проанализировали ситуацию. Подтвердилось, что группа французских экспертов правильно установила, что картина – подлинник. Печать нотариуса тоже не была скопирована. *Как же произошла подмена? Есть версии?*

Контрольный ответ: было использовано два полотна: под настоящую картину подкладывалась копия, на которой нота-

риус ставил печать. Снаружи же была настоящая картина, подлинность которой и установили эксперты.

3) Занавес!

Эстрадные клоуны З. Малков и А. Тряпицын задумали новую сценку. Они хотят сатирически показать события, происходящие за кулисами перед выходом актёров на сцену: волнение артистов, недоделки в декорациях и реквизите, конфликты между актёрами, рабочими сцены, режиссёром. Чтобы было предельно ясно, что действие происходит до начала представления, занавес должен быть закрыт. Но тогда зрители не увидят сценку. Полуоткрытый занавес тоже не даёт нужного эффекта. Клоуны попробовали прозрачный занавес, но он искажает «изображение». *Как же показать закрытый занавес?*

Контрольный ответ: края занавеса символизируют две верёвки, свисающие с потолка. Время от времени клоуны раздвигают эти верёвки, как бы выглядывая в зал.

4) Адмирал – не промах!

Молодой адмирал принял эскадру и решил проверить боевую готовность экипажей. Взойдя на борт ракетносца, он бросил на палубу перед выстроившимися матросами свою фуражку со словами: «Это бомба. Ваши действия?!» Один из матросов, ни слова не говоря, тут же зафутболил фуражку подальше за борт. Не растерялся и адмирал. Он подал такую команду, что тот же матрос через пять минут доставил фуражку на борт. *Какую команду подал адмирал?* Имейте в виду, что обижаться и посылать матроса за фуражкой он не имел морального права – ведь тот бросил за борт не фуражку, а бомбу.

Контрольный ответ: адмирал, указывая на фуражку за бортом, крикнул: «Человек за бортом!».

5) Кому кусочек ночи?

Древнегреческие спектакли проходили только днём и только в открытом театре. Декораций не было. Если действие спектакля происходило тоже днём, то проблем не возникало.

А как показать, что действие происходит ночью?

Контрольный ответ: артисты выходили на сцену с зажжёнными факелами.

6) «Поспели вишни в саду у дяди Вани...»

«Поспели вишни в саду у дяди Вани...» И у дяди Вани сразу возникла проблема: как спасти урожай от скворцов? Не только вишни, но и созревающие черешни и виноград привлекают огромные стаи скворцов, воробьёв и других пернатых, которые склёвывают вкусные зрелые ягоды. *Как же спасти выращенный урожай?*

Контрольный ответ: лучше всего, если скворцы сами не захотят залетать в сад, где зреют вишни. Для этого их нужно как-то отпугивать. В приусадебном хозяйстве хорошо помогают пугала из тряпок (лучше синих), синие флажки на ветках, а также различные шуршащие на ветру предметы, расположенные прямо в ветвях плодовых деревьев, например, полоски целлофана, кусочки жести на верёвках. А в больших хозяйствах скворцов можно отпугнуть при помощи громкоговорителей – включить звукозапись криков хищников и птичьих сигналы тревоги.

7) Не ходите, дети, на север зимовать...

В Швеции на грани исчезновения оказался один из видов птиц – малые казарки. Они зимуют на севере в очень суровых и опасных условиях, а потому часто гибнут. В более благоприятных местах, например, на Лофотенских островах, Шпицбергене и в восточной части Гренландии, благо-

получно зимует близкий вид белощёких казарок, и потому они довольно многочисленны. Чтобы спасти исчезающий вид, нельзя «пускать» малых казарок на зимовку в столь суровые места, но их нужно «отпустить», так как мы не можем изменить путь миграции взрослых птиц. *Перед учёными встала задача: как спасти малых казарок и восстановить их численность?*

Контрольный ответ: хорошо бы сделать так, чтобы малые казарки сами летели в более благоприятные для зимовки места. Для этого нужно, чтобы кто-то показал им эти места. Эту роль вполне могут сыграть... «приёмные родители». Часть яиц малых казарок поместили в гнёзда белощёких казарок. Птенцы малых казарок вылупились, подросли и вслед за «родителями» полетели на зимовку в новые места. Когда они выросли, то сами стали летать в эти более благоприятные места и сами направили туда своих птенцов. Так шведские учёные изменили путь миграции малых казарок. Это изобретение позволило спасти исчезающий вид.

8) Сила жизни

Вы наверняка видели, как сквозь асфальт пробивается трава. Это удивительное явление можно наблюдать на каждом шагу: мягкая слабая травинка пробивает твёрдый асфальт. Может быть, асфальт трескается по каким-то другим причинам, а растения прорастают сквозь готовую трещину? Может быть, семя прорастает в небольшом количестве почвы на поверхности асфальта, а затем уже разрушает асфальт корнями? А если всё-таки травинка пробивает асфальт, то каким образом? *Как слабая травинка пробивается сквозь асфальт?*

Контрольный ответ: вначале семена активно поглощают воду, набухают и начинают прорастать. В клетках проростков возникает огромное гидростатическое давление, которое и по-

зволяет им преодолевать толщу земли, а если необходимо, то и асфальт.

9) Остановка в небе

Из воспоминаний фронтовика: «Это произошло в 1943 году на Юго-Западном фронте после тяжелейших оборонительных боёв под Сталинградом. Однажды, когда наши тяжёлые бомбардировщики шли бомбить врага, мы увидели нечто невероятное. Летевшие на большой высоте, но ясно видимые в безоблачном небе самолёты вдруг остановились. Не веря глазам своим, я смотрел на эту поразительную, пугающую картину: самолёты, остановившиеся в небе! Шли мгновения, а мы видели всё то же: наши бомбардировщики, словно повиснув в воздухе, оставались на одном месте... Не знаю, сколько (вероятно, какие-нибудь секунды) это длилось, но вот, как бы с трудом отрываясь от чего-то, самолёты медленно-медленно двинулись вперёд.

– Пошли! – облегчённо вырвалось у всех, кто это видел».

Как вы думаете, по какой причине летящие самолёты остановились?

Кстати

Скорость бомбардировщиков в 40-е годы прошлого века не превышала

300 км/ч. А скорость ветра в высоких атмосферных слоях может достигать 360 км/ч. В то время о существовании столь мощных ветров в верхних слоях атмосферы не подозревали не только лётчики, но даже учёные.

Справка

Учёные делят атмосферу Земли на этажи: тропосфера, стратосфера, мезосфера и ионосфера. Такое деление на слои при-

нято на основании данных об изменении температуры с высотой. Самый нижний слой, где температура воздуха по мере подъёма падает, называли тропосферой. Толщина тропосферы 8–10 км. За ней идёт стратосфера – в ней температура с увеличением высоты повышается. Между тропосферой и стратосферой есть промежуточный слой толщиной 1–3 км, в котором температура при подъёме остаётся постоянной. Его называли тропопаузой – это как бы небольшой переход между «этажами». Выяснилось, что в тропопаузе дуют постоянные ураганные ветры, которые называли струйными течениями. Воздух в них несётся со скоростью 80–100 м/с, т. е. 290–360 км/ч. Струйные течения – это своеобразные воздушные реки, у которых нет постоянных берегов. Они часто изменяют своё «русло». Их пути, подчас очень извилистые, тянутся на сотни и тысячи километров. Глубина таких рек достигает нескольких километров, ширина – сотен километров.

Кстати

Уже после войны в одном из иностранных военных вестников появилась информация о подобной истории с американскими лётчиками. Во время вылета на Японию тяжёлые военные самолёты вдруг остановились в воздухе, а затем начали пятиться назад! Лётчики тут же повернули обратно, решив, что японцы применили против них какое-то секретное оружие.

Точка роста

Какие процессы в атмосфере могут приводить к образованию струйных течений? Замечено, что в умеренных широтах струйных течений значительно больше, чем над тропиками и у полюсов. Почему это так, учёные пока не знают.

Контрольный ответ: причиной «остановки» самолётов мог быть мощный ветер, дующий им навстречу. Скорость ветра в высоких атмосферных слоях могла превышать скорость бомбардировщиков того времени. Поэтому самолёты, попав во встречный поток воздуха, «остановились» относительно Земли и даже могли «пятиться назад».

Почему струйные течения не останавливают современные самолёты?

Контрольный ответ: современные самолёты летают со скоростью 600–800 км/ч и выше, поэтому струйные течения не представляют для них такой непреодолимой преграды, как для бомбардировщиков времён Великой Отечественной войны.

10) Как глухой Бетховен слушал музыку?

Известно, что немецкий композитор Людвиг ван Бетховен из-за болезни плохо слышал, а к концу своей жизни совершенно оглох. Однако он нашёл выход из этой трагической ситуации и научился слышать музыку при игре на фортепиано. Этот способ позволял ему сочинять новые произведения. В частности, одну из своих самых известных симфоний – девятую – Бетховен сочинил, будучи совершенно глухим. *Каким образом глухой Бетховен мог слышать звук фортепиано?*

Справка

В течение всей молодости Людвиг ван Бетховен обладал превосходным слухом. Он был изящным щёголем, общительным и светским. Но в зрелом возрасте он жаловался своему другу Арменда на всё усиливающийся недуг, который вынуждает его искать уединения. Из письма Бетховена доктору Вегелеру: «Я влачу печальное существование. Вот уже два года, как я тщательно избегаю всякого общества, потому что не могу же я сказать людям: «Я глухой!». Это было бы ещё возможно,

будь у меня какая-нибудь другая профессия, но при моём ремесле ничто не может быть ужаснее».

Кстати

Глухие, у которых уцелело внутреннее ухо, могут танцевать под музыку.

При этом звуки доходят до их органов внутреннего слуха через пол и кости скелета.

Кстати

Чтобы развлечь туристов, которым подводный мир может казаться скучноватым, изобретён специальный радиоприёмник. Его прикрепляют к трубке для подводного плавания. Интересно, что наушники пловцам не нужны: звуки от загубника трубки через зубы, кости челюстей и черепа передаются во внутреннее ухо.

Кстати

Одна из японских компаний разработала мобильный телефон, внешне напоминающий наручные часы. У этого телефона нет ни динамика, ни наушников. Чтобы услышать звук, нужно палец руки, на которой закреплён телефон, вставить в ухо. Звуковые вибрации через кости руки доходят до костей черепа, а затем и до внутреннего уха.

Кстати

В 2002 году на выставке в лондонском Музее науки и техники был продемонстрирован настолько крошечный мобильный телефон, что его можно встроить в зуб. Во время приёма сигнала телефон вибрирует. Эти вибрации передаются через зубы и кости челюсти и черепа к внутреннему уху. Такой телефон может быть полезен полицейским, спортсменам, артистам и людям других профессий.

11) Каким образом глухой Бетховен мог слышать звук фортепиано?

Контрольный ответ: для того чтобы слышать звуки фортепиано, Бетховен использовал деревянную палочку. Один конец палочки он вставлял под крышку фортепиано, а другой – сжимал зубами. По свидетельству очевидцев, иногда Бетховен приставлял к фортепиано конец своей трости, а к другому концу прижимал сжатые зубы. Звуки от корпуса фортепиано через палочку или трость передавались зубам композитора, через них челюстям, затем костям черепа. Далее от костей черепа звуковые вибрации передавались во внутреннее ухо. Описанный способ позволял Бетховену слышать звучание фортепиано и некоторых других музыкальных инструментов.

12) Почему, когда мы грызём сухари, то слышим громкие звуки и не слышим, как грызут сухари те, кто с нами рядом?

Контрольный ответ: когда мы грызём сухари, то издаваемые при этом звуки через кости челюсти и черепа передаются во внутреннее ухо. Кости, как и другие твёрдые, упругие тела, очень хорошо проводят звук. Поэтому мы воспринимаем эти звуки как очень громкие. Звуки, издаваемые теми, кто грызёт сухари с нами рядом, могут дойти до наших ушей только через воздух. Во-первых, при переходе в воздух эти звуки сильно ослабляются тканями лица. Поэтому в воздух переходит лишь малая часть звуковой энергии. Во-вторых, значительная часть этой энергии в воздухе рассеивается. В результате мы слышим лишь очень слабые звуки.

Литература

1. Гин, А. А. 150 творческих задач о том, что нас окружает: учеб.-методич. пособие / А. Гин, И. Андржеевская: проект «Креативное мышление». – Изд. 4-е. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. – 216 с.: ил.
2. Гин, А. А. Объяснить необъяснимое // Серия «Библиотека Мир 2.0» / А. Гин, А. Кавтрев. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2012. – 176 с.: ил.
3. Курсков, А. Н. В этом удивительном мире животных / А. Н. Курсков. – Минск: Ураджай, 1988.
4. Ломоносов, 2002. – № 2.
5. Мурашковский, Ю. Биография искусства. Рукопись.
6. Перельман, Я. И. Занимательная физика / Я. И. Перельман. В 2 кн. Кн. 2. – 21-е изд., испр. и доп. – М.: Наука, 1982.
7. Протасевич, Р. Т. Генетика и окружающая среда / Р. Т. Протасевич, А. Н. Палилова. – Минск: Навука і тэхніка, 1989.
8. Ролан, Р. Жизни великих людей: жизнь Бетховена; Жизнь Микеланджело; Жизнь Толстого / Р. Ролан. – Мн.: Выш. шк., 1985.
9. Секрет фирмы, 2006. – № 17.
10. Симеонова, Л. Человек рядом. – М., 1989.
11. Фаер, С. А. Полцарства за идею! // Серия «Библиотека Мир 2.0» / Кн. 4. Авторы-сост. С. А. Фаер, В. И. Тимохов. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2013. – 96 с.: ил.
12. Эррио, Э. Жизнь Бетховена / Э. Эррио. – М.: Музыка, 1975.
13. Юный техник. – 1963. – № 5.

Источники для более глубокого изучения темы:

1. Гин, А., Андржеевская, И. Хищники нападают // Серия «Библиотека Мир 2.0». – М.: Вита-Пресс, 2012.
2. Гин, А., Андржеевская, И. Как не стать добычей // Серия «Библиотека Мир 2.0». – М.: Вита-Пресс, 2012.

Примеры диагностических анкет для участников программы «Территория креатива»

Входная анкета

Имя _____

Фамилия _____

Территория проживания _____

Дружина _____ Отряд _____ Возраст _____

1. Что ты хочешь рассказать о себе, о своём характере?

2. Что ты ждёшь от программы «Территория креатива»? Каковы твои планы на смену?

3. Что ты понимаешь под «креативностью»?

4. Что ты понимаешь под «изобретательством»?

5. Считаешь ли ты себя креативным?

- а) Да;
- б) нет;
- в) не задумывался.

6. Часто ли ты в своей жизни проверяешь, анализируешь информацию даже из достоверных источников?

- а) Часто;
- б) иногда;
- в) редко.

7. Есть ли у тебя опыт работы в команде?

- а) Да;
- б) нет;
- в) если да, то какова была твоя роль?
 - Лидер;
 - генератор идей;
 - исполнитель;
 - душа компании;
 - критик;
 - другие роли:

8. Оцени по 5-балльной шкале свои умения:

- взаимодействовать – ____;
- организовывать – ____;
- убеждать – ____.

Дата _____

СПАСИБО!

ПУСТЬ ЭТА СМЕНА БУДЕТ ДЛЯ ТЕБЯ ЯРКОЙ,
КРЕАТИВНОЙ, УСПЕШНОЙ!

Выходная анкета

*Дорогой друг! Завершается программа, и мы хотим знать,
что тебе удалось совершить за этот период.
Просим тебя ответить на вопросы.*

1. Отметил(а) ли ты какие-либо изменения в своём характере?

- а) Да.
- б) Нет.

Если да, то какие? _____

2. Смог(ла) ли ты осуществить свои планы на смену?

- а) Да.
- б) Нет.
- в) Не совсем.

Что мешало осуществлению планов? _____

3. В какой мере, на сколько процентов (от 0 % до 100 %) ты удовлетворён(-ена) программой смены? _____

4. Что было наиболее значимо для тебя в течение смены? _____

5. Закончи предложения:

Креативность – это _____

Изобретательство – это

6. Считаешь ли ты себя креативным?

- а) Да;
- б) нет;
- в) не задумывался.

7. Оцени по 5-балльной шкале наличие следующих компетенций:

- 1К – «Команда» – ____
- 2К – «Критическое мышление» – ____
- 3К – «Коммуникация» – ____
- 4К – «Креативность» – ____

8. Удалось ли тебе продуктивно поработать в команде?

- а) Да;
- б) не всегда;
- в) нет, не удалось.

Какова была твоя роль?

- Лидер;
- генератор идей;
- исполнитель;
- душа компании;
- критик;
- другие роли _____

Что мешало продуктивной работе?

9. О каких приёмах креативного мышления ты расскажешь друзьям?

10. Оцени по 5-балльной шкале свои умения:

- взаимодействовать – ____;
- организовывать – ____;
- убеждать – ____.

11. Кому в ВДЦ «Океан» ты бы хотел(а) сказать «спасибо»?

Имя _____ Фамилия _____

Территория проживания _____

Отряд _____ Дружина _____ Возраст _____

Дата _____

СПАСИБО ТЕБЕ!
ПУСТЬ СБУДУТСЯ
ВСЕ ТВОИ САМЫЕ СМЕЛЫЕ МЕЧТЫ!

**Инструкция для вожатого
по проведению панельной дискуссии**

Цель: отработка навыков публичного высказывания на основе подобранной аргументации.

Ход дискуссии

Дискуссия проводится на пяти площадках 5-го и 4-го корпусов дружины «Парус» приглашёнными специалистами. Формат дискуссии они задают сами.

Для участия в дискуссии направляются по 2 человека от отряда на каждую площадку, которые предварительно подготовились по северокорейскому вопросу. В *Приложении № 7.3* перечислены интернет-ресурсы для подготовки к дискуссии. Таким образом, 10 человек из отряда принимают участие в панельных дискуссиях.

На всех площадках предлагается одна тема для обсуждения «Роль коммуникации в международных отношениях».

Как оценивается

В ходе дискуссии ведущий – он же эксперт – выявляет качество участия в дискуссии по следующим критериям:

- умение доказать свою точку зрения;
- удачная подача материала;
- умение ориентироваться в меняющемся мире;
- самый яркий аргумент;
- умение принимать чужую точку зрения.

На площадке определяются 1-е, 2-е, 3-е места. Победители площадок будут отмечены на церемонии награждения.

Внимание, в системе рейтинга отряда баллы начисляются по сумме мест на площадках, которая декодируется в эквивалент общей системы баллов.

**Памятка модератору-эксперту
панельной дискуссии по теме
«Роль коммуникации в международных отношениях»**

Уважаемые друзья! Надеемся, вы получите профессиональное удовольствие от работы с участниками программы.

Просим вас в ходе работы оценить участников дискуссии по заданным критериям и выделить победителей, занявших 1-е, 2-е и 3-е места. Они будут отмечены по окончании смены на церемонии награждения. Для удобства можете воспользоваться *Таблицей 4*.

Более того, эти места будут учтены при формировании рейтинга отрядов – каждый из отрядов в этом заинтересован.

Критерии оценивания дискуссии (сформулированы в соответствии с задачами блока событий по развитию компетенции «коммуникация» программы):

- умение доказать свою точку зрения;
- удачная подача материала;
- умение ориентироваться в меняющемся мире;
- самый яркий аргумент;
- умение принимать чужую точку зрения.

Таблица 4

Оценка участников дискуссий на площадках

№ п/п	Фамилия, имя	Умение доказать свою точку зрения	Удачная подача материала	Умение ориентироваться в меняющемся мире	Самый яркий аргумент	Умение принимать чужую точку зрения
Итого						

Примерный вариант панельной дискуссии «Роль коммуникации в международных отношениях»

Филимонова А. Ю.,
заместитель руководителя
Владивостокского филиала
МООНДВ

Перед дискуссией рекомендуется организовать предварительную подготовку её участников по теме, которую за день сообщают отрядам. Ориентировать в темах ведущим поможет Приложение № 7.3.

Сценарий

1 - й в е д у щ и й . Добрый день, дружина «Парус»! Мы рады приветствовать вас на дискуссии, посвящённой обсуждению такого животрепещущего вопроса, как «Роль коммуникации в международных отношениях».

2 - й в е д у щ и й . В этом зале собрались люди, понимающие роль коммуникации в современном, таком неспокойном мире. Для человека важно уметь мыслить глобально, слушать собеседника, не бояться выступать перед большой аудиторией и приводить весомые аргументы, убеждая в правильности своей позиции.

Дискуссия – прекрасный способ продемонстрировать свои знания о проблеме, а также потренировать свои навыки ораторского искусства и нестандартное мышление.

1 - й в е д у щ и й . В рамках нашей дискуссии мы обсудим новость о ядерном испытании КНДР. Несомненно, существует множество мнений касательно данного вопроса, а мировое сообщество ведёт дебаты длиной в десятилетия и не

находит ответа. Сегодня мы тоже приобщимся к экспертам, обсуждающим судьбу Корейского полуострова, и подумаем, есть ли возможность разрешить ситуацию дипломатическими методами.

Наша дискуссия пройдёт в три этапа:

1) участники выступят с речью, в которой выскажут своё мнение по поводу того, может ли северокорейский вопрос решиться дипломатическим путём или всё же стоит задуматься о военном вмешательстве;

2) участникам будет предложено вступить в дискуссию друг с другом, аргументируя свою точку зрения или опровергая аргументы противника;

3) всех вас ждёт сюрприз, после которого первый и второй этапы повторятся.

Мы начинаем!

Для проведения первого этапа дискуссии на сцену приглашаются участники смены.

2-й ведущий представляет членов жюри.

1 - й в е д у щ и й . Задача участников в первом этапе – обосновать свою позицию по заявленной теме. Лимит для произнесения речи – 2 минуты. Участники выступают с речью по порядку номеров.

Таймкипер следит за временем.

2 - й в е д у щ и й . Начинаем 2-й этап. Его суть заключается в убеждении оппонентов в своей правоте посредством обмена аргументами. Ваша задача – за 30 секунд привести чёткие, понятные и весомые аргументы в пользу своей позиции или против позиции предыдущего или следующего оратора.

Таймкиперы дают участникам сигнал заканчивать речь.

1 - й в е д у щ и й . Спасибо участникам за блестящее проведение второго этапа. Но умеете ли вы действовать в изменяющейся обстановке? Сейчас мы посмотрим, владеете ли вы этим качеством. Следующий этап называется «Кризис». Вам пришла срочная новость.

Ведущий зачитывает новость (см. Приложение № 7.1), в это время помощники раздают листочки (таблички) с указанием позиции оратора (Приложение № 7.2).

2 - й в е д у щ и й . У вас будет 5 минут на подготовку, по итогам которой вы должны представить речь длиной в минуту, а также подготовить аргументы к позиции, указанной на вашем листе. Сейчас подойдите, пожалуйста, к кураторам, отвечающим за вашу группу, они отведут вас готовиться.

Участники дискуссии уходят за кулисы.

1 - й в е д у щ и й . Пока наши ораторы готовятся, мы хотим пригласить вступить в дискуссию и высказать своё мнение зрителей зала. Напоминаю, что у вас есть одна минута, чтобы высказать свою позицию.

Дети из зала высказывают своё мнение, после чего возвращаются участники дискуссии.

2 - й в е д у щ и й . Спасибо за ваши выступления!

1 - й в е д у щ и й . А теперь давайте проверим, можете ли вы подобрать аргументы за позицию, которая была вам навязана. Ваша задача, как и ранее, высказать достойные аргументы в пользу своей позиции или убедить следующего по списку человека в неправильности его позиции. Не забывайте, что вы должны быть убедительны!

Дети защищают свои позиции.

2 - й в е д у щ и й . Спасибо большое вам, ребята! Вы показали сегодня, как велика роль коммуникации в международных отношениях, проявили своё умение высказать и донести свою позицию, слушать и оппонировать собеседнику.

Слово – членам жюри.

Выступление членов жюри.

1 - й в е д у щ и й . А наша дискуссия подошла к завершению, но это не значит, что ваша работа на этом закончилась. Желаем вам не останавливаться в своём самосовершенствовании. Читайте книги, новости, статьи. Выступайте перед огромной аудиторией или перед зеркалом. Делайте новые и новые шаги для достижения своей цели.

Информационное сообщение в СМИ

По данным Минобороны Южной Кореи, в ночь на пятницу КНДР провела очередное, пятое по счёту, ядерное испытание. Это подтвердили и в Токио. Мощность взрыва оценивается в 10 килотонн.

Отмечается, что Пхеньян провёл самое мощное испытание атомной бомбы за всю свою историю. Ранее южнокорейские военные подтвердили техногенный характер землетрясения в районе ядерного полигона в КНДР. Датчики зафиксировали колебания магнитудой 5,3.

По заявлению Пхеньяна, страна «оценила потенциал и мощность новейшей ядерной боеголовки». «КНДР будет и дальше принимать меры по укреплению национальных ядерных сил в количественном и качественном отношении, чтобы обеспечить достоинство и право на существование страны в условиях возрастающей ядерной угрозы со стороны США».

Совбез ООН уже готовит экстренное заседание в связи со случившимся.

Таблички с позициями оратора

Ваша позиция:
«За дипломатическое решение конфликта»

Ваша позиция:
«Против дипломатического решения конфликта»

Интернет-ресурсы для подготовки к дискуссии

1. Организация Объединённых Наций [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.un.org/ru>, свободный. – Загл. с экрана.
2. Совет Безопасности продолжит консультации по ответным мерам в отношении КНДР в связи с попыткой запуска ракеты [Электронный ресурс] // Организация Объединённых Наций: www.un.org/russian/news/story.asp?NewsID=17311, свободный. – Загл. с экрана.
3. Республика Корея будет добиваться быстрых и решительных мер Совета Безопасности в случае проведения нового ядерного испытания КНДР [Электронный ресурс] // Организация Объединённых Наций: www.un.org/russian/news/story.asp?NewsID=19029#.V_UG5_mLS00, свободный. – Загл. с экрана.
4. Совет Безопасности ООН осудил запуск Северной Кореей баллистической ракеты с подводной лодки [Электронный ресурс] // Организация Объединённых Наций: www.un.org/russian/news/story.asp?NewsID=25820#.V_UG5_mLS00, свободный. – Загл. с экрана.

Деловая игра «Всё дело – в команде!»

*Гориунова С. А.,
старший специалист АНО
«Агентство по развитию человеческого капитала
на Дальнем Востоке»*

Цель: решение кейсов на социальную тематику как демонстрации силы команды.

Ход игры

Все присутствующие делятся на команды. При рассадке необходимо предусмотреть возможность совместной работы команды, наличия у игроков ручек, бумаги.

Начало игры

Приветствие и вводное слово ведущего о роли команды в решении общих задач.

1-й тур – каждая из команд получает задание – решить социальную проблему, кроме того – определённую социальную роль и кейс.

В ходе совместного с командой обсуждения необходимо прийти к общему решению, исходя из своей позиции. Его необходимо заверить пакетом аргументов, подкреплённых фактическими данными.

Время тура – 15 минут.

Содержание заданий:

1. Вы – местные жители посёлка «Далёкий Таёжный». В течение многих лет вы занимались промыслом рыбы на реке. В этом году вам сказали, что разрешён вылов только 10 кг рыбы на семью. Если вы хотите выловить больше, придётся заплатить пошлину в местный бюджет за каждые дополнительные 10 кг (10 кг являются неделимой единицей измерения). Вы вправе использовать эту рыбу только для собственных нужд. Если вы хотите её продать, придётся заплатить налог. Вы возмущены, что ваш традиционный уклад жизни нарушен. Защитите вашу позицию. Предложите решение.

2. Вы – группа экологов-исследователей. Вы обнаружили, что вокруг посёлка «Далёкий Таёжный» стало меньше диких животных (медведей, лис, енотовидных собак, ондатр и т.д.), которые традиционно являлись промысловыми животными для местных жителей. Вы предполагаете, что причиной этого стал слишком большой вылов рыбы в реке. Ранее рыба после нереста становилась кормом для диких животных. А сейчас рыба не успевает приходить на нерест, стадо рыбы не восполняется, животные гибнут. Наносится непоправимый ущерб природе. Защитите вашу позицию. Предложите решение.

3. Вы – руководители компании «Большая рыба», занимаетесь выловом и переработкой рыбы в реке. Вы – самое крупное предприятие в регионе. Вы обеспечиваете работой большую часть жителей региона и платите большую часть налогов в местный бюджет. Чем больше рыбы вы выловите, тем больше заплатите сотрудникам и тем больше налогов уйдёт в бюджет. В этом году по решению чиновников вам сократили квоту на вылов рыбы. Вы предполагаете, что вас хотят разорить и пустить на рынок другую компанию. Защитите вашу позицию. Предложите решение.

4. Вы – руководитель региона. Для того, чтобы обеспечить высокий уровень жизни населения, вам катастрофически не хватает ресурсов. Предприятие «Большая рыба» стало платить меньше налогов. Вам даже пришлось ввести ограничения на вылов рыбы местным населением, чтобы пополнить бюджет. В местной больнице давно течёт крыша и её надо починить до зимы. Вы знаете, что рыбы стало меньше, и если продолжать её вылавливать прежними объёмами, то через несколько лет рыба может исчезнуть совсем. Своими мерами вы хотите сохранить хотя бы то количество рыбы, которое есть сейчас. Защитите вашу позицию. Предложите решение.

5. Вы – крупный инвестор. Вы готовы вложить деньги в строительство завода по добыче и переработке рыбы в регионе. Вы готовы создать большое количество рабочих мест (в регионе безработица), ваша деятельность принесёт налоги в местный бюджет. Но глава региона отказал вам. Вы предполагаете, что предприятие «Большая рыба» дало взятку главе региона, чтобы не создавать конкуренцию. Защитите вашу позицию. Предложите решение.

6. Вы – научные сотрудники научно-исследовательского института «Наука и рыба». Вы обнаружили, что количество рыбы в реке снижается с каждым годом. Это происходит потому, что в период нереста рыбы вылавливают слишком много, стадо не успевает пополняться. Вы посчитали, что через 10 лет рыба исчезнет совсем. Вы разработали проект по разведению мальков рыбы и предложили его руководителю региона. Но он вам отказал. «Денег нет», – сказал он. Защитите вашу позицию. Предложите решение.

2-й тур – от каждой команды выбирается один представитель. Его задача: выразить позицию команды по решению проблемы. При этом остальные делегаты от команд внимательно

выслушивают выступление и готовят свои вопросы, усиливающие или опровергающие позицию команды. Время на каждое выступление – 3 минуты (вместе с вопросами).

Ведущий просит всех участников голосовать за выступление представителя команды в формате «согласен – не согласен».

Внимание, ведущий не должен допускать начала дискуссии между спикерами. Задача этого тура – не выиграть, а получить инсайт.

3-й тур – представители команд, выслушав выступления других групп, собираются для обсуждения проблемной зоны, увиденной ими в новом свете. Их задача – найти нестандартное решение.

Методический комментарий: решение напрашивается само собой. По предложению учёных инвесторы должны вложить средства не в завод по переработке рыбы, а в завод по её разведению.

Во время работы малой группы представители команд каждая команда получает наименования принципов современного сотрудничества. Задача команды – сочинить речовку про этот принцип.

Время тура – 15 минут.

Принципы современного сотрудничества:

- общая цель;
- уважение к мнению друг друга;
- умение учитывать интересы всех заинтересованных групп;
- умение слушать друг друга;
- отказ от соперничества;
- достижение общего результата.

Финал

Группа представителей предлагает новое нестандартное решение. Ведущий спрашивает слушателей, согласны ли они с новым решением. Команды громко зачитывают придуманные речовки. Все дружно аплодируют друг другу и с хорошим настроением завершают игру.

Рефлексия

В ходе рефлексии на отрядных местах рекомендуется прийти к общим выводам: умение работать в команде – одна из ключевых компетенций XXI века. Для получения эффективных результатов необходимо мобилизовать знания, таланты и умения всех – это даёт преимущество в условиях постоянно изменяющихся обстоятельств, появления новых технологий. В умении работать на общую цель – конкурентное преимущество команды.

Компетенция включает в себя работы в команде:

- умение ставить цель и добиваться её общими усилиями команды;
- умение получить коллективный результат;
- умение находить компромисс, конструктивно решать конфликты;
- уважение к мнению друг друга;
- умение находить «точки соприкосновения» интересов различных членов команды;
- стремление сотрудничать с другими;
- быть частью единой команды;
- работать вместе, а не отдельно или в соревновании с кем-либо;
- умение слушать друг друга;
- умение оказывать помощь, если она потребуется.

Для эффективной организации работы важно, чтобы в каждой команде находились люди, играющие следующие роли:

1. «Коллективист». Улучшает моральный климат и повышает степень сотрудничества между членами команды, предотвращает потенциальные конфликты.

2. «Оценивающий». Проявляет себя во время принятия важных решений. Трезво оценивает различные варианты решений, принимая во внимание все факторы. Медлителен и догошен.

3. «Исполнитель». Дисциплинированно выполняет поставленные задачи. Он организованный, сознательный, надёжный, практичный, терпимый к окружающим, консервативный, предан обязательствам, серьёзно относится к любому делу.

4. «Исследователь ресурсов». Ориентирован на предложение новых идей, но сам не предлагает, он «подбирает» фрагменты идей окружающих и развивает их. Искусен в изучении ресурсов за пределами команды, умеет устанавливать контакты и выстраивать отношения, возвращается в команду с новыми предложениями.

5. «Мыслитель». Привносит новые и оригинальные идеи. Действует обычно в одиночку, часто воспринимается другими членами команды как не слишком коммуникабельный. Ему свойственны прямота и честность в общении.

6. «Формирователь». Выступает как побудитель к действию, и если команда склонна к бездействию или самодовольству, выведет её из этого состояния. Он меняет «точку равновесия» в команде, нарушает покой и делает команду способной выйти из привычной колеи.

7. «Председатель». Энтузиаст, способный воодушевлять и мотивировать окружающих.

8. «Доводящий до конца». Завершает всё, что начинает команда, даже когда энтузиазм всех остальных членов коман-

ды уже исчерпан. Внимателен к деталям, держит в голове запланированное, ничего не упуская и доводя до завершения все детали.

Знание своих особенностей, стремление работать на результат заставляет уже сейчас задуматься о необходимости развивать у себя компетенцию работы в команде. Всё дело – в команде!

Приложение № 9

Церемония открытия программы «Территория креатива»

Кобрикова О., Козлова В.,
Межов Н., Косолапова Ю. В.,
Илюхина М. С., Дехаль С. Г.

Сценарий

Выход ведущих.

1 - й в е д у щ и й . Добрый день, участники программы «Территория креатива»! Мы рады приветствовать вас на торжественной церемонии открытия программы!

2 - й в е д у щ и й . В переводе с английского «креатив» означает создать что-то новое или оригинальное. В базовом своём понятии это определение очень сходно с определением нашего русского слова «творчество».

1 - й в е д у щ и й . Творчество – это креативная деятельность, особый взгляд на мир, который помогает увидеть нашу хмурую, рутинную жизнь с другого ракурса – более красочного, интересного и необычного, мир, в котором хочется жить, творить, любить, мечтать.

2 - й в е д у щ и й . Творчество – это состояние души, нестандартный взгляд на мир, не позволяющие нам оставаться на одном месте, заставляющие нас развиваться, делать себя лучше.

1 - й в е д у щ и й . Программа в «Океане» проводится впервые. На программу «Территория креатива» съехались

325 участников из 26 субъектов Российской Федерации. «Территория креатива» позволит заглянуть за рамки обыденного, научит мыслить шире и, кто знает, быть может, именно среди вас есть человек, чьи фантазии когда-нибудь воплотятся в реальность. Неслучайно программа проводится именно в дружине-флотилии «Парус», ведь только под парусами, наполненными ветром, можно двигаться вперед в будущее!

Демонстрируется видеоролик про будущее⁹.

2 - й в е д у щ и й . Что же значит «Территория креатива»? Территория креатива – это территория нестандартного мышления, индивидуального и коллективного творчества, изобретательства, новаций и инициатив, направленных на созидательную деятельность.

1 - й в е д у щ и й . Территория креатива – это территория открытия смысла творчества как созидательного творения на основе сотрудничества, критического мышления, умения взаимодействовать, слушать и слышать друг друга, договариваться для решения общих задач.

Для приветственного слова мы приглашаем руководителя программы.

Р у к о в о д и т е л ь п р о г р а м м ы . Я загадала слово. Это слово – компетенция. Почему я загадала это слово? Потому что именно эта категория определяет настоящее и будущее успешного человека. XXI век – это век компетентных людей. Всё меняется. Всё меняется очень быстро. И нужно успеть за этими изменениями. Самые великие умы тратят время на выявление ключевых компетенций XXI века.

⁹ Видеоролик «Безопасный цифровой мир» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=bOuW-AoNVj0>, свободный. – Загл. с экрана.

В этом смысле компетенции можно сравнить с кубиками, которые составляют фундамент успешности и востребованности современных людей.

Известно, что образ «куба» символизирует гармонические творческие силы природы.

Из всего многообразия современных компетенций на сегодняшний день выделяют четыре ключевые:

- 1К – команда;
- 2К – критическое мышление;
- 3К – коммуникативность;
- 4К – креативность.

И наша программа состоит из четырёх блоков в соответствии с этими компетенциями.

А в основу логотипа программы «Территория креатива» положен символ кубиков – компетенций, определяющих фундамент успешности и востребованности человека XXI века.

Знаете ли вы, что...

- Встречающийся в природе кристалл каменной соли имеет кубическую форму и расценивается как образец гармонических творческих («изобразительных») сил природы?
- У цивилизации майя куб олицетворяет Землю. Древнее Живое растёт из центра куба.
- Есть несколько примеров в истории, когда кубическая форма овладевала умами, в определённый период времени оказывала значительное влияние на общественное сознание. Например, кубизм – течение в искусстве, образовавшееся в начале XX века, объединило живописцев, скульпторов, музыкантов и поэтов.
- Именно куб стал лидером по общему количеству продаж среди игрушек. Знаменитый кубик Рубика был запатентован в 1975 году венгерским скульптором Эрнё Рубиком

и стал самой популярной головоломкой XXI века. Миллионы людей в разных странах увлеклись магическим кубиком. Сотни тысяч математиков и программистов окунулись в поиск «алгоритма Бога», который бы позволил решать кубик Рубика за минимальное число ходов.

– И даже в компьютерной игре «Майнкрафт» главное действующее лицо – маленький человечек с киркой в руках – добывает строительные блоки и борется за выживание, своё и построенного виртуального дома.

В основе нашей эмблемы – куб. И это очень символично.

Куб стабилен – пусть опыт, полученный в ходе программы, станет устойчивой площадкой для личностного старта!

2 - й в е д у щ и й . Участие в этой программе – очень важный шаг для всех вас! А для того, чтобы запечатлеть моменты и наглядно увидеть, куда мы с вами движемся, у нас будет Лента времени. Внести Ленту!

Вносят Ленту времени.

1 - й в е д у щ и й . Лента времени – это визуализация программы, на которой отряды смогут оставлять свои «следы в истории» в течение 21 дня.

Обратите внимание: линия внизу – линия времени, отражающая все дни нашей программы. Эта линия разделена на временные блоки. По окончании каждого блока отряды заполняют его поле составленной совместно информацией по следующим параметрам, расположенным вертикально:

- ключевой тезис;
- значимое событие;
- фразы дня;
- мои открытия;
- фотофокус.

Это может быть сделано в творческой форме, главное, чтобы отражалась суть!

Отвечать за добросовестное заполнение ленты будут советники по информации.

2 - й в е д у щ и й . Чтобы зафиксировать первый наш с вами шаг, мы приглашаем на сцену советников по информации.

Выход советников по досугу.

1 - й в е д у щ и й . И первыми на ленте появляются названия ваших отрядов, ведь именно с них начинается ваша история в программе!

2 - й в е д у щ и й . Участники программы, Вам предстоит пройти ряд испытаний, где вы отрядом сможете продемонстрировать уровень освоения четырех компетенций. Ваши результаты будут фиксироваться в рейтинге отрядов.

После каждого ключевого события смены рейтинг будет обновлен.

Итак, ключевые события:

- Экстрим-игра;
- презентация команд-отрядов;
- интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»;
- квест «Найди своего Эйнштейна»;
- Фестиваль отрядных дел;
- панельные дискуссии;
- Креатив-бой.

За каждое первое место отряд будет получать 8 баллов, за восьмое место – 1 балл.

Также по итогу каждого дня отличившийся отряд сможет получить дополнительный балл к рейтингу.

Вместе с тем, у вас будет возможность заработать дополнительные баллы, участвуя в наших акциях. Вся информация о смене и о рейтинге будет размещаться в группе социальной сети «ВКонтакте». Вступайте: <https://vk.com/terkreat>!

На церемонии награждения 16 октября мы подведём итоги и узнаем достижения каждого отряда!

1 - й в е д у щ и й . Что может быть самым уникальным в нашей креативной программе?

Конечно же, ваши собственные мысли!

Для того, чтобы их не потерять, каждый из участников получит не обычный бейдж, а бейдж-блокнот!

Бейдж – карточка участника смены с указанием информации о нём самом!

Наш блокнот – особенный. Он имеет 5 листов. Если на первом, титульном листе, вы сегодня заполните информацию о себе так, как хотели, чтобы о вас знали окружающие, то остальные четыре листа заполняются в строго определенный день. ЭТО ВАЖНО! Не сразу, а в день окончания каждого блока.

Каждый из последующих листов – это ваш кладёзь приобретённой мудрости – ваши мысли о том, что происходило в блоке, о сути и значении компетенции. По сути, это личностная, сжатая книга вашей мудрости, написанная на основе индивидуального опыта открытий, знакомств, значимых встреч, участия в событиях программы. Для передачи бейджей отрядам мы приглашаем на сцену советников по досугу!

2 - й в е д у щ и й . Ни одна программа в «Океане» не может обойтись без традиций. И сегодня нам выпала честь зародить ещё одну, новую традицию. Для этого на сцену мы приглашаем старших советников каждого отряда.

Каждому отряду вручается символ программы – кубики!

Куб стабилен – пусть опыт, полученный в ходе программы, станет устойчивой площадкой для личностного старта!

Шесть граней куба олицетворяют шесть направлений движения: вверх, вниз, влево, вправо, вперёд, назад. Так пусть же разные грани вашей личности раскроются в процессе творческого движения!

Куб используется в качестве фундаментального основания – из кубиков можно выстроить свой мир! Пусть в программе «Территория креатива» будет воздвигнут творческий мир будущего, и в этом вам помогут ключевые компетенции будущего!

1 - й в е д у щ и й . Смена открыта! В конце хочется лишь сказать: «Живите! Творите! Мечтайте!» И пусть смена будет яркой!

Играет фонограмма «Мы молодые».
(Слова и музыка А. Длусского)

**Тематический день «Образование без границ»:
анонсы учебных модулей программы
«Территория креатива»**

Названия/анонсы модулей	
ПРИРОДА – метапредметная область, отражающая картину мира как совокупность знаний о природных объектах, явлениях и процессах	
1.	<p>Название: «Влияние дыхательной гимнастики на организм человека».</p> <p>Проблема: как уменьшить вредное воздействие внешних факторов на организм человека?</p> <p>В процессе освоения модуля вы узнаете, что такое дыхательная гимнастика, разработаете упражнения, проведёте апробацию дыхательной гимнастики «Бодифлекс».</p> <p>Результат/продукт: буклет о дыхательной гимнастике</p>
2.	<p>Название: «Экология и здоровье человека».</p> <p>Проблема: как факторы окружающей среды могут негативно отражаться на здоровье и генетике человека</p> <p>В процессе освоения модуля вы сформируете представление об экологических факторах риска, отражающихся на здоровье человека, генетических мутациях, необходимости ведения здорового образа жизни.</p> <p>Результат/продукт: стендовая защита, рекомендации</p>
3.	<p>Название: «БЖУ – жизнь».</p> <p>Проблема: какова роль БЖУ для жизни организмов?</p> <p>В процессе освоения модуля вы получите представление о белках, жирах и углеводах, о том, в каком виде и где они встречаются, а также об их роли в жизнедеятельности любого организма.</p> <p>Результат/продукт: стендовая защита, рекомендации</p>

Названия/анонсы модулей	
4.	<p>Название: «Слагаемые здоровья».</p> <p>Проблема: здоровье – одна из высших человеческих ценностей. Здоровье является результатом сложного взаимодействия человека с природой и обществом. Необходимо увидеть зависимость между процессами, происходящими в организме человека, и здоровьем. Проблема сохранения и укрепления здоровья остаётся одной из наиболее актуальных задач для самого человека, прежде всего.</p> <p>В процессе освоения модуля вы познакомитесь с биологическими и химическими понятиями: катаболизм, метаболизм, анаболизм, гомеостаз, микро, макроэлементы, окисление, брожение, ферменты, определите многообразие и роль микро и макроэлементов, минеральных и органических веществ в организме, раскроете сущность важнейшего процесса в организме человека, овладеете основными методами оздоровления и укрепления здоровья.</p> <p>Результат/продукт: составление формулы здоровья, «Кодекса здоровья», пяти основных слагаемых своего здоровья. Презентация «Это необходимо знать», создание теста «Как я знаю свой организм» (на выбор)</p>
5.	<p>Название: «Нестрашная радиация».</p> <p>Проблема: как защитить себя от радиации?</p> <p>В процессе освоения модуля вы научитесь пользоваться бытовым дозиметром, узнаете, от чего зависит радиационный фон местности и как его нормализовать.</p> <p>Результат/продукт: аналитический отчёт исследования радиационного фона на территории ВДЦ «Океан»</p>

Названия/анонсы модулей	
<p>Техника – метапредметная область, отражающая картину мира как совокупность знаний об объектах, изготовленных человеком и способных преобразовать природу</p>	
1.	<p>Название: «Парусные суда: теория и практика».</p> <p>Проблема: влияние строения такелажа на класс парусного судна.</p> <p>В процессе освоения содержания модуля вы узнаете строение такелажа, типы парусов, познакомитесь с классификацией парусного вооружения, закрепите знания через изготовление парусного судна.</p> <p>Результат/продукт: парусник</p>
2.	<p>Название: «Физика в жизни пчёл».</p> <p>Проблема: почему ячейки в пчелиных сотах имеют форму шестигранника?</p> <p>В процессе освоения модуля вы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – вспомните о жизни пчёл; – проводя аналогию с физикой, узнаете о ячейках «Бенара», получите возможность сделать ячейки на опыте; – узнаете, что происходит внутри каждой ячейки на молекулярном уровне и сможете пронаблюдать это на опыте; – полученные знания перенесёте в жизнь пчёл и выявите все особенности пчелиных сот. <p>Результат/продукт: буклет о значимости физики в жизни пчёл</p>
3.	<p>Название: «Велосипед: торможение с продолжением».</p> <p>Проблема: готов ли я быть велосипедистом – безопасным участником дорожного движения?</p> <p>В процессе освоения модуля вы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – узнаете требования государства и общества к водителю велосипеда; – освоите приёмы безопасного управления велосипедом и его обслуживания;

Названия/анонсы модулей	
	<p>– получите возможность бесконфликтно взаимодействовать с другими участниками дорожного движения;</p> <p>– примите участие в исследовании влияния скорости велосипедиста на его безопасность.</p> <p>Результат/продукт: демонстрация умений безопасного участия в дорожном движении в качестве велосипедиста</p>
4.	<p>Название: «Стоит ли бояться приборов?».</p> <p>Проблема: человека окружает огромное количество бытовых приборов и различных гаджетов. Влияют ли они на наше самочувствие и каким образом?</p> <p>В процессе освоения модуля вы узнаете, как устранить воздействие электроприборов на наш организм.</p> <p>Результат/продукт: плакат о безопасном использовании приборов</p>
<p>ЗНАК – это метапредметная область, отражающая картину мира как совокупность знаковых средств культуры, с помощью которых человек описывает, объясняет и преобразует действительность</p>	
1.	<p>Название: «Лингвистические лабиринты».</p> <p>Проблема: сохранение конструкций сложных и простых предложений при переводе с иностранного языка на русский язык в сравнении с переводом различных издательств.</p> <p>В процессе освоения модуля вы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – сформируете готовность к саморазвитию и непрерывному образованию; – узнаете о ролях сохранения и изменения структуры предложения; – усвоите основные правила и структуры сложных и простых предложений; – разовьёте умение работать с разными источниками. <p>Результат/продукт: статья, буклет, газета, презентация (на усмотрение учащихся) с примерами сохранения структур простых и сложных предложений при переводе</p>

Названия/анонсы модулей	
2.	<p>Название: «Лайфхаки по информатике».</p> <p>Проблема: очень часто простые процессы, которые можно автоматизировать для экономии времени, протекают в вашей жизни очень медленно. С помощью полезных советов из области информатики мы с вами научимся их использовать.</p> <p>В процессе освоения модуля вы узнаете и научитесь многим полезным лайфхакам по информатике и ИКТ.</p> <p>Результат/продукт: презентация полезных советов, которые можно использовать в IT-жизни современного школьника</p>
3.	<p>Название: «Уже в работе сценарист, хоть белый лист пока что чист».</p> <p>Проблема: трудно ли быть сценаристом?</p> <p>В процессе освоения модуля вы погрузитесь в теорию и практику создания кино- и театральных сценариев, создадите сценарии короткометражного фильма, театральной постановки, буктрейлера на основе литературных произведений базового курса изучения литературы или на основе жизненных впечатлений.</p> <p>Результат/продукт: короткометражный кино- или театральный сценарий, буктрейлер</p>
4.	<p>Название: «Наши биоритмы».</p> <p>Проблема: может ли тригонометрия помочь в управлении своими эмоциями, позаботиться о сохранении и укреплении здоровья, определить наиболее благоприятные дни для мыслительной деятельности.</p> <p>В процессе освоения модуля вы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – научитесь применять свои знания о тригонометрических функциях в решениях задач интегрированных предметных областей; – постройте модель собственных биоритмов и проведёте анализ данных относительно группы взаимодействия. <p>Результат/продукт: график «Биоритмов совместимости», кластер, газета, статья</p>

Названия/анонсы модулей	
Общество – это метапредметная область, отражающая картину мира как совокупность социальных знаний, обеспечивающих совместную жизнедеятельность людей и исторически развивающиеся связи и отношения между ними	
1.	<p>Название: «Транспорт и его влияние на становление общества!».</p> <p>Проблема: логистические проблемы мирового транспорта и поиск путей их решения.</p> <p>В процессе освоения модуля вы углубите знания о мировом транспорте, выявите закономерности развития транспортной сети, определите перспективы развития мирового транспорта в условиях мировой глобализации, познакомитесь с основными транспортными узлами.</p> <p>Результат/продукт: кластеры «Пути решения проблем развития транспортных сетей» и «Перспективы развития транспортных сетей под действием глобальной экономики»</p>
2.	<p>Название: «Всех тех, кто в этом мире есть, узнай и сосчитай ты здесь. Население России».</p> <p>Проблема: постоянный рост мировой численности населения, запускающий процессы перенаселения, миграции, урбанизации.</p> <p>В процессе освоения модуля вы наладите и укрепите контакт в общении для достижения общих целей обучения; индивидуально подойдёте к изучению темы как с научным уклоном, так и с общедоступным; усовершенствуете свои знания в области изученной темы; приобретёте опыт совместной исследовательской деятельности посредством общения со сверстниками и взрослыми; всесторонне изучите сущность современных механизмов демографической политики, воспроизводства, движения и состава населения; творчески реализуете накопленные знания.</p> <p>Результат/продукт: карта «Население России»</p>

Названия/анонсы модулей	
3.	<p>Название: «Сможет ли ваше предприятие простоять века?».</p> <p>Проблема: в мировой истории множество компаний, предприятий и фабрик переживали взлёты и падения, одни распадались, не выдержав изменения условий, другие вынуждены были уйти из-за давления монополий... Но, в то же время, множество компаний добивались небывалых успехов! Как им это удалось? Как они добились успеха? Почему одни встретили свой конец, а другие существуют и по сей день, развиваясь и процветая?</p> <p>В процессе освоения модуля вы рассмотрите механизмы развития предпринимательской деятельности в отдельно взятой стране, осмыслите трудности и проблемы, возникающие при изменении условий развития: природные катаклизмы, изменение политического режима, войны и кризисы.</p> <p>Результат/продукт: проект предприятия, которое сможет противостоять вызовам времени</p>
ИСКУССТВО – это метапредметная область, отражающая картину мира в художественных образах посредством творческого воспроизведения действительности	
1.	<p>Название: «Искусство карикатурного жанра».</p> <p>Проблема: карикатура представляет собой рисунок реального человека, который искажает или преувеличивает некоторые черты, но сохраняет сходство и узнаваемость. Как создавать карикатуры?</p> <p>В процессе освоения модуля вы познакомитесь с техникой утрированного портретного искусства, с гротеском, шаржем.</p> <p>Результат/продукт: карикатура</p>
2.	<p>Название: «„Золотое сечение“ в музыке и поэзии».</p> <p>Проблема: из многих пропорций, которыми издавна пользовался человек, существует одна, обладающая уникальными свойствами, так называемая «золотая пропорция»</p>

Названия/анонсы модулей	
	<p>Несмотря на то, что эта пропорция имеет много разных названий – «золотая», «божественная», «золотое сечение», «золотое число», «золотая середина», тем не менее, сущность этого феномена остаётся неизменной: это не только математическое понятие, но и основной критерий гармонии и красоты. Нам предстоит отыскать «следы» «божественной пропорции» в поэзии и музыке.</p> <p>В процессе освоения модуля вы решите деятельностно-ценностную задачу (ТОГИС-задачу).</p> <p>Результат/продукт: электронная презентация/интеллектуальная карта/стенгазета</p>
3.	<p>Название: «Серебряный век. Литературные перекрёстки».</p> <p>Проблема: а был ли Серебряный век? Серебряный век – это декаданс или ренессанс?</p> <p>В процессе освоения модуля вы, подбирая «ключи» к загадкам литературного текста, погрузитесь в поэзию Серебряного века, станете соучастниками уникального художественного пространства, представляя в мини-спектаклях, драматических миниатюрах свой взгляд на уникальную эпоху.</p> <p>Результат/продукт: «бумажные блоги» (символизм, акмеизм, футуризм); театральная постановка «Арт-кафе „Бродячая собака“»; написание сценария встречи поэтов Серебряного века</p>
4.	<p>Название: «От причёски к преображению».</p> <p>Проблема: как менялись причёски в истории? К какому типу ты принадлежишь – зима, лето, осень, весна?</p> <p>В процессе освоения модуля вы познакомитесь с развитием причёсок от 30-х годов XX столетия до нашего времени, откроете секреты по уходу за волосами, узнаете, к какому типу принадлежат ваши волосы, какие причёски лучше всего вам носить в торжественных и повседневных случаях.</p> <p>Результат/продукт: создание исторического тематического образа модели (гламур, ретро, стилиги, модерн) для фотосессии, для подиумного дефиле, создание личного портфолио</p>

Названия/анонсы модулей	
5.	<p>Название: «Интерьерная картина».</p> <p>Проблема: как визуализировать при помощи художественного материала мысли, чувства и смыслы?</p> <p>В процессе освоения модуля вы познакомитесь с акварельными техниками искусства, окунётесь в проектную деятельность, сможете выразить свои мысли и чувства на бумаге.</p> <p>Результат/продукт: картина</p>
<p>ЧЕЛОВЕК – это метапредметная область, отражающая картину мира как совокупность знаний о человеке как сверхсложной саморазвивающейся системе</p>	
1.	<p>Название: «Малый мозг: вчера, сегодня, завтра».</p> <p>Проблема: зачем нужен мозжечок?</p> <p>В процессе освоения модуля вы проведёте сравнительный анализ эволюционного развития мозжечка от моллюска до человека, осознаете роль мозжечка в жизни живого существа. В результате вы узнаете о возможностях диагностировании собственного физического состояния; разработаете телесную практику и комплексы упражнений для коррекции и развития равновесия и координации движения человека.</p> <p>Результат/продукт: тестирование себя и друг друга на равновесие и координацию движений на суше и в воде</p>
2.	<p>Название: «Есть, чтобы жить? Или жить, чтобы есть?».</p> <p>Проблема: как с помощью правильно сбалансированного рациона питания повысить качество жизни?</p> <p>В процессе освоения модуля вы:</p> <ul style="list-style-type: none"> – узнаете о роли пищи в обеспечении жизнедеятельности человека, методах измерения калорийности дневного рациона, о пищевой ценности продуктов; – познакомитесь с законами и основными принципами рационального питания; – научитесь планировать индивидуальный пищевой рацион. <p>Результат/продукт: график дневного рациона питания с учётом индивидуальных особенностей</p>

Названия/анонсы модулей	
3.	<p>Название: «Living in a house?».</p> <p>Проблема: какой он Дом будущего?</p> <p>В процессе освоения модуля вы получите возможность работать с электронными ресурсами с целью нахождения необходимой лексики и информации по теме; анализировать и обрабатывать информацию; работать в группах, делиться своими предположениями и планировать свою деятельность. В результате вы попытаетесь спрогнозировать образ дома будущего (его внешний вид и внутреннее благоустройство), объяснив при этом необходимость наличия того или иного предмета.</p> <p>Результат/продукт: представление и защита своего проекта House of the future</p>
4.	<p>Название: «Волшебный мир китайских иероглифов».</p> <p>Проблема: иероглифическая письменность. Почему китайцы в письменной речи общаются при помощи знаков? Плюсы и минусы иероглифической письменности.</p> <p>В процессе освоения модуля вы узнаете историю зарождения и развития иероглифической письменности, потренируетесь в написании иероглифов кисточкой.</p> <p>Результат/продукт: написанное собственноручно крылатое выражение</p>
5.	<p>Название: «Познаём ли мир?».</p> <p>Проблема: объективно ли знание человека о мире? В каждую эпоху люди уверены в своём знании о мире. А если мир не такой, каким кажется? Какой видится Вселенная современному человеку?</p> <p>В процессе освоения модуля вы поразмышляете и поищите ответы на эти вопросы, решая деятельностно-ценностную задачу.</p> <p>Результат/продукт: презентация, стенгазета или публицистическая статья</p>

РАЗДЕЛ № 2

Рефлексивные инструменты и их роль в реализации программы



**ТО, ЧТО МЫ ВИДИМ,
зависит от того, как
мы смотрим**

Рефлексия – одно из ключевых качеств современного человека, которое позволяет сделать его деятельность осознанной. Рефлексия показывает способность человека осмыслить жизненный опыт с целью прийти к новому пониманию, обосновать собственные убеждения и ценностные ориентиры, выйти за пределы автоматически текущего процесса.

В процессе реализации программы были внедрены новые для практики ВДЦ «Океан» рефлексивные инструменты, имеющие значительную роль для достижения эффективных результатов. В разделе обобщён опыт работы с ними.

Рефлексивные инструменты в процессе образовательной деятельности (из опыта ВДЦ «Океан»)

Мальцев А. А.,
методист ВДЦ «Океан»

Аннотация. Автор убеждён, что рефлексивные занятия необходимы в рамках организации продуктивной образовательной среды, когда через понимание себя, своей личности и личности окружающих тебя людей выстраивается эффективное восприятие содержания любого материала.

Ключевые слова и фразы: рефлексия, сопровождение, рабочая тетрадь, образовательная деятельность, методики.

Процесс образовательной деятельности направлен на формирование важнейшей компетенции личности – умения учиться, которое является фундаментом для личностного развития обучающихся. Одно из важнейших средств формирования умения учиться – рефлексия.

Рефлексия – (от позднелатинского *reflexio* – «обращение назад») в педагогическом энциклопедическом словаре трактуется как размышление, самонаблюдение, самопознание [2]. В психологии – это форма теоретической деятельности человека, направленная на осмысление своих собственных действий и их законов. Так, В. В. Давыдов видел смысл рефлексии в раскрытии сущности своих знаний через анализ и обобщение. В. А. Сластёнин считает рефлексией важнейшим и необходимым компонентом в структуре инновационной деятельности. По М. В. Кларину, рефлексия включает в себя построение умозаключений, обобщений, аналогий. Автору более близка позиция А. В. Хуторского, который ввёл по-

нятие «образовательная рефлексия» и рассматривает её как вид деятельности [3]. **Цели рефлексии** – вспомнить, выявить и осознать основные компоненты деятельности: её смысл, типы, способы, проблемы, пути их решения, полученные результаты [1].

Всероссийский детский центр «Океан» в своей практике широко использует различные инструменты рефлексивной деятельности в рамках образовательных программ. Для комфортной фиксации результатов рефлексии у участников образовательной деятельности и создания продуктивной среды обучения в рамках программ «Время действовать!», «Юный дипломат», «„Океан“ – территория возможностей», «Территория креатива», «Эмоции и интеллект: вместо или вместе?» были разработаны различные дневники, блокноты, навигаторы. Они являются своего рода рабочими тетрадями, одной из целей которых – развитие навыков рефлексии участников тематических смен.

Рабочая тетрадь – учебное пособие, имеющее особый дидактический аппарат, способствующий самостоятельной работе учащегося над освоением учебного предмета. Она представляет собой многофункциональное средство обучения, являющееся одновременно как средством преподавания, так и средством учения. Рабочую тетрадь можно применять на любом этапе образовательной деятельности. Она позволяет преподавателю установить «обратную связь» с обучающимися, понять эффективность проделанной работы, требует от обучающегося активных мыслительных действий и позволяет развить самостоятельность как профессиональное и личностно-значимое качество.

Рабочая тетрадь современного вида должна включать в себя не только особую мотивацию обучения, но и соответствовать вызовам времени, быть универсальной: создавать условия для

формирования личности с высоким уровнем культуры, ориентировать на непрерывное образование, развивать общечеловеческие ценности, формировать метапредметные навыки у участника образовательной деятельности. Её структура с заданиями и вопросами, источниками должна быть направлена на сотворчество и соавторство.

Методики рефлексивной практики, включённые в содержание рабочих тетрадей и сопровождающие блок занятий – «Рефлексивный круг», позволяли преодолеть личностно-профессиональные трудности обучающихся при прохождении программ, стимулировали и раскрывали субъектный потенциал участников программ, способствовали осмыслению каждого прожитого дня в рамках программы и одновременно обучали участников рефлексивным техникам для последующего использования в личной деятельности.

В рамках занятий «Рефлексивного круга» участники использовали такие инструменты рефлексии, как: ответы на вопрос «ЧТО?» (увидел, услышал, спросил, понял, и т. д.), «Если бы я был волшебником, я бы...» (исправил, сделал, добавил и т.д.), «Когда я итожу то, что прожил...» (что изменилось во мне? самое значимое событие программы? какие трудности я преодолел? соответствуют ли мои ожидания полученным результатам? и т. д.); рефлексивные приёмы «Телеграмма», «Синквейн», «4-3-2-1» Л. В. Рождественской; методики «Письмо себе», «Всё в моих руках», «Плюсы и минусы», «Мыслеобраз дня», «Моя команда», «Букет настроения», «6 шляп» Эдварда де Боно.

Данная подборка инструментов позволяет продуктивно выстраивать рефлексивные занятия, с помощью которых достигаются **цели рефлексии:**

1. Выявление уровня эмоционального состояния участников образовательной деятельности (установление эмоциональ-

ного контакта с группой, выявление уровня удовлетворённости её работой в течение образовательного дня либо занятия).

2. Определение степени активности деятельности в течение дня для понимания того, насколько участник вовлечён в образовательный процесс, помогает осмыслению способов и приёмов работы с учебным материалом, поиска более рациональных приёмов и организации дня.

3. Измерение осознанности усвоения содержания учебного материала, что позволяет корректировать занятия с учётом имеющегося опыта у участников программы, а также выявлять уровень осознания содержания пройденного и направлять на получение новой информации.

По форме организации представленные инструменты позволяют проводить рефлексивную деятельность в различных направлениях, например, она может нести символический характер, когда участнику необходимо будет просто выставить оценку с помощью различных символов (жетонов, картинок, карточек). Либо выстраиваться в формате устной беседы, когда обучающийся будет проявлять свои умения, связно высказывать свои мысли и описывать свои эмоции. Или же фиксироваться письменно, что, как правило, занимает больше всего времени и является более уместным для подведения итогов целого блока занятий или прошедшего курса программы. Примечательно, что при использовании рабочих тетрадей представленные инструменты рефлексивной деятельности возможно использовать в нескольких направлениях одновременно.

Следует отметить, что данные инструменты задействуют все формы организации рефлексивной деятельности, а именно: коллективную, групповую, фронтальную, индивидуальную.

Опыт проведённых занятий показывает, что образовательная программа принимается участниками глубже, понимание материала выходит на новый уровень, ведь через занятие рефлексивной деятельностью человек проживает повторно то, что он изучал в течение дня. Он осознаёт основные компоненты своей деятельности, понимает, насколько получаемые им знания важны для него, пропуская их через свой жизненный опыт и самого себя, наделяя каждый день, занятие личностной эмоциональной окраской. Также рефлексивные занятия помогают снимать эмоциональные нагрузки, создавать условия для поддержки внутри коллектива. Внимание и понимание со стороны участников, особенно со стороны организаторов, их грамотно выстроенная поддержка, являются значимыми элементами эффективной организации образовательной деятельности.

Таким образом, мы понимаем, что рефлексивные занятия имеют большой образовательный потенциал. Через осознание себя участник программы приходит к пониманию необходимости личностного развития. Рефлексивная деятельность является неотъемлемой частью образовательного процесса и должна осуществляться во всех видах образовательной деятельности.

Литература

1. Карпов, А. В., Скитяева, И. М. Психология рефлексии. – М.: ИП РАН, 2002. – 304 с.
2. Педагогический словарь / [авт.-сост.: В. И. Загвязинский и др.]; под ред. В. И. Загвязинского, А. Ф. Закировой. – М.: Академия, 2008. – 343 с.
3. Хуторской, А. В. Дидактическая эвристика. Теория и технология креативного обучения. – М.: Изд-во МГУ, 2003. – 416 с.

Рефлексивные инструменты

Для решения задач программы были использованы такие инструменты, как Лента времени и бейдж-блокнот.

Лента времени

Лента времени – это визуализация истории программы, на которой отряды смогут оставлять свои «следы». После каждого блока в отряде собирается информация по следующим параметрам: значимое событие, фразы дня, чему я научился, что я понял, что сделал и прочее. Коллективная формулировка ключевых тезисов блоков всем отрядом: «команда – это...», «критическое мышление – это...», «коммуникация – это...», «креативность – это...».

Лента времени позволяет сопоставлять события, сравнивать их значимость и длительность.

Всю информацию в Ленте времени можно прописывать, рисовать, делать аппликации и др.

Требования к оформлению: от каждого отряда – лист формата А4. За оформление отвечает советник по информации.

Бейдж-блокнот

Бейджи-блокноты – новая разработанная форма набора бейджей из 5 листков, содержащих информацию о человеке и его личностных рефлексивных заключениях о самом себе через призму изученной компетенции. Это информация о человеке, личностно осмысленная, которую он готов предъявить окружающим, тем самым раскрывая какую-то особую грань своей личности. Через записи – суждения в бейджах-блокнотах – можно составить ёмкую характеристику человека.

По окончании каждого блока участник программы заполняет информацию на бейджах через призму появившихся смыслов.

Как работать с бейджем-блокнотом. Советы вожатому

Бейдж-блокнот – рефлексивный инструмент, способствующий усвоению и присвоению ключевых идей программы.

Время работы с ним – точка смыслов, фиксация собственных мыслей, анализ полученного опыта, рождение индивидуального знания. Это очень серьёзный и ответственный этап в деятельности вожатого. Необходимо тщательно продумать его проведение, создать соответствующий настрой, чтобы получить планируемые результаты.

Что такое бейдж-блокнот? Всё очень просто! Бейдж, как известно, личная карточка с информацией о человеке. Она есть у каждого океанца и помогает выстраивать отношения с ним. Оформление такой карточки может много рассказать о человеке: как написано собственное имя, в какой форме, каким шрифтом, дополнено ли оно художественными элементами. Информация с бейджа-блокнота – посыл миру, и думающий вожатый без труда его расшифрует и использует при выстраивании общеколлективных отношений. Если, к примеру, на бейдже написано «Евгений» строгим шрифтом, скорее всего, с первых дней общения с этим молодым человеком стоит поддерживать и поощрять его взрослость, если «Женёк» – в отрядной практике такое не редкость, – то понятно, что над ним и с ним можно и пошутить...

Блокнот – это записная книжка, состоящая из отрывных листков писчей бумаги. Как правило, его удобная форма позволяет зафиксировать значимую информацию, «поймать» мысль. Находящийся под рукой, он позволяет делать зарубки на память.

Соответственно, бейдж-блокнот – это особый бейдж, вернее, набор бейджей, собранных в форме блокнота, со спе-

циально выделенными областями для собственных рассуждений. Его главная задача – донести информацию о своём владельце. Но так как океанец проживает насыщенную жизнь в отряде, находится в смоделированном нами пространстве, включается в разнообразную деятельность, его жизненный опыт интенсивно обогащается. Появляющиеся смыслы позволяют дополнить информацию о себе через призму полученных знаний и опыта.

К сожалению, обычные блокноты иногда теряются, поэтому мы предложили их в форме визитки, надеваемой на шею. В любой момент на специальном поле можно сделать заметку.

Таким образом, фиксация суждений о себе в очередном бейдже раскрывает многогранность личности не только для социума, но и для себя самого и позволяет удержать главную суть раскрываемой компетенции через систему мероприятий. Но, чтобы случилось именно так, надо предусмотреть **ряд значимых моментов**.

1. Работа с бейджами-блокнотами не должна проходить на бегу! Надо выделить время. Лучше, если в плане на день появится такой пункт. При систематичном подходе сама эта надпись может включить в ребёнке процессы размышления в ходе самого дня, и к моменту работы с бейджами, вполне возможно, появится готовая к записи фраза.
2. Подготовьте место, удобное для размышлений. Обеспечьте комфортность: пишущие принадлежности, уединённость.
3. Сделайте настрой на работу. Дайте установку на ответственное заполнение бейджа.
4. В ходе работы пресекайте обсуждения, разговоры – пусть каждый минуту побудет сам с собой. Настройте

детей на уважение друг к другу и к процессу размышления. Удержите главную идею: размышление – источник развития, счастье – раскрытие граней собственной личности.

5. Предоставьте возможность желающим поделиться новой информацией. Поощрите это, подчеркните изюминки и главные приращения личности ребёнка.

Немного об этапах работы

Установка. Расскажите о сути бейджей-блокнотов, важности самопознания, значимости рождения собственных смыслов. Это особый вид творчества – творения себя.

Жизнь – это битва с троллем
В пещерах души пустой.
Творчество – это воля
Суд вершить над собой.

Г. Ибсен

Обратите внимание на бережное отношение к бейджам!

Заполнение титульного листа бейджа

**Территория
креатива**

Фамилия _____
Имя _____
Субъект РФ _____

Компетенции, которыми я владею

Мысль про меня

Отряд _____

Обратите внимание на культуру оформления. Предоставьте возможность творческого отношения к процессу. Если **фамилия** заполняется как положено, то **имя** можно написать так, как ребёнку хотелось бы, чтобы к нему обращаться.

Субъект РФ – это край, область, республика, откуда приехал ребёнок (и никак не город, село, район! К сожалению, встречаются и такие ошибки).

Компетенции, которыми я владею. Поясните, что в слове Д. Н. Ушакова компетенции – это круг вопросов, явлений, в которых данное лицо обладает авторитетностью, познанием, опытом. Даже если вдруг это место останется пустым, оно будет обращать к себе внимание, что может стать точкой отсчёта в личностном саморазвитии.

Обратите внимание на то, что заполнение этой части бейджа облегчит выполнение разнообразной деятельности в отряде, обозначит сильные стороны каждого, и замечательно, если возникнет возможность обучаться друг у друга.

Мысль про меня. Что хочется сказать о себе соотрядникам? Какой ты? Не стоит ограничивать самопрезентацию шаблонными фразами. Призовите к обозначению собственной уникальности, пробудите интерес к самоосмыслению.

Важно! Включитесь в процесс заполнения бейджа сами. Продумайте свой текст. Он должен задать ориентир, культурный образец. Не секрет, что от того, какой зачин будет у вожака, такие результаты и получатся у детей.

Не забудьте познакомить детей друг с другом! Можно в традиционной форме огонька, можно, к примеру, задать необходимость познакомиться парами, группками, но так, чтобы о каждом было сказано интересно и значимо!

Заполнение 1-й страницы бейджа-блокнота

**Территория
креатива**

Моя команда

1К - это

Главная мысль про 1К

Мой слоган про 1К

Моя команда. Что думаем о команде, с которой живём, после того, как познакомились со смыслом компетенции «команда»? Какая характеристика команды? Ассоциация? Суждение?

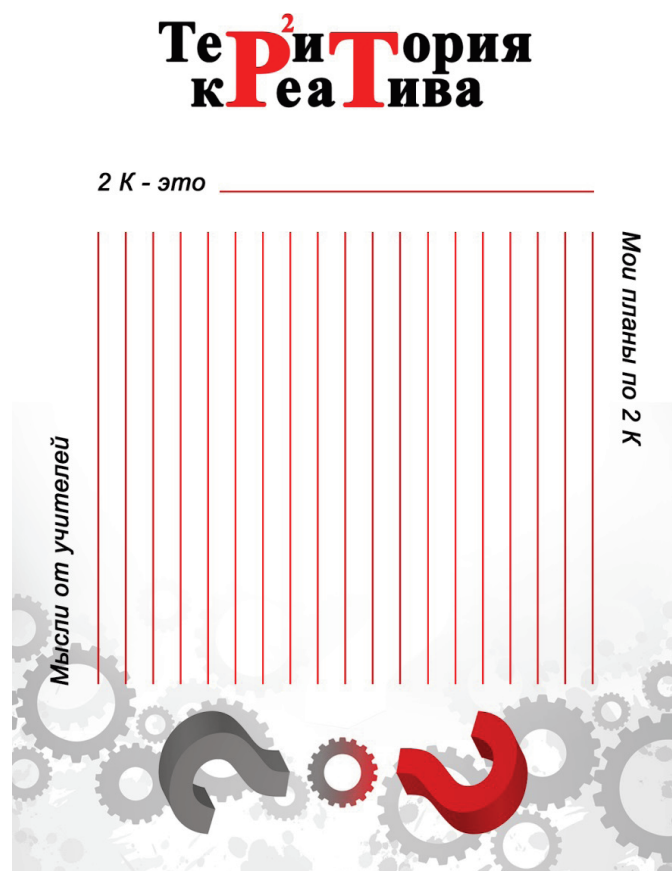
1К – «команда» – это, конечно, первая компетенция, раскрываемая в программе смены.

Главная мысль про «1К». Напомните старшеклассникам, что в течение первых дней они не только узнавали, в чём суть компетенции «команда», но и сами многое делали сообща. Отряд – это тоже команда. В командном взаимодействии добились каких-то успехов, и это – личный опыт. Необходимо проанализировать полученные знания, сделать свой вывод и зафиксировать его в выделенном поле.

Мой слоган про «1К». Напомните, что слоган – это, согласно словарю, рекламный лозунг, девиз, направленный на создание имиджа фирмы или рекламы товара. Представляет собой сжатую и легко воспринимаемую формулу рекламной идеи.

Поэтому в самый раз проявить собственное творчество.

Заполнение 2-й страницы бейджа-блокнота



«2К – это...» – здесь надо просто зафиксировать название компетенции.

Мысли от учителей. Здесь необходимо вспомнить все встречи, занятия, лекции, мероприятия. Поясните, что Учителями могут быть не только учителя в буквальном смысле, но любые значимые взрослые, и даже дети, если приоткрыли

завесу над пониманием сути компетенции. Напомните, что блокнот на то и блок для записей, чтобы ничего не забыть, а в «Океане» время такое насыщенное, что лучше вовремя зафиксировать, пока не произошёл нахлест нового, ещё более интересного и такого же значимого.

Мои планы по «2К». Рождаются на основе анализа уровня владения данной компетенции. Честного, потому что это разговор с самим собой. Только так можно поставить цель поднять этот уровень, что возможно, если точно определишь для себя конкретные задачи.

Заполнение 3-й страницы бейджа-блокнота (примерный текст установки ребятам)

Территория креатива

Имя для друзей

Имя, данное мне другом

Составляющие 3 К

3 К - это

Мой совет другу про 3 К

Главная мысль про 3 К

«3К – это...» – фиксируем название компетенции. Можно не только зафиксировать, но и придумать свой символ.

Имя для друзей. Всегда ли мы задумываемся над тем, как называли бы нас друзья? Всегда ли это совпадает с обычным

именем? Если нет, какое бы это было имя? Напомним, что имя – это ещё и личная характеристика, и определение зоны личного комфорта и безопасности.

Имя, данное мне другом. А как бы меня назвали друзья? Умеете ли вы посмотреть на себя со стороны? Для того, чтобы выполнить задание, требуется анализ себя как друга. Совершите попытку выделить свои сильные и не очень качества, определить, за что тебя ценит твой друг.

Составляющие «3К». Собираем и систематизируем всю информацию по данной теме и оставляем на память как руководство к действию.

Мой совет другу про «3К». Данный пункт позволяет позиционировать себя как умудрённого опытом человека. Пусть совет будет дельным, учитывает особенности друга, следовательно, обеспечит его большую компетентность в данной области.

Главная мысль про «3К». Обобщите своё знание. Отрадите его суть и значимость.

Заполнение 4-й страницы бейджа-блокнота

**Территория
креатива**

Синквейн про 4 К

Мой аватар

Мой логин



Вырази себя
одной буквой

Мой аватар. Известно, что аватар – это картинка, графическое изображение, распространённое в социальных сетях. Используется гостями ресурса для того, чтобы украсить и индивидуализировать свой профиль. Аватар используют в качестве визуального представления пользователя, созданное им самим. Зачастую человек использует в сети аватар, чтобы отра-

зить или подчеркнуть какую-либо свою специфическую черту характера. Аватар вместе с никнеймом (не путать с логином) должен создать у других пользователей точное впечатление о внутреннем духовном мире своего хозяина.

А какой аватар вы бы взяли здесь, в «Океане»? Смена близится к завершению. Вы многое успели сделать, как-то запомниться друзьям. Но может, что-то загадочное ещё осталось?

Синквейн про «4К». Синквейн¹⁰ (от фр. *cinquains*, англ. *cinquain*) – это творческая работа, которая имеет короткую форму стихотворения, состоящего из пяти нерифмованных строк. Синквейн – это не простое стихотворение, а стихотворение, написанное по следующим правилам:

- 1 строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна;
- 2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль;
- 3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы;
- 4 строка – фраза, несущая определённый смысл;
- 5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

Составлять синквейн очень просто и интересно. И к тому же, работа над его созданием развивает образное мышление.

Пример синквейна на тему жизни

Жизнь.
Активная, бурная.
Воспитывает, развивает, учит.
Даёт возможность реализовать себя.
Искусство.

¹⁰ Составление синквейна с примкрами [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://lewe.ru/sostavlenie-sinkvejna-s-primerami/>, свободный. – Заглавие с экрана.

Пример синквейна на тему весны

Весна.
Тёплая, яркая
Расцветает, зеленеет, радует.
Природа просыпается.
Здорово!

А теперь необходимо придумать свой синквейн про «4К».

Обязательно! Заслушайте все синквейны. Это не займёт много времени, но даст возможность участникам смены выразить и своё творчество, и презентовать своё творческое «Я», и, собственно, сделать анализ программы.

Мой логин. Логин – это уникальный набор букв и/или цифр, который необходим для доступа к сайту или сервису. Если хотите, можете его придумать, если чувствуете, что у вас есть ещё, что рассказать о себе.

Вырази себя одной буквой. Творческое задание. Мы же – «Территория креатива»! Ограничений для фантазии нет! Только одно условие – поясните, почему именно такая буква, а не иначе.

Дорогой вожатый! Надеемся, что эта памятка станет помощником в организации скрупулёзной и ответственной работы с бейджем-блокнотами. По сути, ты увидел, что при полном его заполнении, наш бейдж становится опорным конспектом основных идей смены, лично обработанных, наделённых собственными смыслами. А это значит, присвоенными и усвоенными твоими «учениками». Это знание, взрощенное тобой, станет важным ориентиром в их жизни, значит, программа прошла не зря.

Как работать с Лентой времени. Советы вожатому



Лента времени – рефлексивный инструмент, способствующий усвоению и присвоению ключевых идей программы в коллективной творческой деятельности.

Цель: на основе анализа визуализировать освоение смыслов программы на каждом из этапов смены. Представляет собой бумажное полотно, в котором по нижнему краю по всей длине отражена шкала времени (период смены, поделённый по датам прохождения блоков). На вертикальной оси заложены критерии «ключевой тезис», «значимое событие», «фразы дня», «мои открытия», «фотополоса».

По окончании каждого блока, в соответствии с планом, необходимо организовать анализ прожитого отрезка времени. Так как каждый блок представляет «проживание», вчувствование в суть одной из компетенций, следует выявить, насколько понятны её содержание и смысл, каково отношение к ней.

Способствовала ли данная компетенция развитию внутриотрядных отношений, если да, то как? Какие значимые события на данном отрезке времени случились?

Примерный тест установки на работу

Дорогие друзья! Время летит незаметно, но это не значит, что не оставляет свой след. Мы завершили блок «_____». Мы жили активной жизнью, постигали новые знания. Было много событий, способствующих пониманию и развитию данной компетенции в каждом из нас. Давайте проанализируем, что произошло. Для этого мы разделимся на группы.

Участники делятся на группы.

Задание: вспомните главные смыслы блока «_____» через жизнь нашего отряда. Проанализируйте его по следующим параметрам: «значимое событие», «фразы дня», «чему я научился», «что я понял», «что сделал» и прочее. Творчески оформите (помните, что творчеству нет границ)! Сформулируйте ключевой тезис блока («команда – это...», «критическое мышление – это...», «коммуникация – это...», «креативность – это...») и разместите на Ленте времени.

Итоговый творческий продукт размещается на коллективной Ленте времени.

Внимание! Договоритесь с остальными отрядами о месте отряда на Ленте.

Вожатому необходимо обучить советников по информации организации работы в отряде с Лентой времени и в дальнейшем возложить на них ответственность за это.

Это не значит, что вожатый самоустраниется! Он передаёт активную позицию, но находится рядом, корректирует, помогает, мотивирует к деятельности.

Рефлексивные приёмы и техники

Рефлексивные приёмы и техники в программе имеют большое значение. Будут полезны и на уроках, и на занятиях дополнительного образования, во внутриотрядной жизни.

«Метод пяти пальцев» Л. Зайверта. Обвести свою руку и на каждом пальце написать ответ на соответствующий вопрос. М (мизинец) – мыслительный процесс. Какие знания, опыт я сегодня получил? Б (безымянный) – близость цели. Что я сегодня делал и чего достиг? С (средний) – состояние духа. Каким было сегодня мое преобладающее настроение, состояние духа? У (указательный) – услуга, помощь. Чем я помог, чем порадовал или чему поспособствовал? Б (большой) – бодрость, физическая форма. Каким было моё состояние сегодня? Что я сделал для своего здоровья?

Список компетентностей, на формирование которых работает данная методика:

1. Ключевая: рефлексивная.
2. Сквозные:
 - управленческая: умение осуществлять анализ собственной деятельности; планирование дальнейших шагов для достижения цели;
 - коммуникативная: способность к критическому мышлению; умение представить себя; выслушивать и принимать во внимание взгляды других людей;

– личностно-адаптивная: быть упорным и стойким перед трудностями.

Запрет. Этот приём используется, когда учащиеся сводят размышления о себе и происходящих событиях к фразам: «я не могу...», «я не знаю, как...», «у меня не получится...». Учащимся запрещается говорить: «Я не...», а предлагается эту же мысль выразить другими словами: «Что нужно, чтобы получилось? Какие средства необходимо было бы иметь для?... Какие умения мне нужны для этого? Какая дополнительная информация мне нужна для этого?» и т. п.

В реализации данного приема происходит трансформация пассивного поведения ученика в направленную, позитивную рефлексия над своим опытом.

Эссе – сочинение небольшого объёма, раскрывающее конкретную тему или отвечающее на конкретный вопрос. Известно, что оно характеризуется подчёркнуто субъективной трактовкой, свободной композицией, ориентированностью на разговорную речь. Эссе предоставляет возможность человеку выражать свои индивидуальные впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу, заведомо не претендуя на определяющую или исчерпывающую трактовку предмета. Как правило, эссе предполагает новое, субъективно окрашенное произведение о чём-либо, которое может иметь философский, историко-биографический, публицистический, литературно-критический, научно-популярный или чисто беллетристический характер. В содержании эссе в первую очередь оценивается личность автора – его мировоззрение, мысли и чувства.

«Фотосъёмка». Педагог задаёт ситуацию: «Ребята, представьте, что сегодня весь урок (день, мероприятие) всё, что мы делали сегодня, заснял на фотоплёнку фотограф. Но, увы, из-за его неумелости плёнка засветилась. Давайте сейчас по-

пробуем «восстановить» каждый кадр. «Восстанавливаются»: а) самые яркие, эмоциональные, весёлые кадры; б) и кадры, которые получились «не очень». Происходит коллективное обсуждение удач и неудач.

Коллективное письмо

Время: 10 мин. на объяснение и подготовку; по 2–5 мин. каждому участнику на комментарии; 5–10 мин. на запоминание результатов.

Материал: бумага, конверты, ручки всем участникам.

Проведение: группа садится в круг. Каждый участник пишет в нижней части листа с обеих сторон своё имя и передаёт листок соседу справа. Получив его, он, начиная сверху, пишет своё сообщение тому лицу, чьё имя стоит внизу. Сообщения могут быть краткими, вроде «Всего доброго!» или пространными и представлять собой пожелания, советы, свои оценки. Каждый самостоятельно решает подписаться ли ему своим именем или остаться неизвестным. Затем часть листа с надписью загибается назад, так что следующий участник пишет на листе дальше, не читая уже написанного. Листки обходят весь круг и возвращаются к первым авторам. Далее получившие назад свои письма участники могут написать на оборотной стороне листа три своих личных вывода или задачи, которые появились у них в результате участия в семинаре и которые они хотели бы написать самим себе в качестве напутствия. Затем письма кладутся в конверты, заклеиваются, участники пишут на них свой собственный адрес и имя и сдают конверты преподавателю. Организаторы семинара через некоторое время отсылают письма по адресам – это сувенир, а может быть и импульс к дальнейшему обучению (при проведении выездных семинаров).

Примечания:

1. Техническую сторону игры лучше продемонстрировать, взяв в руки лист бумаги, это поможет авторам сохранить анонимность.

2. Передавать листок соседу нужно по условленному сигналу преподавателя, иначе может возникнуть неразбериха и путаница.

3. Следует убедительно обещать сохранение тайны «переписки» и, разумеется, обещание выполнить (если организационный комитет хочет передать свой привет автору письма, то это можно сделать на обратной стороне конверта).

Цепочка пожеланий. Каждому участнику состоявшегося педагогического взаимодействия по цепочке (в определённой последовательности) предлагается обратиться с пожеланиями к себе и другим по итогам взаимодействия. Пожелания могут быть направлены на предстоящее взаимодействие, будущие дела. Заканчивает цепочку пожеланий педагог, подводя определённый итог.

РАЗДЕЛ № 3

**Возьмите на заметку,
или Чем ещё можно наполнить программу**



**ЧТОБЫ УВИДЕТЬ ТО,
чего нет, присмотришь
к тому, что есть**

В данном разделе предлагаются технологии, приёмы, сценарии мероприятий, апробированные в практике, имеющие целью развитие ключевых компетенций будущего. Они отвечают идее программы и могут быть полезны широкому кругу педагогов при её воспроизведении в практике.

Работа с компетенциями

«Креативное мышление»,
«Критическое мышление»

Аналитические лаборатории «Профессии XXI века»

Методические советы

Цель: способствовать формированию аналитического осмысления возникновения профессий и, в связи с этим, собственного развития для самореализации в будущем.

Ход:

1. Обсуждение «Как появляются профессии?».
2. Работа с текстом. Выявление и осмысление надпрофессиональных навыков профессий будущего.
3. В заданной области спроектировать профессию с учётом надпрофессиональных навыков. Аргументировать, для чего данные навыки нужны в этой профессии. Разработать профессиограмму.
4. Проанализировать, какие из этих навыков есть у членов группы.
5. Придумать три совета старшеклассникам, как подготовиться к работе в будущем.
6. Выступление групп. Презентация профессий отряда.
7. Знакомство с «Атласом профессий будущего».
8. Обсуждение: «В чём смысл лаборатории?».
9. Вывод.

Примерный конспект

Приветствие.

В е д у щ и й . Мы начинаем работу аналитической лаборатории «Профессии XXI века». Как появляются профессии? Какие профессии нас ждут в будущем? Надо ли себя готовить к этому? Как быть конкурентоспособным в будущем, в котором вам придётся уже в качестве профессионалов, специалистов работать на благо себя и страны, – всё это вопросы – темы для осмысления нашей аналитической лаборатории.

Итак, вопрос первый: «Как и почему появляются профессии?».

Общее обсуждение.

В е д у щ и й . Процесс разделения труда продолжается непрерывно, пока существует человеческое общество. В результате совершенствования трудовой деятельности людей появляются профессии. Выделяются мастера, способные выполнять виды деятельности лучше других. Возникает спрос на товары и услуги, способствующие развитию товарно-денежных отношений. Появляется спрос на профессионалов. Специализация труда требует квалифицированного подхода. Развитие технологий приводит к необходимости специального обучения людей, к выполнению определённых действий. Само слово профессия означает:

- 1) Профессия (лат. *professio* – от *profiteor* – объявляю своим делом) – род трудовой деятельности человека, владеющего комплексом теоретических знаний и навыков.
- 2) Профессия – это вид трудовой деятельности, который требует определённого уровня знаний, специальных

умений, подготовки человека и при этом служит источником дохода.

Таким образом, появление профессий обусловлено появлением новых видов трудовой деятельности в связи с развитием общества. То есть процесс развития общества и появление профессий – процесс взаимозависимый.

Чтобы предположить, какие новые профессии могут появиться в будущем, необходимо понять, каким оно будет. Я вам предлагаю статью, вы в группе её изучаете, выделяете тренды развития будущего и надпрофессиональные навыки.

Работа с текстом. Участникам раздаётся материал (Приложение № 1) для выявления и осмысления надпрофессиональных навыков профессий будущего.

В е д у щ и й . Назовите тренды будущего. Сейчас я представлю несколько слайдов на тему «Мир глазами профессий будущего». Давайте проанализируем, какие надпрофессиональные навыки для этих профессий требуются.

Знакомство участников лаборатории с профессиями будущего и использованием надпрофессиональных навыков.

В е д у щ и й . Специалист по обустриванию и обслуживанию агропромышленных хозяйств на крышах и в зданиях небоскрёбов крупных городов. Вертикальные фермы – автономные и экологичные конструкции, позволяющие выращивать растения и разводить животных в черте города – повестка ближайшего будущего. Первая коммерческая вертикальная ферма появилась в Сингапуре в 2012 году, а в настоящее время создание агробеноскрёбов планируется в Южной Корее, Китае, ОАЭ, США, Франции и других странах.

Мы живём в обществе, стремительно развивающемся. Появляются новые производства, технологии, требующие новых

специалистов. Их профессионализм обеспечивается наличием особых знаний, умений, навыков, компетенций. Может случиться, что к моменту освоения профессии, выпуску из образовательного учреждения, профессия может устареть. Поэтому необходимо уже сейчас изучать тенденции развития общества и появления новых профессий и наращивать в себе надпрофессиональные умения. Это позволит быть конкурентоспособным.

Для выполнения следующего задания необходимо случайным образом вытянуть листочек (Приложение № 2), на котором вы увидите название одной из производственных отраслей.

Распределение отраслей.

В е д у щ и й . Вам необходимо спрогнозировать развитие отрасли в будущем и на основании этого прогноза спроектировать профессию будущего. Задание очень сложное и предполагает использование всех ваших знаний современного общества, состояния науки и техники, перспектив их развития и конкретно той области, которая досталась вам. Это не фантазия, это форсайт! Вы можете пользоваться гаджетами при составлении перспектив развития отрасли! Но спроектировать профессию надо самостоятельно!

Итак, повторяю задание: спроектировать профессию будущего, заполнить на неё профессиограмму (Приложение № 3). Аргументировать, для чего данные навыки нужны в этой профессии.

Участники выполняют задание.

В е д у щ и й . Выявите, владеет ли кто из членов вашей группы надпрофессиональными навыками, выявленными для

смоделированной вами профессии. Поставьте плюсики. Подумайте 3 совета старшеклассникам, как подготовиться к работе в будущем.

Участники делятся проектами профессий.

В е д у щ и й . Предлагаю вашему вниманию сайт «Атлас профессий будущего»¹¹.

Знакомство с сайтом.

В е д у щ и й . Для чего была организована работа аналитических лабораторий?

Обсуждение.

В е д у щ и й . Уже сейчас необходимо прогнозировать мир будущего, при выборе профессии ориентироваться на тенденции развития общества, развивать в себе качества и надпрофессиональные умения, чтобы быть конкурентоспособным в своём будущем!

¹¹ Атлас новых профессий [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://atlas100.ru/>, свободный. – Заглавие с экрана.

Приложение № 1
к Аналитическим лабораториям
«Профессии XXI века»

Работа будущего – какой она будет?¹²

Разумеется, ни один человек не может точно и полностью угадать будущее. История полна примеров неудачных прогнозов и пророчеств – скажем, в начале XX века энтузиасты воздухоплавания обещали, что собственный самолёт будет у каждой семьи; в середине века ожидалось, что повсюду будут развезать автомобили с атомными реакторами, а домашние кофеварки будут работать на атомных батарейках; а в 1970-е была популярна идея, что уже в начале XXI века люди будут жить на Марсе и на спутниках Юпитера. Но рядом с этими несостоявшимися прогнозами есть и множество примеров очень удачных предсказаний. К примеру, современные технологические успехи Японии и Южной Кореи основаны именно на использовании научного предсказания, а родоначальники знаменитой Кремниевой долины в США не только предугадали эпоху персональных компьютеров и интернета, но и сумели заработать на их появлении. Успешные предсказания основаны на точном понимании того, какие мощные социальные и технологические процессы (тренды) в настоящем меняют окружающий нас мир, создавая наше будущее. Так какие тенденции определяют будущее работы, о каких изменениях мы можем говорить с большой уверенностью?

Глобализация. Во-первых, мировая экономика (и российская экономика как часть большого мира) неизбежно будет

¹² Атлас новых профессий. Работа будущего – какой она будет? – Режим доступа: <http://atlas100.ru/future/articles/rabota-budushchego-kakoy-ona-budet/>, свободный. – Загл. с экрана.

двигаться в сторону всё большей интеграции и углубления региональной экономической специализации. Это значит, что уже сейчас нельзя сказать, в какой стране произведено то или иное сложное изделие – если автомобиль или компьютер сделан в Японии, то его компоненты поставляют три десятка стран мира, а нужное для их изготовления сырьё – ещё примерно сорок стран. Если взять творческий продукт вроде мультфильма – то уже сейчас его придумывают в Америке, рисуют в России, а трёхмерную анимацию создают в Китае. Работники будущего должны будут уметь работать в мультиязычных и мультикультурных средах, участвуя в общении с партнёрами со всего мира. Часть этих партнёров и сотрудников будет находиться в других странах – значит, стандартом становится не просто удалённая работа (когда работник работает из дома, связываясь с коллегами через сеть Интернет), но и работа в распределённых командах (когда совместно работающие профессионалы могут находиться одновременно на нескольких континентах). Но, помимо владения иностранным языком, надо будет уметь общаться на международных профессиональных языках – знать отраслевые требования, стандарты, используемые процессы. Кроме того, значительная часть работников должна будет разбираться не только в вопросах собственной отрасли, но и в отраслях своих поставщиков и своих потребителей – то есть владеть языком междисциплинарного общения, помогающего работать вместе людям из самых разных областей (скажем, психологу, музыканту и программисту, совместно делающим новую технологию «звукового SPA» для релаксации).

Рост конкуренции в экономике. Во-вторых, развитие глобальной экономики создаёт всё большую конкуренцию между производителями товаров и услуг. Это означает, что наиболее успешными оказываются компании, умеющие

создавать новые продукты или услуги, быстро перестраиваться под запросы потребителя. Конкуренция между ними приводит к тому, что на рынке постоянно меняются правила игры – появляются новые продукты, которые вытесняют существующие и даже закрывают целые рынки (как автомобили вытеснили каретный транспорт, а мобильные телефоны заменили пейджеры).

Рост клиентоориентированности. Высокая конкуренция требует от работника всё лучшего понимания, что именно нужно потребителю – то есть, учит быть клиентоориентированными.

Переход от работы-функции к работе в проектах. С другой стороны – из-за постоянно происходящих в экономике изменений сокращается число рабочих мест, где можно заниматься одним и тем же делом всю жизнь (например, работа бухгалтера или продавца), и появляется всё больше мест, где работа организована в виде набора разнообразных проектов. Поэтому умение не только работать в проектных командах, но и самому организовывать проекты становится критически важным для большинства работников будущего. Наконец, в «эпоху перемен» многим сотрудникам надо быть готовыми к работе в условиях высокой неопределённости – а значит, быстро принимать решения, реагировать на изменение условий работы, распределять и перераспределять ресурсы, управлять своим временем в условиях постоянно меняющегося потока рабочих задач.

Автоматизация. Одно из самых важных изменений – повсеместное распространение технологий автоматизации. Понятно, что автоматизация ручного и даже интеллектуального труда началась не вчера (машины стали заменять людей в тяжёлом ручном труде начиная с XVIII века, а уже в середине XX века компьютеры стали заменять расчётчиков). Но в по-

следнее десятилетие этот процесс сильно ускорился – во-первых, потому что компьютеры массового пользования стали по-настоящему мощными и теперь способны выполнять работу, которую раньше мог выполнять только человек (скажем, идентифицировать преступников в толпе, распознавать раковую опухоль на томографическом снимке или даже писать новостные заметки), а во-вторых, потому что на глазах начинают дешеветь промышленные и домашние роботы. Автоматизация – требование глобальной конкуренции, о которой мы говорили выше, и она происходит в тех случаях, когда робот или программа оказывается производительнее или эффективнее, чем выполняющий ту же работу человек. По оценкам оксфордских исследователей из Martin School's Programme on the Impacts of Future Technology, в течение ближайших двадцати лет до 45 % существующих рабочих мест в развитых странах будут заменены роботами и компьютерными программами. Это не означает, что люди останутся совсем без работы – но они будут должны заняться такой работой, которую роботы выполнять не смогут. Значительная часть этой работы станет творческой – как следствие, способность к художественному творчеству из удела одиночек-творцов будет становиться массовым явлением. Во-вторых, всё больше профессий будет связано с совместной деятельностью в группах – люди меньше будут работать с механизмами, и больше – с другими людьми. Поэтому одним из важных (и повсеместно распространенных) умений станет навык организации работы с отдельными людьми и коллективами.

Интенсивное использование программируемых устройств. В мире, насыщенном автоматикой, компьютеры и роботы должны стать нам не конкурентами, а помощниками. Поэтому нужно будет уметь настраивать роботов и системы искусственного интеллекта под выбранные человеком

задачи. Компьютерная грамотность, как мы ее понимаем сейчас – умение пользоваться интернет-браузером, отправить электронную почту или написать в текстовом редакторе – будет необходимым, но совершенно недостаточным для работы навыком. Мир будущего предполагает, что почти каждый из работников обладает, как минимум, простейшими навыками программирования (на самом деле, даже сейчас программирование начинает входить в стандартную подготовку рабочих в промышленно развитых странах, потому что большинство из них работают на программируемых станках с ЧПУ).

Рост сложности систем управления. Мир работы будущего – всё более сложный, наполненный гибкими технологическими решениями, настраивающий на постоянную готовность к переменам – потребует всё большего числа людей, способных не просто ориентироваться в нём, но и эффективно управлять проектами, командами и целыми организациями. Для того, чтобы справляться с этой задачей, всё большему числу работников потребуется системное мышление – умение быстро понимать, как устроены сложные организации, процессы или механизмы. Именно благодаря системному мышлению человек может быстро разобраться в проблеме и найти решение, быстро включиться в новую для него область деятельности, а также донести свои идеи для людей из других отраслей или секторов. Таким образом, системное мышление – один из ключевых надпрофессиональных навыков, который потребуется большому числу технических специалистов и управленцев в самых разных областях.

Рост требований к экологичности. Еще одной очень важной тенденцией, которая уже получила широкое распространение в мире (и важность которой постепенно начинают осознавать и в России) является рост требований к экологичности производимых товаров и оказываемых услуг. Экологичность –

отнюдь не только использование чистой воды или фермерских продуктов: в гораздо большей степени она означает бережливое отношение к любым типам используемых природных ресурсов (например, снижение энергопотребления, расхода воды или природного сырья), а также сокращение объёма производимых отходов (включая повторную переработку отходов, применение биоразлагаемых материалов и пр.). Это значит, что мы все понимаем, что природные богатства не безграничны, и все мы должны нести ответственность за место, в котором мы обитаем – будь то наш дом, город, страна или наша общая планета. Поэтому навыки «экологически ответственного поведения» должны войти в стандартную подготовку любого работника – а ещё вероятнее, прививаться с младших классов школы, становясь таким же стандартом для любого взрослого человека, как и умение читать и писать.

Итак, перечисленные нами тренды описывают изменения, которые будут одновременно происходить во множестве производственных и обслуживающих секторов экономики. Эти тренды требуют новых «надпрофессиональных» навыков, которые важны для специалистов самых разных отраслей. Овладение такими навыками позволяет работнику повысить эффективность профессиональной деятельности в своей отрасли, а также дает возможность переходить между отраслями, сохраняя свою востребованность. Среди **надпрофессиональных навыков**, которые были отмечены работодателями как наиболее важные для **работников будущего**:

- мультиязычность и мультикультурность (свободное владение английским и знание второго языка, понимание национального и культурного контекста стран-партнёров, понимание специфики работы в отраслях в других странах);

- навыки межотраслевой коммуникации (понимание технологий, процессов и рыночной ситуации в разных смежных и несмежных отраслях);
- клиентоориентированность, умение работать с запросами потребителя;
- умение управлять проектами и процессами;
- работа в режиме высокой неопределенности и быстрой смены условий задач (умение быстро принимать решения, реагировать на изменение условий работы, умение распределять ресурсы и управлять своим временем);
- способность к художественному творчеству, наличие развитого эстетического вкуса;
- умение работать с коллективами, группами и отдельными людьми;
- программирование IT-решений, управление сложными автоматизированными комплексами, работа с искусственным интеллектом;
- системное мышление (умение определять сложные системы и работать с ними. В том числе системная инженерия);
- бережливое производство, управление производственным процессом, основанное на постоянном стремлении к устранению всех видов потерь, что предполагает вовлечение в процесс оптимизации бизнеса каждого сотрудника и максимальную ориентацию на потребителя;
- экологическое мышление.

Приложение № 2
к Аналитическим лабораториям
«Профессии XXI века»

Производственные отрасли

Строительство	Образование
Транспорт	Сфера услуг
Медицина	Экология
Жилищно-коммунальное хозяйство	Медиа и развлечения

Приложение № 3
к Аналитическим лабораториям
«Профессии XXI века»

Профессиограмма

Профессиограмма – описание особенностей конкретной профессии, раскрывающее специфику профессионального труда и требований, которые предъявляются человеку.

Вопросы	Профессия
В чём суть данной профессии?	
Чем конкретно занимается сотрудник?	
Какие способности нужны для успешного овладения профессией?	
В каких условиях происходит труд?	
Какие требования предъявляются к уровню подготовки работников?	

Например: специалист по адаптивной физической культуре. Работник, специализирующийся на использовании средств физической культуры для адаптации инвалидов и людей с временными функциональными нарушениями в организме.

В нашей стране живёт около 15 млн инвалидов. Специалисты по адаптивной физической культуре используют двигательную активность для решения задачи адаптации этих людей к успешной жизни в обществе. Кроме того, они применяют специальные физические упражнения для ускорения выздоровления после заболеваний и травм (лечебная физическая культура), а ещё осуществляют с помощью физкультурно-спортивных занятий профилактику различных нарушений как здоровья, так и социальной адаптации (например, занимаются профилактикой наркозависимости).

Работник должен уметь выполнять следующие виды профессиональной деятельности с лицами, имеющими отклонения в состоянии здоровья: спортивно-педагогическую (преподавательскую, тренерскую, методическую); рекреационно-досуговую и оздоровительно-реабилитационную; образовательно-профессиональную, коррекционную и консультационную; научно-исследовательскую и научно-методическую; организационно-управленческую. Помимо проведения физкультурных занятий для людей с теми или иными отклонениями в состоянии здоровья, они должны уметь разрабатывать методику этих занятий применительно к разного рода конкретным случаям. Они тренируют спортсменов-инвалидов, готовя их к состязаниям. Эти специалисты могут и заниматься профилактикой возникновения заболеваний, и вести научную работу, и управлять деятельностью организации, выполняющей эти функции.

Рабочие места имеются в реабилитационных центрах, медицинских учреждениях, детских садах и школах для детей с

отклонениями в состоянии здоровья и т. п. Подготовка специалистов по адаптивной физкультуре осуществляется на соответствующих факультетах институтов физической культуры (в последнее время такая специализация появилась и в некоторых педагогических университетах), а также в медицинских вузах. Обучение подразумевает обстоятельное знакомство как с психолого-педагогическими, так и с медико-биологическими дисциплинами. Чтобы стать хорошим специалистом, помимо профессиональных знаний и умений необходимо обладать и такими личностными качествами, как сострадательность, терпеливость, заботливость, чуткость, доброжелательность и тактичность.

Работа с компетенцией

«Креативное мышление»

Метод фокальных объектов¹³ (МФО) создал в 1923 г. профессор Берлинского университета Э. Кунце, в 50-е гг. метод доработал Ч. Вайтинг (США).

Метод отличается простотой и большими (неограниченными) возможностями поиска новых точек зрения на решаемую проблему. В методе используются ассоциативный поиск и эвристические свойства случайности.

Сущность состоит в перенесении признаков случайно выбранных объектов на совершенствуемый объект, который лежит как бы в фокусе переноса и поэтому называется фокальным.

Алгоритм работы по МФО:

1. Выбирается 4–5 случайных объектов (из словаря, книги...).
2. Составляются списки характерных свойств, функций и признаков случайных объектов (по 5–6 интересных слов – прилагательных, деепричастий, глаголов).
3. Выбирается фокальный объект – на нём фокусируется мысль. Если проблема состоит в поиске новых функций (свойств) технического объекта, фокусом может быть его наименование (например, телевизор, карандаш и др.).
4. Признаки случайных объектов поочерёдно присоединяются к фокальному объекту и записываются все полу-

ченные сочетания развиваются путём свободных ассоциаций.

5. Оцениваются полученные варианты и отбираются наиболее интересные и эффективные решения.

Рекомендации по применению метода фокальных объектов (МФО)

Лучше использовать случайные слова из разных областей: техника, поэзия, фантастика, явления природы, живые объекты. Слова не должны относиться к той же области, что и сам фокальный объект.

При выборе свойств надо избегать банальных определений, таких слов как: красивый, жёлтый, треугольный, тяжёлый, надёжный и т. д. Они подходят почти к любому объекту, поэтому высока вероятность того, что при ассоциировании с фокальным объектом они не дадут интересного сочетания. Можно выбирать свойства, признаки, которые объект проявляет ИНОГДА. Например: трактор – застрявший, ветер – завывающий, лампочка – вспыхнувшая, забор – грязный, покосившийся, кошка – голодная.

Фокальным объектом может быть, как отдельный предмет, вещь, товар или услуга, так и организация в целом или её отдельные подразделения. При выборе фокального объекта установите цель его усовершенствования – критерий, по которому потом будут отбираться идеи.

Необходимо выписать все полученные варианты, соединив их в читаемое словосочетание. Например, если фокальный объект – будильник, то надо выписать ВСЕ варианты – голодный будильник, покосившийся будильник и т. д. – и рассматривать любые ассоциации, которые возникнут.

¹³ Центр креативных технологий. Методы фокальных объектов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.inventech.ru/pub/club/088/>, свободный. – Загл. с экрана.

Применение: для поиска модификаций известных устройств и способов расширения ассортимента товаров, новых сфер применения уже известных эффектов, веществ, отходов производства. Метод фокальных объектов эффективно применять как метод тренировки фантазии.

Пример № 1

1) **Объект** – кастрюля (фокальный объект). **Цель** – расширение ассортимента выпускаемых на предприятиях кастрюль, повышение спроса на эту продукцию.

2) **Случайные объекты:** дерево, лампа, кошка.

3) **Признаки случайных объектов:**

- деревья – высокое, зелёное, голое, срубленное, спревшее, чахлое, железное, хлебное, пробковое, с толстой корой, с корнями, раскидистое, колючее;
- лампы – электрическая, светящаяся, настольная, электронная, разбитая, паяльная, керосиновая, газовая, волшебная, матовая, цветная;
- кошки – живая, игривая, пушистая, сибирская, царапающаяся, голодная, злая, полосатая, нюхающая, мяукающая, дикая, домашняя.

4) **Присоединяем к кастрюле признаки:**

- деревья: высокая кастрюля, хлебная кастрюля, кастрюля с корнями, кастрюля с колючками;
- лампы: электрическая кастрюля, разбитая кастрюля, волшебная кастрюля, светящаяся кастрюля;
- кошки: нюхающая кастрюля, мяукающая кастрюля.

5) **Развиваем полученные идеи:**

- кастрюля с корнями – кастрюля с вделанной в неё теплоизолирующей прокладкой;
- разбитая кастрюля – кастрюля, разбитая на секции, в которой можно одновременно готовить несколько блюд;

- нюхающая кастрюля – кастрюля с индикатором, определяющим подгорание пищи;
- мяукающая кастрюля – подающая сигнал об окончании варки и т. д.

Пример № 2

1) Совершенствуемый **объект** – фонарик.

2) **Случайные объекты** – очки, валенок, парашют.

3) Характерные свойства или **признаки случайных объектов:**

- очки – солнечные, защитные, модные;
- валенки – тёплые, мягкие, деревенские;
- парашют – раскрывающийся, цветной, надёжный.

4) **Новые сочетания:**

- фонарик солнечный, фонарик защитный, фонарик модный;
- фонарик тёплый, фонарик мягкий, фонарик деревенский;
- фонарик раскрывающийся, фонарик цветной, фонарик надёжный.

5) **Развиваем полученные идеи:**

- фонарик с подзарядкой от солнечного света, фонарик с электрошоком, фонарик в виде украшения;
- фонарик плюс обогреватель, фонарик в виде мягкой игрушки, фонарик-маячок для домашних животных;
- фонарик складной, фонарик с цветными фильтрами, фонарик ударопрочный.

Работа с компетенциями

«Коммуникация»,
«Критическое мышление»

Интеллектуальная игра «Дипломатический этикет»

Кученов Д., Данченко К., Рогозин В.,
Кравец Г., Лапченко А., Илюхина М.

Первый ведущий. Добрый день, уважаемые гости и участники интеллектуальной игры «Дипломатический этикет».

Второй ведущий. На протяжении всей смены команда наших педагогов и приглашённых специалистов знакомила вас с целым набором профессионально важных навыков и качеств, которыми должны обладать дипломаты.

Первый ведущий. Именно сегодня в равном соперничестве нам предстоит определить, кто из вас обладает более обширными и глубокими знаниями в сфере международных отношений и дипломатии.

За ходом игры, а главное – за выполнением всех правил, будут следить наши модераторы, которые закреплены за каждой командой. А также счётная комиссия в составе почётных гостей.

Ведущий представляет гостей.

Второй ведущий. В 1653 г. Швеция и Речь Посполитая должны были подписать соглашение о дружбе и союзе. Когда шведский король прочитал договор, его возмутило, что после всех его титулов слова «и прочая» повто-

ряются дважды, а после перечисления титулов польского короля – трижды. В результате – шведские дипломаты написали гневное письмо, поляки ответили, слово за слово – началась война 1655–1660 гг., победу в которой праздновала Швеция¹⁴.

Дипломатический протокол – это не просто этикет. Одно неловкое нарушение традиций может перерасти в многолетнее охлаждение отношений между двумя странами, а то и в международный скандал.

Первый ведущий. Пришло время приступить к первому этапу игры: «Тонкости дипломатии», команды настроены на победу и уже готовы к игре. В первом блоке, просмотрев видео и фотоматериал, предстоит ответить на вопрос: «В чём нарушен дипломатический этикет?». В течение одной минуты командам предстоит подготовить ответ и озвучить его модератору.

Задача модератора – оценить правильность ответа согласно следующим критериям: за каждый правильный ответ команда получает 5 баллов, за неполный ответ – 3 и 0 баллов – за неверный ответ (*Приложение № 1*). Затем оповестить счётную комиссию об окончании выполнения задания, подняв красную карточку вверх.

Вы готовы? Внимание на экран.

На экране демонстрируется фотография со встречи¹⁵.

Второй ведущий. Задание № 1. 25 марта 2004 года Тони Блэр прибыл с дипломатическим визитом в

¹⁴ Борьба за присоединение Украины. Русско-польская война (1654–1667) [Электронный ресурс]. – Splanet.ru, 2016. – Режим доступа: www.splanet.ru/referat6/textbook-30492.php, свободный. – Загл. с экрана.

¹⁵ Тысяча и одна ночь Муаммара Каддафи [Электронный ресурс]. – Совершенно секретно, 2016. – Режим доступа: www.sovsekretno.ru/articles/id/1193, свободный. – Загл. с экрана.

Триполи, где он встретился с ливийским лидером Муаммаром Каддафи. Беседа состоялась в роскошном бедуинском шатре, это должно было символизировать потепление между непримиримыми врагами, что помешало этому?

Ответы детей.

Первый ведущий. Ответ: полковник показал британскому лидеру подошву левой ноги, что символизирует в странах арабского мира – презрение к собеседнику.

Задание № 2. Мадлен Олбрайт – первая женщина в должности государственного секретаря США (1997–2001).

На экране коллаж фотографий.

Второй ведущий. В её деловом стиле одежды есть одна особенность, сейчас вам необходимо посмотреть серию фотографий государственного секретаря и отметить её.

Звучат ответы детей.

Первый ведущий. Это – брошь.

На экране демонстрируется серия фотографий с Мадлен Олбрайт¹⁶.

Второй ведущий. Как вы думаете, что символизируют эти аксессуары?

Ответы детей.

Первый ведущий. Ответ: если герб США, флаг США или шляпа Дяди Сэма, то значит, в этот день с ней нельзя

¹⁶ Мадлен Олбрайт – женщина, заставившая броши говорить [Электронный ресурс]. – Базар ностальгии, 2016. – Режим доступа: www.bazar-nostalgi.ru/toppages/intresting/madlen, свободный. – Загл. с экрана.

договориться, но если брошь в виде бабочки, цветочка, то она готова идти на уступки.

Задание № 3. Какой дипломатический атрибут свидетельствует о том, что гостю в России очень рады?

На экране изображение каравай.

Второй ведущий. Ответ: встреча с хлебом и солью, чем больше каравай, тем почётнее гость.

На экране демонстрируется серия фотографий¹⁷.

Первый ведущий. **Задание № 4.** Обратите внимание на снимок. Укажите, где был нарушен дипломатический этикет?

Звучат ответы детей.

Второй ведущий. Шляпка Людмилы Путиной в 2 раза больше, чем у Елизаветы, является ошибкой в правилах этикета, касающегося одежды.

Первый ведущий. **Задание № 5.** Прокомментируйте поведение Леброн Джеймс и Мишель Обамы. Какую ошибку допустили данные персоны?

На экране демонстрируется серия фотографий¹⁸.

Звучат ответы детей.

Второй ведущий. Монарших особ нельзя обнимать.

¹⁷ Ошибки на высшем уровне [Электронный ресурс]. – Апрель ТОП 10, 2016. – Режим доступа: www.april-knows.ru/top_ten/oshibki_na_vysshem_urovne_10_promakhov_pervykh_ledi, свободный. – Загл. с экрана.

¹⁸ Этот неловкий момент [Электронный ресурс]. – Новости ТОП 10, 2016. – Режим доступа: www.newstop.kz/photo/129, свободный. – Загл. с экрана.

Вы отлично справились с заданием. Аплодисменты друг другу! И сейчас пришло время приступить к интеллектуальному блоку.

Первый ведущий. Сейчас каждой команде будет предложен конверт с заданием. В течение 15 минут вам необходимо зафиксировать ответы на листке и передать его своему модератору. Критерии оценки совпадают с первым блоком. За каждый правильный ответ команда получает 5 баллов, за неполный ответ – 3 и 0 баллов – за неверный ответ. Повторяем, на это испытание вам даётся 15 минут. Время пошло.

Команды выполняют задание.

Первый ведущий. Вопрос первый: откуда взялось выражение «последнее китайское предупреждение»?¹⁹

Ответы детей.

Второй ведущий. В 1950–1960-х годах американские самолёты нередко нарушали воздушное пространство Китая с целью разведки. Китайские власти фиксировали каждое нарушение и всякий раз высылали по дипломатическим каналам «предупреждение» США, хотя никаких реальных действий за ними не следовало, а счёт таким предупреждениям вёлся на сотни. Такая политика стала причиной появления выражения «последнее китайское предупреждение», означающего угрозы без последствий.

Первый ведущий. Вопрос второй: кого называют «послом доброй воли»? Приведите примеры²⁰.

Ответы детей.

¹⁹ Последнее китайское предупреждение [Электронный ресурс]. – Академик, 2016. – Режим доступа: www.dic.academic.ru/dic.nsf/dic, свободный. – Загл. с экрана.

²⁰ Как стать послом доброй воли [Электронный ресурс]. – Ответы Mail.ru, 2016. – Режим доступа: www.otvet.mail.ru/question, свободный. – Загл. с экрана.

Первый ведущий. Послами доброй воли называют знаменитостей, которые действуют как международные, региональные или национальные послы, в зависимости от их профиля. Цель программы состоит в том, чтобы позволить знаменитостям, небезразличным к проблемам мира, использовать свою известность, чтобы привлечь внимание к этим проблемам. Примеры: Шакира, Кристина Агилера, Анджелина Джоли и многие другие.

Второй ведущий. Третий вопрос: в какой стране впервые стали подписывать договоры о разрешении спорных вопросов и заключение соглашений о ненападении друг на друга²¹?

Ответы детей.

Первый ведущий. Первый известный в истории дипломатии случай подписания такого рода договора произошёл в Древнем Китае.

Второй ведущий. Вопрос четвёртый: на Олимпийских играх в Лондоне один матч по футболу оказался на грани срыва: женская сборная КНДР отказалась играть, после того, как... Что произошло на Олимпийских играх со сборной КНДР?²²

Ответы детей.

Первый ведущий. Их представили на фоне флага Республики Корея (Южная Корея). Организаторы Игр

²¹ Происхождение дипломатии [Электронный ресурс]. – Вестник МИД, 2016. – Режим доступа: www.vestnik.mid.gospmr.org, свободный. – Загл. с экрана.

²² На Олимпиаде перепутали флаги КНДР и Южной Кореи [Электронный ресурс]. – Тенгри новости, 2016. – Режим доступа: www.tengrinews.kz/allsports, свободный. – Загл. с экрана.

извинились перед делегацией Северной Кореи, и матч всё-таки состоялся, но «осадочек», конечно, остался.

В т о р о й в е д у щ и й . Пятый вопрос: каким образом помог нашим спецслужбам подарок советских школьников американскому послу в 1945 году?²³

Ответы детей.

П е р в ы й в е д у щ и й . В 1945 году советские школьники подарили американскому послу деревянное панно из ценных пород дерева с изображением герба США. Ни школьники, ни посол не знали, что в панно вмонтировано подслушивающее устройство, конструкция которого была разработана Львом Терменом. «Жучок» был так удачно спрятан, что американские спецслужбы ничего не заметили, а Советский Союз ещё восемь лет прослушивали разговоры в рабочем кабинете посла. После обнаружения устройство было представлено в ООН в качестве доказательства разведывательной деятельности СССР, однако принцип его действия ещё несколько лет оставался неразгаданным.

Модераторы подводят итоги интеллектуального тура.

В т о р о й в е д у щ и й . Несмотря на общие условия соблюдения дипломатического протокола и высокие требования к политикам и дипломатам, они нередко допускают ошибки.

П е р в ы й в е д у щ и й . И мы приступаем к третьему блоку под названием «Подсказка президенту». Вам будут предложены фотографии, просмотрев которые, команде необходимо найти ошибку в высказываниях политиков. По готов-

ности ответ передаётся модератору, который демонстрирует окончание выполненного задания, подняв красную карточку вверх. Напоминаем, что засчитывается не только скорость ответа, но и его точность. За каждый правильный ответ команда получает 5 баллов, за неполный ответ – 3 и 0 баллов – за неверный ответ.

В т о р о й в е д у щ и й . Во время выступления в Университете Вирджинии в 2013 году Джон Керри назвал новую страну – Кыргызстан²⁴.

Названия каких стран соединил Джон Керри?

Ответы детей.

П е р в ы й в е д у щ и й . Ответ: Кыргызстана (она же Киргизия) и Казахстана.

В т о р о й в е д у щ и й . Во время своей президентской кампании в 2008 году Барак Обама заявил: «Я уже побывал в 57 штатах, и мне остался ещё один, я думаю».

Внесите поправку в речь президента.

Ответы детей.

П е р в ы й в е д у щ и й . А штатов в Америке всего 50.

В т о р о й в е д у щ и й . Сара Пэйлин: «Вы можете видеть Россию с берегов Аляски».

Почему высказывание бывшего губернатора Аляски вызвало недоумение у прессы?

Ответы детей.

²³ Музей фактов [Электронный ресурс] – Музей фактов, 2016. – Режим доступа: www.muzey-factov.ru, свободный. – Загл. с экрана.

²⁴ Госсекретарь США «открыл» новую страну – «Кыргызстан» [Электронный ресурс] – Комсомольская правда, 2016. – Режим доступа: www.kp.by/daily/26036/2952416, свободный. – Загл. с экрана.

Первый ведущий. Даже в самом узком месте ширина Берингова пролива, разделяющего два государства, больше 86 километров, так что видеть Россию с континентальной части Америки невозможно.

Второй ведущий. Во время своей речи в 2007 году вице-президент США Дик Чейни, критикуя Уго Чавеса, заявил, что «народ Перу заслуживает лучшего».

Внесите поправку в речь вице-президента.

Ответы детей.

Первый ведущий. Уго Чавес являлся президентом Венесуэлы. Перу находится почти в 800 километрах к юго-западу от Венесуэлы, между этими странами находятся ещё два государства – Эквадор и Колумбия.

Второй ведущий. В 2008 году Джон Маккейн высказался о «нелёгкой борьбе, предстоящей в Афганистане, учитывая ситуацию на границе Ирака и Пакистана»²⁵.

Какую страну не учёл в своей речи Джон Маккейн?

Ответы детей.

Первый ведущий. Исламскую Республику Иран, которая отделяет Ирак от Пакистана 1200 километрами своей территории.

Первый ведущий. Спасибо вам за участие в третьем туре! Надеемся, что вы никогда не попадёте в подобные неловкие ситуации.

Как вы знаете, каждая страна уникальна, что отображается в государственных символах. Именно флаг, герб, гимн олицетворяют самобытность и неповторимость каждого народа.

²⁵ 10 лучших географических ляпов американских политиков [Электронный ресурс]. – BBC, 2016. – Режим доступа: www.bbc.com/russian/international/2016/01/160108_funny_political_geography_gch, свободный. – Загл. с экрана.

Второй ведущий. Мы подошли к завершающему этапу игры под названием «Государственный колорит». На ваших столах находятся папки с заданием. Ознакомьтесь с первым вопросом.

Итак, внимание на экран. Просьба зафиксировать ваш ответ на листке и приступить к выполнению следующих заданий. Время на выполнение – 7 минут. Этап оценивается по знакомой вам системе.

На экране изображения флагов.

Первый ведущий. Расположите флаги в правильной последовательности.



Ответы детей.

Первый ведущий. Флаги можно расположить двумя способами, и оба ответа будут правильными:

- по надписи БРИКС (Бразилия, Россия, Индия, Китай, ЮАР);
- по времени вхождения (Индия, Россия, Китай, Бразилия, ЮАР).

На экране изображения флагов.

В т о р о й в е д у щ и й . Укажите название стран.



Ответы детей.

В т о р о й в е д у щ и й . Правильные ответы:

1. Латвия;
2. Азания (Сомали);
3. Вьетнам.

П е р в ы й в е д у щ и й . Вам даны фрагменты флагов. Необходимо составить флаги государств, указанных на карточке.

На экране – изображение.



Ответы детей.

П е р в ы й в е д у щ и й . Правильные ответы:

1. Мексика (зелёный, белый, красный, герб с изображением орла, сидящего на кактусе);

2. Румыния (синий, жёлтый, красный);
3. Чад (тёмно-синий, жёлтый, красный);
4. Италия (зелёный, белый, красный).

В т о р о й в е д у щ и й . Вот и подошла к концу наша дипломатическая игра. Результаты игры будут озвучены на церемонии закрытия программы.

П е р в ы й в е д у щ и й . «В успехах дипломата нет ничего драматического. Его победы складываются из серии микроскопических преимуществ: из толкового предложения здесь, из своевременной вежливости там, из разумной уступки в один момент и дальновидного упорства в другой; из постоянного такта, непоколебимого хладнокровия и терпения, которые никакая глупость, никакие грубости не могут поколебать», – говорил Роберт Солсбери.

В т о р о й в е д у щ и й . Всем спасибо за внимание! До новых встреч!

Приложение № 1

Оценочный лист для модераторов

Критерии оценки Этап	Правильный ответ – 5 баллов	Частично полный ответ – 3 балла	Неверный ответ – 0 баллов
Этап № 1. Тонкости дипломатии			
Вопрос 1			
Вопрос 2			
Вопрос 3			
Этап № 2. Интеллектуальный блок			
Вопрос 1			
Вопрос 2			
Вопрос 3			
Вопрос 4			
Вопрос 5			
Этап № 3. Подсказка президенту			
Вопрос 1			
Вопрос 2			
Вопрос 3			
Вопрос 4			
Вопрос 5			
Этап № 4. Государственный колорит			
Вопрос 1			
Вопрос 2			
Вопрос 3			
Вопрос 4			
ИТОГО			

Работа с компетенцией

«Команда»

Игра «Команда»

Дрегер Т. В., Евочко Е. В.,
Марзоев Р. В., Марзоева Э. В.

От авторов

В начале третьего тысячелетия российское государство испытывает потребность в яркой человеческой индивидуальности, способной проявить инициативу и творчество, принимая решения брать на себя ответственность за действия, совершаемые в обществе, показывая образец жизнедеятельности и стойкости.

Мы исходим из того, что включение участника смены в организационно-педагогические условия ВДЦ «Океан» позволяет ему обрести социальный опыт, который является главной психологической основой, определяющей его поведение, его готовность к успешной адаптации в условиях рыночной экономики. Исследования, проведенные учёными НОЦ «Института инноваций в образовании» Томского государственного университета (2008 г.), показали, что основными требованиями рынка труда, предъявляемыми к работнику, являются такие показатели, как умения:

- работать в команде;
- принимать самостоятельные решения;
- мобильно перестраиваться;
- ставить и решать новые профессиональные задачи;

- самостоятельно изучать и внедрять профессиональные новшества;
- успешно действовать в ситуации неопределённости.

Поэтому в центре нашего внимания находятся детский коллектив, пути его организации как команды, его лидеры и их ценностные ориентиры. Сегодня важно подготовить каждого участника океанской программы к вхождению в рынок. Именно поэтому в практике нам удалось выявить новый тип лидера – ведущего группы, способного активизировать ситуативно-ролевую позицию в своих действиях при достижении цели. Он проявляет себя в процессе обсуждения проблем, характеризуется демократическим стилем общения, оперативностью, желанием преобразовать и изменить деятельность в данной ситуации, применяя при этом различный арсенал процессуально-продуктивных форм (мозговой штурм, метод рейтинга по критериям, комбинирование идей, «аквариум», «микрофон» – очерёдность ранжирования обсуждаемых тем и расставление приоритетов, резюмирование и т. д.).

Игра «Команда» – это комплекс игротехник и моделей, научно обоснованных и апробированных на практике. Каждый элемент этой игры – это идеи, продуманные ситуации, скрупулёзно собранные техники, словом, арсенал вожатской «копилки педагогического мастерства». Авторский коллектив благодарит вожатых ВДЦ «Океан» за профессиональный подход и активное участие в реализации игры.

Предлагаемая технология игры «Команда» показывает, как в деятельности участника конструируется, проверяется и оценивается опыт поведения достойного человека.

Ход игры:

Данная игра является итоговым показателем проделанной работы как внутри отрядов, так и органов самоуправления дружины (лагеря).

Цель игры: создать условия для проявления лидерских качеств; проверить уровень участников в командном взаимодействии при использовании технологий разработки творческих молодёжных дел, проектов и программ.

Игра проводится в два этапа.

I этап

На первом этапе необходимо провести *анкетирование* на выявление уровня лидерской активности (*Приложение № 1*).

Анкетирование проходит на отрядных местах за день до второго этапа. Анкетирование проводит отрядный вожатый.

Установка: «Ребята, каждый из вас получил бланк-анкету, работать с ней мы будем, выполняя следующие действия:

1. Вам необходимо перечислить 20 желаний, обстоятельств и условий, значимых для вас в жизни.

Время работы – 20 минут.

2. Напротив сформулированных положений вам нужно поставить следующие знаки:

- знак «+» ставится в тех условиях, желаниях и обстоятельствах, которые зависят только от вас лично;
- знак «–» ставится в тех положениях, которые от вас не зависят;
- комбинация двух знаков «+ –» ставится в тех условиях, желаниях и обстоятельствах, которые зависят не только от вас (т. е., я и какие-то обстоятельства).

Подсчитайте количество выражений, которые у вас получились с двумя знаками «+ –». Внизу, в строчке «Благодарим за участие», обозначьте полученное количество цифрой. Спасибо за работу, анкеты прошу передать мне...».

Обработка результатов. Так как дети самостоятельно подсчитывали количество пунктов, обозначенных «+ –», вожато-

му желательно перепроверить эти данные и сгруппировать их в таблицу для передачи результатов организаторам игры:

- 1–5 – низкий уровень лидерской активности;
- 6–11 – средний уровень лидерской активности;
- 12–14 – высокий уровень лидерской активности;
- 15 и более – гиперактивный лидер.

Результаты анкетирования оформляются в сводный протокол.

№	Фамилия, имя	Субъект РФ	Уровень лидерской активности
1.	Кукушкин Иван	Алтайский край	высокий
2.	Форточкина Мария	Красноярский край	низкий
...

Организаторы игры подсчитывают результаты и распределяют участников в команды, учитывая следующие условия разбивки:

- в одной команде не должны находиться дети из одного отряда, из одной делегации;
- в одну команду должны попасть дети с одинаковым уровнем лидерской активности.

II этап

Условия игры

Игра проводится одновременно в 4-х кругах: синий, красный, жёлтый, зелёный. В каждом круге участвуют 19 команд*, в числе команд одного круга есть команды высокого, среднего, низкого уровня, в соотношении 6:6:7). В состав одной

команды входят 7 человек с одинаковым уровнем лидерской активности.

В каждом круге есть работник биржи, который распределяет испытания для команды. На бирже находятся два стола, на которых разложены листы с названиями станций. Количество станций чётное, а количество команд – нечётное, поэтому всякий раз одна команда остаётся без задания (во время прохождения станций эта команда находится на бирже).

После получения задания команда отправляется на станцию (месторасположение станции указано в маршрутном листе, Приложение № 2). На станции встречаются две команды и выполняют задания игротехника. По итогам прохождения испытания игротехник выставляет баллы. Команда-победитель получает за игру количество баллов, соответствующее уровню команды-соперника.

Оценка команд*

Если соревнуются команды с высоким уровнем активности («В» – «В»), победитель получает 3 балла.

- «В» – «С», если победитель «В» – 2 балла, «С» – 3 балла.
- «В» – «Н», если победитель «В» – 1 балл, «Н» – 3 балла.
- «С» – «С», победитель получает 2 балла.
- «С» – «Н» если победитель «С» – 1 балл, «Н» – 2 балла.
- «Н» – «Н»: победитель получает 1 балл.

* В описываемом варианте игры принимало участие 532 человека.

* В – высокий уровень, С – средний, Н – низкий.

Содержание станций

Инструкция для работы игротехников на станциях

СТАНЦИЯ «БЮРО НАХОДОК»	
Цель	1. Определить наиболее коммуникабельного участника в группе. 2. Регистрировать сделки по сходным признакам
Тип лидера	коммуникативный лидер
Критерии оценки	оценивается наибольшее количество зарегистрированных сделок
Реквизит	протоколы регистрации
Методика проведения: ведущий называет признак, по которому в течение одной минуты необходимо найти пару: – размер ладони; – цвет глаз; – цвет волос. Далее необходимо усложнять задания, предоставляя участникам возможность самостоятельно делать выбор и регистрировать свои группы: – союзы любителей животных; – клубы по направлениям; – объединения по интересам	
Подсчёт баллов	Выигрывает команда, номер которой фигурировал чаще
СТАНЦИЯ «ПУБЛИЧНАЯ ПОЛИТИКА»	
Цель	оценить публичное выступление и качество сформулированных показателей оценки выступающего
Тип лидера	лидер-оратор
Критерии оценки	Оценивается: 1) структурирование материала (<i>логично, доступно, системно</i>); 2) речь: – внятная, чёткая, проста в изложении; – не содержит паузы, слова-паразиты; – выделяются интонацией блоки, требующие внимания; – используются яркие сравнения, эпитеты, примеры, способствующие лучшему восприятию; 3) Технология публичного выступления: – хук-приём (приём, привлекающий внимание);

	– статистика (используется для убеждения); – референтные (узнаваемые) лица; – веер вариантов; – призыв к действию, описание первых шагов, позволяющих получить успех
Реквизит	Бумага, таблички с темами
Методика проведения: каждая команда выдвигает одного лидера, который готовит выступление по соответствующей теме: 1. «Я патриот, а это значит...» (1-я команда). 2. «Быть лидером сегодня – это значит...» (2-я команда). Командам необходимо сформулировать аналитические показатели, по которым можно оценивать выступление лидера другой команды. Оценка результатов проводится по сформулированным показателям. Если в разработках команды учитываются показатели эффективной организации процесса, построение конструктивно изложенного содержания, результативность (количественно-качественные показатели), то данную работу команды можно считать выполненной. На данном этапе оценивается индивидуальная (по выступающим) и командная (по разработанным аналитическим показателям) работа	
СТАНЦИЯ «ЗАДАЧА +»	
Цель	определить уровень организаторских способностей команды и выявить лидера по созданию условий для комфортной и эффективной работы
Тип лидера	лидер системной работы
Критерии оценки	Оценивается: – умелое управление организацией команды; – умение определить правила работы; – умение создать условия для работы всех участников; – умение предложить варианты для эффективной работы
Реквизит	Тексты задач
Методика проведения: команда получает текст задачи, разрезанный на полоски. Каждому участнику достается часть условия задачи (одна полоска). Необходимо решить её, ответив на заданные вопросы	

<i>Задача для одной команды</i>	
Маша взяла 2 кверцха, а Даша принесла с собой 50 г рдзе	
Даша положила на сковороду 30 г зети и вылила туда однородную массу из кверцхов и рдзе, предварительно взбив её с двумя ложками квили	
В течение 10 цути сковорода находилась на огне	
В результате было приготовлено вкусное, хорошо знакомое всем блюдо. В нём не хватало одного ингредиента	
Как называется блюдо, и какого ингредиента не хватало?	
1 кверцх = 1 яйцо	
Рдзе = молоко	
Квили = мука	
1 цути = 1 минута	
<i>Задача для другой команды</i>	
Светлая комната. За столом, накрытым светлой скатертью, сидит лактри	
Одежда лактри светло-розового цвета. Блузу украшает тарис сантабель	
У лактри тёмные волосы и карие глаза. На столе лежит нож, а рядом с ним маршины	
Один маршин лактри держит в руках. Это известная картина. Как она называется? Кто автор этой картины?	
Назовите общее количество маршин?	
Лактри – девочка	
Тарис – чёрный	
Сантабель – бант	
Маршины – персики	

СТАНЦИЯ «ГОЛОВОЛОМКА»	
Цель	выявить лидера, обладающего математическими способностями и умеющего убеждать, аргументированно доказывать вариант решения задачи
Тип лидера	лидер-интеллектуал
Критерии оценки	Оценивается: – оперативность решения; – умение доказывать и убеждать; – умение оказывать психологическую поддержку
Реквизит	условия задачи
Методика проведения – решить задачу: 1,5 курицы за 1,5 дня несут 1,5 яйца. Сколько яиц снесут 3 курицы за 2 дня?	
СТАНЦИЯ «БАСЕННАЯ»	
Цель	выявить лидера, способного организовать взаимодействие в команде, управлять процессом принятия решений
Тип лидера	лидер-фасилитатор (нейтральный лидер)
Критерии оценки	Оценивается: – умение применять прием резюмирования; – умение оказывать психологическую поддержку; – умение следить за тем, чтобы работал каждый; – умение уложиться во времени; – способность принять решение
Реквизит	текст басен
Методика проведения: команде необходимо прослушать текст и в течение 5 минут принять решение	
<p style="text-align: center;">Волк и Ягнёнок</p> <p>У сильного всегда бессильный виноват: Тому в Истории мы тьму примеров слышим, Но мы Истории не пишем, А вот о том, как в Баснях говорят... Ягнёнок в жаркий день зашёл к ручью напиться: И надобно ж беде случиться, Что около тех мест голодный рыскал Волк.</p>	

Ягнёнка видит он, на добычу стремится;
Но, делу дать хотя законный вид и толк,
Кричит: «Как смеешь ты, наглец, нечистым рылом
Здесь чистое мутить питьё
Моё
С песком и с илом?
За дерзость такову
Я голову с тебя сорву». –
«Когда светлейший Волк позволит,
Осмелюсь я донести, что ниже по ручью
От Светлости его шагов я на сто пью;
И гневаться напрасно он изволит:
Питья мутить ему никак я не могу». –
«Поэтому я лгу!
Негодный! слыхана ль такая дерзость в свете!
Да помнится, что ты ещё в запрошлом лете
Мне здесь же как-то нагрубил;
Я этого, приятель, не забыл!» –
«Помилуй, мне ещё и от роду нет году». –
Ягнёнок говорит. – «Так это был твой брат». –
«Нет братьев у меня». – «Так это кум иль сват.
И, словом, кто-нибудь из вашего же роду.
Вы сами, ваши псы и ваши пастухи,
Вы все мне зла хотите,
И если можете, то мне всегда вредите;
Но я с тобой за их разведаюсь грехи». –
«Ах, я чем виноват?» – «Молчи! Устал я слушать.
Досуг мне разбирать вины твои, щенок!
Ты виноват уж тем, что хочется мне кушать».
Сказал и в темный лес Ягнёнка поволок.

(И. Крылов)

Текст, выделенный курсивом, читать, если позволяет время!
Задача: сформулируйте правила и принципы жизнедеятельности для существования овец и волков в окружающем мире.

Кукушка и Петух

«Как, милый Петушок, поешь ты громко, важно!» –
«А ты, Кукушечка, мой свет,
Как тянешь плавно и протяжно:
Во всем лесу у нас такой певицы нет!» –
«Тебя, мой куманёк, век слушать я готова» – «А ты, красавица,
божусь,
Лишь только замолчишь, то жду я, не дождусь,
Чтоб начала ты снова...
Отколь такой берется голосок?
И чист, и нежен, и высок!..
Да вы уж родом так: собою невелички,
А песни, что твой соловей!» –
«Спасибо, кум; зато, по совести моей,
Поешь ты лучше райской птички. На всех ссылаюсь в этом я».
Тут Воробей, случась, примолвил им: «Друзья!
Хоть вы охрипните, хваля друг дружку, –
Всё ваша музыка плоха!..»
За что же, не боясь греха,
Кукушка хвалит Петуха?
За то, что хвалит он Кукушку.

(И. Крылов)

Задача: определите приёмы и методы, которые разоблачают лезть и под-халимаж в окружающем мире

СТАНЦИЯ «МАСТОФИ» (мастерская точных фигур)	
Цель	определяется стиль управления и умения распределять нагрузку между участниками игры
Тип лидера	лидер, управляющий содержанием работы
Критерии оценки	Оценивается: – оперативность мышления; – точность геометрического языка; – соблюдение условий; – умение распределять нагрузку
Реквизит	рисунки, ватман (25 шт.), фломастеры (6 пачек)

<p>Методика проведения: каждая команда выдвигает лидера (руководителя) по выполнению «заказа». Руководителю вручается рисунок (например, рисунок дома). Он не имеет права описывать словами, говорить команде, что именно там нарисовано. Его языком становится язык геометрических фигур. Он может сказать: «Рисуй квадрат» или «Над квадратом рисуй треугольник» и т. д. Лидеру необходимо продумать команды, которые он будет давать для того, чтобы группа смогла на ватмане точно отобразить «заказ».</p> <p>Задача лидера выбрать участников, которые по команде будут выполнять задание – рисовать на листе ватмана фигуры.</p> <p>Ведущий задаёт время работы. По ходу игры можно заменить лидера, предоставляя возможность другому попробовать свои силы.</p> <p>Выигрывает команда, которая выполняет «заказ» вовремя.</p>	
СТАНЦИЯ «КОСМИЧЕСКАЯ СКОРОСТЬ»	
Цель	выявить лидеров, способных оперативно решать неординарные задачи
Тип лидера	креативный лидер
Критерии оценки	Оценивается: – алгоритм действия команды; – оперативность; – организованность; – достижимость результата
Реквизит	маленькие мячи (12 шт.)
<p>Методика проведения: каждая команда получает мяч. Задача состоит в том, чтобы передаваемый по кругу мяч коснулся каждого участника. Время выполнения упражнения должно с каждым разом сокращаться, сначала 30 сек., затем 10 сек., 5 и, наконец, 3 сек. Команде даётся возможность продумать все свои ходы. Выигрывает тот, кто справляется с заданием</p>	
СТАНЦИЯ «ЛАБИРИНТ»	
Цель	определить умение команды оказывать психологическую поддержку её членам в ситуациях напряжения
Тип лидера	эмоциональный лидер
Критерии оценки	Оценивается: – умение соблюдать правила; – умение оказывать психологическую поддержку; – достижение цели каждым путником

Реквизит	плёнка (6 шт.) размером 2х2 м, на которой нарисован лабиринт
<p>Методика проведения: команды выстраиваются перед лабиринтами, каждая со своей стороны</p> <p>Задача: путнику необходимо пройти лабиринт с завязанными глазами, вести его по лабиринту будет команда. Каждый участник может по очереди произнести только одно слово. Важно, чтобы во время выполнения задания звучали слова психологической поддержки: «молодец», «здорово» и т.д. Если член команды произнёс больше одного слова, он наказывается – стоит 1 минуту с поднятыми руками. Дотрагиваться до путника, вести его нельзя. Важно правильно произносить команды и оказывать психологическую поддержку. Выигрывает команда, которая проведёт через лабиринт всех своих участников</p>	
СТАНЦИЯ «СЛАГАЕМЫЕ ТВОРЧЕСТВА»	
Цель	определить умения выстраивать содержание и подбирать интересные формы при разработке творческих дел
Тип лидера	целеустремленный лидер – лидер построения содержания
Критерии оценки	Оценивается: – формулировка цели и задач; – выбор формы; – умение распределять поручения по творческим задачам; – умение видеть ожидаемый количественно-качественный результат
Реквизит	таблички
<p>Методика проведения: даны пять направлений различных форм работы. Необходимо сформулировать цель, задачи творческого дела, выбрать форму и выстроить модель (программы, дела, проекта). При раскрытии модели необходимо описать ожидаемый результат, отвечая на вопрос, что должны узнать, понять и почувствовать, выполнив данную работу, люди, для которых она организована.</p> <p>Задание: для 1-й команды – создать модель праздника «День города»; для 2-й команды – создать модель праздника «День России».</p> <p>Для конструирования можно использовать представленные формы работы, добавляя свои</p>	

Заочное путешествие	Телепередачи	Кинотеатральные формы	Конкурсные формы	Пресс-формы
<ul style="list-style-type: none"> – на машине времени; – по карте; – на самолете; – на пароходе; – в историю; – на ковре-самолёте и т. д. 	<ul style="list-style-type: none"> – КВН; – Новости; – «В мире животных»; – ток-шоу; – интеллектуальное шоу; – «Времена»; – «Серебряный шар»; – реалити-шоу 	<ul style="list-style-type: none"> – мюзикл; – спектакль; – агит-бригада; – балет; – опера; – концерт; – док. фильм; – худ. фильм 	<ul style="list-style-type: none"> Конкурс: – рисунка; – плаката; – стихотворения; – песни; – танца; – моделей; – проектов; – красоты; – программ; – кроссвордов 	<ul style="list-style-type: none"> – газета; – журнал; – календарь; – прямой репортаж; – интервью; – конференция; – брифинг; – диспут

СТАНЦИЯ «КОМАНДНАЯ»	
Цель	определить умение выстраивать этапы роста команды
Тип лидера	лидер – технолог построения команды
Критерии оценки	<p>Оценивается:</p> <ul style="list-style-type: none"> – логика построения, её обоснованность; – умение слушать другого; – умение видеть качественные показатели роста команды на каждом этапе
Реквизит	ватман с заданиями
<p>Методика проведения: участникам команды предлагается галочкой отметить, что они будут делать на каждом этапе развития команды, учитывая, что каждый этап – это один день, и обосновать свой выбор!</p>	

	Действия/этапы	1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день
Алгоритм управления	Уточнение целей и задач							
	Определение правил работы							
	Выбор вариантов работы							
	Апробация							
	Образцы по примеру							
	Контроль							
Стимулирование	Похвала							
	Одобрение							
	Поддержка							
Уровень доверия	Доверяем							
	Советуемся							
	Делегируем							

Для игротехника: в таблице все действия расположены по порядку.

Таблица выигрышей

	Высокий	Средний	Низкий
Высокий	3	2	1
Средний	3	2	1
Низкий	3	2	1

Выигравшая команда забирает баллы проигравшей.

Приложение № 1

Анкета

Дорогой друг, для участия в игре «Команда» тебе необходимо заполнить анкету. Впиши 20 значимых для тебя в жизни желаний, обстоятельств и условий.

Обязательно укажи:
№ отряда _____
Фамилию, имя _____
Субъект РФ, в котором ты проживаешь _____

№ п/п	Значимые желания, обстоятельства и условия	Знак

Благодарим за участие!

Приложение № 2

Маршрутный лист

Название станции	Месторасположение	Кол-во баллов	Подпись игротехника
«Басенная»			
«Бюро Находок»			
«Головоломка»			
«Задача +»			
«Командная»			
«Космическая скорость»			
«Лабиринт»			
«Мастофи»			
«Публичная политика»			
«Слагаемые творчества»			

РАЗДЕЛ № 4

**Полезная информация,
или Быть в теме!****ЧТО ВНУТРИ –
то и вокруг!**

Общая информация о теории «4К» и необходимости развития ключевых компетенций будущего

О теории «4К»²⁶

Необходимость особого внимания к навыкам XXI века признаётся международным сообществом. Мы приводим наиболее известные международные рамки, выделяющие навыки XXI века.

В докладе New Vision for Education, представленном на Всемирном Экономическом Форуме в Давосе, выделяется три сферы важных для современного человека навыков: новая грамотность, компетенции XXI века и личностные характеристики.

Всемирного экономического форума в Давосе Клаус Шваб объявил, что началась Четвёртая технологическая революция. Это значит, что скоро все за нас будут делать роботы, а к 2020 году каждый востребованный сотрудник должен будет уметь:

- 1) решать комплексные задачи;
- 2) думать критически;
- 3) творчески мыслить;
- 4) управлять людьми;
- 5) работать в команде;
- 6) распознавать эмоции других людей и свои собственные, управлять ими;
- 7) формировать суждения и принимать решения;
- 8) ориентироваться на клиента;
- 9) вести переговоры;
- 10) быстро переключаться с одной задачи на другую.

К 2020 году критическое мышление и креативность войдут в топ-3 самых востребованных навыков, а в 2015 они занимали 4-е и 10-е места.

²⁶ Об инструменте «4К» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ioe.hse.ru/monitoring/4k/monitoring>, свободный. – Заглавие с экрана.

Эти умения принято называть soft skills (гибкие навыки, надпрофессиональные компетенции) в противовес hard skills – «жёстким» профессиональным навыкам.

В нашей стране специалисты от образования сократили Давосскую десятку до системы из четырёх ключевых навыков, которая получила название «Система 4К»:

- **Критическое мышление** (critical thinking) – это умение ориентироваться в потоках информации, видеть причинно-следственные связи, отсеивать ненужное и делать выводы. Чтобы находить решения даже в случае провала, надо понимать причины своих успехов и неудач.
- **Креативность** (creativity) позволяет оценивать ситуацию с разных сторон, принимать нестандартные решения и чувствовать себя уверенно в меняющихся обстоятельствах. Человек с развитой креативностью становится творцом. Он может генерировать идеи и развивать начинания других людей. Преодоление трудностей превращается для него в увлекательную головоломку.
- **Коммуникация** (communication). Сейчас все находятся на расстоянии телефонного звонка или сообщения практически круглые сутки. Умение договариваться и налаживать контакты, слушать собеседника и доносить свою точку зрения стало жизненно важным навыком.
- **Координация** (сотрудничество) (coordinating with others). Тесно связана с коммуникацией, но относится к профессиональной сфере. Это умение определить общую цель и способы ее достижения, распределять роли и оценивать результат.

Партнёрство по навыкам XXI века (Partnership for 21st Century Skills) также выделяет критическое мышление, креативность, коммуникацию и кооперацию как важную часть рамки, определяющей обучение в XXI веке.

В работе ЮНЕСКО, посвящённой обучению будущего, выделяются такие важные компетенции, как критическое мышление и навык решения проблем, кооперация и лидерство, эффективная коммуникация, любопытство и воображение, инициативность и адаптивность.

Необходимость формирования навыков XXI века признаётся и в России: уже сейчас в ФГОС НОО и ОО включены метапредметные и личностные результаты школьников, которые, по сути, отражают некоторые компетенции XXI века.

Например:

- «активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач»;
- «овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям»;
- «готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий».

**Компетенции «4К»:
формирование и оценка на уроке²⁷**

В последние несколько лет школьное образование во всем мире отходит от традиционной ориентации на формирование предметных знаний и умений, стараясь создать условия для развития современных ключевых компетенций, или навыков, XXI в. Несмотря на различные конфигурации этих навыков в тех или иных моделях навыков и образовательных результатов XXI века, их набор остаётся достаточно устойчивым. Помимо собственно предметных умений или грамотностей Partnership for 21st Century Learning предлагает рамку для умений XXI в., в которой выделяются «инновационные умения» – критическое мышление и решение проблем, креативность и инновационность, коммуникация и коллаборация, а также большой набор умений «жизненных» или «карьерных».

На Всемирном экономическом форуме в докладе «Новый взгляд на образование» была представлена новая модель (Таблица № 5), в которой образовательные результаты, формируемые на всех этапах обучения, разделены на три типа: базовая грамотность, компетенции и качества характера.

Таблица № 5

Навыки XXI века

Виды базовой грамотности	Компетенции	Качества характера
Языковая	Критическое мышление	Любознательство
Числовая	Креативность	Инициативность
Естественно-научная	Коммуникация	Настойчивость
ИКТ-грамотность	Кооперация	Адаптивность

²⁷ Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: практические рекомендации / авт.-сост. М. А. Пинская, А. М. Михайлова. – 76 с.

Центральную часть модели занимают компетенции «4К»: креативность, критическое мышление, коммуникация и кооперация (взаимодействие и сотрудничество). Почему именно они были выделены в качестве ключевых или основных?

Как можно определить критическое мышление

Наилучшим условием для критического мышления является социальная ситуация общения и взаимодействия: «Я могу ошибаться, и ты можешь ошибаться, но совместными усилиями мы можем постепенно приближаться к истине». Подобным образом определяет ситуацию когнитивного развития Д. Хэтти. Для него когнитивное развитие, или когнитивная акселерация, происходящая в процессе обучения, – это социальный процесс, которому способствует качественный диалог между учениками при поддержке учителя. При этом важно, чтобы любая учебная ситуация представляла когнитивный конфликт, который становится вызовом для мышления ученика. Это способствует развитию критического мышления и положено в основу новых учебных заданий, представленных в этих рекомендациях.

Надо отметить, что в понимании природы критического мышления наиболее известные ученые и педагоги, работавшие в разных странах, в разных культурных и исторических контекстах, очень близки. Приведём несколько определений критического мышления.

«...Целенаправленное, саморегулируемое суждение, результатом которого является интерпретация, анализ, оценка и выводы, а также объяснение тех фактических, концептуальных, методологических, критериальных оснований или контекстных факторов, на которых основано суждение».

«Активное, настойчивое и тщательное рассмотрение любых убеждений или знаний в свете тех оснований, на которые

они опираются, и дальнейших выводов, к которым они приводят».

В качестве основных элементов критического мышления можно выделить несколько умений. Мы приведем широко распространённый перечень, сформулированный группой экспертов:

1. Анализ. Умение находить связи между утверждениями, вопросами, аргументами.
2. Оценка. Умение оценивать надежность утверждений, убедительность доводов.
3. Объяснение (аргументация). Умение объяснять ход своих мыслей/метод, защищать свои выводы.
4. Выведение гипотез (планирование решений). Умение формировать гипотезы и самим делать выводы, обнаруживать нехватку информации.
5. Саморегуляция (контроль). Рефлексия, самопроверка и коррекция.

Как можно определить креативность или креативное мышление

В отличие от критического мышления, описания креативности в работах разных авторов более вариативны. Мы будем придерживаться следующего определения: креативность – способность представить и разработать принципиально новые подходы к решению проблем, ответы на вопросы, стоящие перед субъектом, или выражать идеи, применяя, синтезируя и видоизменяя знания.

«Креативное и инновационное мышление – это вид мышления, которое ведет к инсайтам, новым подходам, свежим взглядам, в целом, – это новый путь понимания и видения вещей. Продукты креативного мышления включают наблюдаемые вещи, такие как музыка, поэзия, танец, драматическая

литература и технические инновации. Но есть и то, что менее очевидно, например, такая постановка вопросов, которая открывает новые варианты решений, или установка таких связей между явлениями, которые становятся вызовом для наших ожиданий и открывают возможность увидеть мир новым образом, с помощью воображения».

При разработке оценивания креативности/креативного мышления мы опирались на модель Б. Лукаса, в которой выделены отдельные компоненты креативности. В структуру креативности, представленную в этой модели, внесены небольшие изменения, чтобы наилучшим образом подходить для оценки действий ученика в ходе работы над заданием.

1. Любознательность (активный интерес к заданию): интерес к окружающему миру (ситуации задания) и желание узнать больше об окружающем мире (о различных аспектах ситуации задания; проговаривание ассоциаций); самостоятельный поиск ответов на собственные вопросы. Активный поиск новой информации (в том числе в неожиданных источниках).
2. Создание идей (воображение). Продуцирование собственных идей. Здесь выделяются два аспекта: оригинальность предложенных идей; гибкость или подвижность, способность продуцировать большое количество идей.
3. Развитие предложенных идей: оценка предложенных идей с разных позиций и поиск их сильных и слабых сторон с целью улучшения идеи или отказа от нее; умение быстро перестраивать свою деятельность в изменившихся условиях и с появлением новой информации об объекте исследования.

Как можно определить коммуникацию

Коммуникацию и кооперацию, или сотрудничество, при выполнении каких-либо действий в команде описать легче, чем другие составляющие «4К», поскольку эти навыки больше проявляются на внешнем плане и за ними проще наблюдать.

Эффективная коммуникация связана с развитием у человека коммуникативной компетентности – «способности выражать и интерпретировать мысли, чувства и факты в устной и письменной форме (слушание, говорение, чтение и письмо), а также эффективно коммуницировать в различных социальных и культурных контекстах (образование, работа, дом и отдых)».

Коммуникация проявляется в умении ученика задавать вопросы одноклассникам и отвечать на их вопросы понятным для них образом, в случае необходимости обращаться за разъяснением того, что оказывается непонятным в сообщениях или рассуждениях, и, в свою очередь, умении разъяснить свои идеи и предложения. Структура этой компетенции/навыка представлена так:

1. Готовность к коммуникации: отсутствие страха при вступлении в коммуникацию, инициирование коммуникации, готовность ответить на чужой вопрос, готовность задать вопрос.
2. Адаптация к цели и контексту коммуникации и к партнёру: в различных ситуациях общения умение выбрать разные вербальные и невербальные средства коммуникации, ориентируясь на эмоциональный статус партнёра.
3. Убеждающая коммуникация: использование вербальных (словарного запаса и знания правил языка) и невербальных средств (жесты, мимика, интонация) для достижения цели коммуникации.

Как можно определить кооперацию

В рамках различных компетентностных моделей под кооперацией понимается эффективное взаимодействие с другими людьми и эффективная работа в различных командах.

Кооперация описывается как умение и готовность обращаться за помощью; выслушивать чужое мнение и соглашаться с другими предложениями даже в ущерб собственным; в ходе работы команды над заданием встраивать свою индивидуальную часть работы в общую работу группы, а также определять свой вклад и оценивать коллективный результат как свой собственный. Структура этой компетенции/навыка представлена так:

1. Принятие общих целей: умение разделять цели команды и ставить их выше собственных целей, работать в команде, встраивать результат своей работы в коллективное решение, управлять своими эмоциями в командной работе.
2. Социальное взаимодействие: участие в обсуждении, умение договариваться, взаимодействовать уважительно, выслушивать и принимать чужие мнения, координация своих действий с действиями других членов команды, готовность помочь им; готовность взять на себя ответственность за общий результат.
3. Выполнение взятых на себя обязательств: готовность занять такую позицию и принять такую роль, которая эффективна для работы в команде; ответственное выполнение своей части работы, достижение качественного результата.
4. Самостоятельность и инициативность: способность работать самостоятельно и проявлять инициативу в рамках поставленной задачи; умение вовлекать всех членов

команды в решение задачи, оказывать им психологическую поддержку, мотивировать.

Надо подчеркнуть, что каждый раз, предлагая ученикам выполнить задание в группе, учитель имеет возможность научить их работать в команде. Этому может помочь повторение с учениками основных правил командной работы: высказываться по очереди и выслушивать каждого; рассматривать все высказанные предложения; не давать обидных комментариев на предложения одноклассников; обращаться за разъяснением и помощью сначала к членам команды и только потом к другим ученикам или учителю; согласованно распределять работу между всеми членами команды; при желании определить ответственных за тот или иной участок работы.

Умение работать в команде, взаимодействовать и сотрудничать рассматривается как один из важных метапредметных результатов ФГОС. Не менее важна связь ФГОС и с другими навыками XXI века и их ключевым звеном «4К».

Глоссарий

VUCA-мир (VUCA-world) – изменчивый (volatility), неопределённый (uncertainty), сложный (complexity), неоднозначный (ambiguity) мир.

Внеурочная (внеклассная) работа – составная часть учебно-воспитательного процесса в школе, одна из форм организации свободного времени учащихся.

Выбор – психологическая готовность личности осознанно проявить свободу воли и моральное право в определении цели деятельности, средств ее достижения, пути решения проблемы и формы поведения в конкретной ситуации.

Диалогическое общение – совместное обсуждение ситуации или проблемы всеми равноправными участниками. Каждый из них вносит в общение свой индивидуальный смысл, свое видение предмета, которые пересекаются в ходе взаимодействия и создают общее смысловое поле. Поэтому участники взаимодействия являются ценными друг для друга.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа – организационно-нормативный документ, в котором отражается педагогическая концепция педагога дополнительного образования в соответствии с заявленными целями и задачами деятельности, условия, методы и технологии реализации целей и задач, предполагаемый конечный результат.

Дополнительное образование детей – неотъемлемая часть общего образования, которая выходит за рамки государственных образовательных стандартов и реализуется посредством дополнительных образовательных программ и услуг как в учреждениях дополнительного образования детей, так и в общеобразовательных учреждениях.

Индивидуализация как принцип педагогической деятельности предполагает создание условий или социокультурной образовательной среды для максимально свободной реализации отпущенных природой задатков каждому индивиду. При этом предполагается определение ступеней изменения для каждого на этапах освоения им жизнедеятельности, но не допускается сравнение с другими и оценка в этом сравнении.

Индивидуальность – неповторимость, уникальность каждого человека, обеспечивающая ему интеграцию всех личностных свойств, гармонию внутреннего мира, уравновешенность и субъективность (способность осознанно выбирать и управлять своей жизнью, самоопределяться). Своеобразие личности человека определяется совокупностью свойств его психики, формирующихся под воздействием разнообразных факторов естественной и социальной жизни.

Компетенция – круг вопросов, явлений, в которых данное лицо обладает авторитетностью, познанием, опытом.

Креатив-бой – авторская технология А. Ф. Кавтрева, А. А. Гина. – интеллектуальное командное соревнование. По форме он напоминает широко известные игры «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринг», но есть и существенное различие. В качестве заданий в «Креатив-бою» предлагаются открытые (т. е. творческие, изобретательские или исследовательские) задачи. Такие задачи далеко не всегда имеют единственно правильный ответ. Участникам «боя» требуется не столько эрудиция (знание фактов или событий), сколько умение объединять самые разные знания и творчески их применять.

Лента времени – инструмент визуализации смены, представляющий собой хронологическую шкалу, на которой можно отражать информацию о происшедших в тот или иной отрезок времени событиях

Навыки XXI века – компетенции человека (выпускника), основанные на предметных (межпредметных, практических) знаниях, определяющие способность человека (выпускника) действовать в условиях изменяющегося мира. В их числе выделяют: способы и особенности мышления (креативность, критичность мышления; способность мыслить проективно, анализировать, прогнозировать, ставить цели, искать варианты решения); способы коммуникации (взаимосвязь и взаимодействие, навыки коллективной деятельности, управление эмоциями/эмоциональный интеллект, межкультурная коммуникация); информационная компетентность, сотрудничество, умение ориентироваться в мире информации, обмениваться информацией); способность к самообразованию и самообучению (умение видеть свои потребности, готовность к изменениям, способность самостоятельно планировать свою деятельность и оценивать её эффективность); жизненные навыки (социальный интеллект/понимание мира, гражданственность, выбор, карьера, социальная ответственность) и др.

Креативное мышление – это свойство личности, проявляющееся в интеллектуальной активности, состоящее в генерировании новых идей, в поиске путей практического решения оригинальных, нестандартных ситуативных задач, в выборе наиболее продуктивных стратегий деятельности.

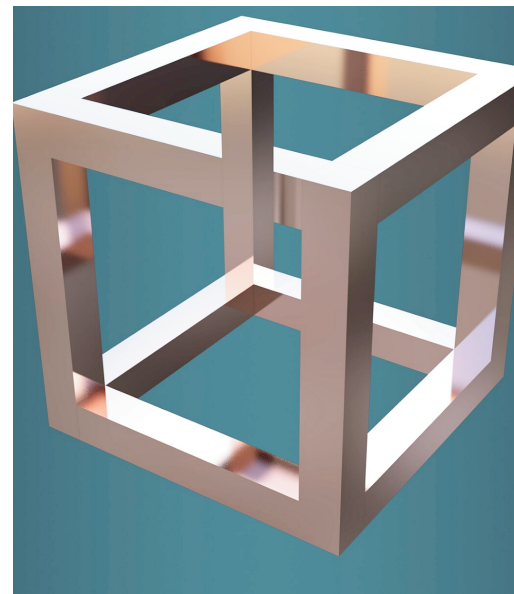
Критическое мышление – система суждений, которая используется для анализа вещей и событий с формулированием обоснованных выводов и позволяет выносить обоснованные оценки, интерпретации, а также корректно применять полученные результаты к ситуациям и проблемам.

Открытые задачи – творческие, изобретательские или исследовательские задачи, которые далеко не всегда имеют единственно правильный ответ. Для их решения требуется не

столько эрудиция (знание фактов или событий), сколько умение объединять самые разные знания и творчески их применять.

Рефлексия – 1) размышление, самонаблюдение, самопознание; 2) в философии – форма теоретической деятельности человека, направленная на осмысление своих собственных действий и их законов.

«Территория креатива» в объективе фотоаппарата



**Иногда полезно
смотреть на вещи
С РАЗНЫХ СТОРОН**



Испытания в Экстрим-игре



Когда отряд – команда!

На площадках тематического дня «Образование без границ»



На творческих площадках воркшопа «Территория креатива»



На станции образовательного квеста «Найди своего Эйнштейна»



Да здравствует – креативность!



РЕЦЕНЗИЯ

на методическое пособие по реализации
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы в детском лагере «Территория креатива»,
подготовленное авторами-составителями:
Дехаль С. Е., Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю., Илюхина М. С.

Методическое пособие по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере «Территория креатива» раскрывает полное описание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Территория креатива», направленной на осмысление старшеклассниками ключевых компетенций будущего, и комплекта методических материалов по её проведению.

Представленный научно-педагогический потенциал детского лагеря, как сферы организации свободного времени детей в современных социокультурных условиях, является в равной степени актуальной как в научном, исследовательском, так и социально-прикладном отношении. Пространство современного детского лагеря рассматривается авторами, как территория креатива, территория открытия смысла творчества как созидательного творения на основе сотрудничества, критического мышления, умения взаимодействовать, слушать и слышать друг друга, договариваться для решения общих задач.

Нельзя не отметить, что рецензируемое методическое пособие подготовлено для широкого круга учёных и практиков: профессорско-преподавательского состава высших учебных заведений, специалистов педагогических институтов, институтов развития системы образования, и, безусловно, может быть полезным для руководителей и педагогических работников учреждений дополнительного образования детей, специа-

листов в области воспитания, студентов педагогических вузов и колледжей, специалистов органов управления образованием, культурой и спортом, а также широкой педагогической и родительской общественности.

Актуальность темы выполненной работы и её важность для развития теории и практики современной педагогики детского отдыха и оздоровления не вызывает сомнения, так как в настоящее время идёт поиск и идентификация новых ориентиров организации современной сферы дополнительного образования детей. Очевидно, что проблема формирования и развития ключевых компетенций будущего в условиях дополнительного образования детей действительно становится объективной необходимостью.

Авторы в целом достаточно убедительно представили опыт педагогического коллектива ВДЦ «Океан» в разработке программы «Территория креатива», направленной на осмысление детьми-старшеклассниками теории «4К» – четырёх ключевых компетенций будущего: командная работа, коммуникация, критическое мышление, креативность.

Авторский коллектив акцентирует внимание на продуктивно-деятельностный характер программы, являющийся основанием для актуализации детьми личностного будущего в процессе постижения сути четырёх компетенций через насыщенную разнообразную деятельность. Таким образом, поэтапная самореализация в поле компетентностных проб, в концепции программы, и есть, по мнению авторов, территорией креатива – личностного, командного, общеокеанского.

Нельзя не отметить, что данная программа разработана, описана, апробирована. Опыт её реализации раскрыл огромный интеллектуальный потенциал временного детского коллектива и Всероссийского детского центра «Океан» для достижения более высоких результатов.

Отличительными чертами представленной программы являются нацеленность на ключевые компетенции XXI века, выделение креативности в качестве базисной в логике кратковременной (краткосрочной) программы.

Отметим, что в качестве базисного авторами взято наиболее точное определение: «Креативное мышление – это свойство личности, проявляющееся в интеллектуальной активности, состоящее в генерировании новых идей, в поиске путей практического решения оригинальных, нестандартных ситуативных задач, в выборе наиболее продуктивных стратегий деятельности...».

Новизна программы «Территория креатива» содержится в актуализации субъектной позиции ребёнка в процессе знакомства с ключевыми компетенциями будущего.

Особое место авторами отводится рассмотрению особенностей и механизмов реализации данной программы в условиях ВДЦ «Океан». В этой связи проанализирован практический опыт ВДЦ «Океан» в организации дополнительного образования детей как пространства самоорганизации детей и взрослых. Поставленные авторами исследовательские задачи в основном успешно решены.

Стиль изложения и техническое оформление методического пособия в целом соответствует жанру – программно-методическое издание.

Структура методического пособия соответствует в основном программно-методическому изданию, на наш взгляд содержание представленной рукописи раскрывает обозначенную проблему.

Вместе с тем, не можем не выразить своё субъективное мнение, что представленный авторами материал желательно было бы оформить как программно-методический комплекс «Территория креатива».

Считаем, что представленный в методическом пособии опыт реализации программы вызовет интерес педагогов дополнительного образования, всех организаторов каникулярного отдыха и оздоровления детей и подростков. Надеемся, что представленные практические идеи и находки обогатят профессиональный багаж всех, разделяющих вместе с авторами миссию воспитания поколения в условиях меняющегося мира, способного жить в состоянии неопределённости.

Общий вывод

Содержание рукописи – методического пособия по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере «Территория креатива», соответствует поставленной исследовательской задаче, работа обладает необходимой научной новизной, теоретической и практической значимостью, выполнена в необходимом объёме и может быть принята как научно-практический продукт авторского коллектива ВДЦ «Океан» в составе: Дехаль С. Г., Косолаповой Ю. В., Морозовой С. Ю., Илюхиной М. С.

Рекомендуем методическое пособие «Территория креатива» к печати.

Рецензент:

главный научный сотрудник
ФГБНУ «Институт изучения детства,
семьи и воспитания РАО»,
доктор педагогических наук, профессор,
заслуженный учитель РФ

В. П. Голованов

РЕЦЕНЗИЯ

на методическое пособие по реализации
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы в детском лагере «Территория креатива»,
подготовленное авторами-составителями:
Дехаль С. Е., Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю., Илюхина М. С.

Методическое пособие представляет собой полное описание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Территория креатива», направленной на осмысление старшеклассниками ключевых компетенций будущего, и комплект методических материалов по её реализации.

Данная программа является актуальной, поскольку в настоящее время в обществе наблюдается большой интерес к теме формирования и развития «Четырёх ключевых компетенций будущего»: командная работа, коммуникация, критическое мышление, креативность. Поэтому создание условий для пробуждения и развития творческих способностей и исследовательских умений учащихся на фоне культурно-оздоровительных мероприятий является сегодня важной задачей.

В качестве методологической основы становления личности современного человека в условиях наступления шестого технологического уклада, перехода от SPOD-мира к миру VUCA и преддверии четвёртой промышленной революции авторами рассматриваются философские концепции культуры, антропологии, психолого-педагогические идеи о человеке, его индивидуальности, духовном мире, смыслах и ценностях, теория личностно ориентированной деятельности, технология управления позитивным будущим. В работе авторами применены методы теоретического анализа проблематики развития креативного мышления.

Представленная в пособии программа разнообразна, содержательна и интересна. Интеллектуальные формы органично сочетаются с культурным отдыхом и развлекательными мероприятиями; уделяется внимание формированию навыков общения, психологической регуляции поведения участников смены. Кроме того, предусмотрен индивидуальный подход к участникам смены в зависимости от их склонностей и интересов.

Авторами эффективно определены цели и ведущие воспитательные задачи, целесообразно выбраны формы воспитательной работы и способы организации деятельности участников смены, направленные на саморазвитие, самореализацию личности ребёнка с учётом их возрастных и индивидуальных особенностей, проектируются ожидаемые результаты смены в виде формулировки конкретных функций личностно ориентированного воспитательного процесса, что показывает серьёзность психолого-педагогической работы авторов над программой.

Программа составлена в соответствии с требованиями, предъявляемыми к организации и реализации воспитательного процесса в детских оздоровительно-образовательных лагерях.

При составлении программы авторами были учтены следующие критерии: преемственность, соответствие форм целям и задачам, эффективность, адекватность, актуальность, ориентация на современные инновационные педагогические подходы, саморазвитие, самореализация, креативность, индивидуальность личности ребёнка. В пособии чётко сформулированы итоги реализации программы с комплексным анализом компонентов образовательной среды и достижением целевых показателей результативности.

Обращает на себя внимание содержательность представленной в пособии программы, авторами предложены эффективные пути открытия участниками смены смысла творчества

как созидательного творения на основе сотрудничества, критического мышления, умения взаимодействовать, слушать и слышать друг друга, договариваться для решения общих задач.

Безусловным достоинством пособия является методический инструментарий, подробно раскрывающий содержание учебных модулей, занятий, культурно-массовых и воспитательных мероприятий, описание организации педагогической деятельности по достижению цели и задач программы. В программе отражена социально-воспитательная значимость, высокий уровень методического и ресурсного обеспечения.

Пособие может быть полезно для специалистов в области образования и воспитания подрастающего поколения при разработке вопросов образовательной и молодёжной политики, для педагогов, занимающихся проблемами развития и фиксации компетенций будущего.

Рецензент:

проректор по дополнительному образованию
и социальным вопросам,
к. п. н., доцент кафедры педагогики
ФГБОУ ВО «Благовещенский государственный
педагогический университет»

О. В. Селезнева

Вот и последние страницы книги...

Она – результат нашего творчества. Мы разбирались в теме, проектировали, придумывали, как лучше идею, захватившую нас, воплотить в жизнь... Из бредовых идей появлялись рациональные... Из обычных – вышлифовывались ценностно значимые смыслы...

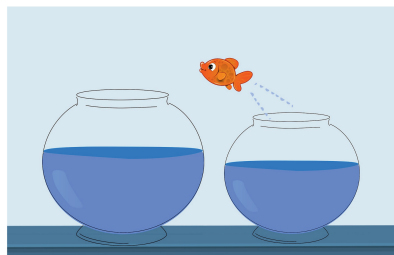
Так родилась программа. Процесс её реализации обогатился опытом коллег – педагогических работников, вожаков «Океана», с которыми вместе мы получили значимый результат.

Всё получилось!

Потому что мы поймали ветер перемен и силу его превратили в Энергию Творчества!



**ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ПОЧУВСТВОВАЛ
ветер перемен, строит не щит от ветра,
а ветряную мельницу**



**Ни одно желание не даётся тебе
отдельно от силы, позволяющей его
осуществить.**

Ричард Бах

Желаем и вам, дорогие читатели, найти в нашей книге не только представление о том, что и как мы делали, но и вдохновение для деятельности, предвкушение от радости собственного творчества.

Нам хотелось, чтобы сама книга стала позитивным мотиватором методической деятельности.

Пусть наше методическое осмысление станет источником силы для Вашей Территории Креатива.

Удачи!

Для заметок

Для заметок

Для заметок

Для заметок

Для заметок

Для заметок

Для заметок

ТЕРРИТОРИЯ КРЕАТИВА

*Методическое пособие по реализации
дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы
в детском лагере*

Подписано в печать 22.04.2020.

Формат 60х84/16. Бумага офсетная. Гарнитура Times.

Уч.-изд. л. 11,45. Усл.-печ. л. 13,96. Заказ № 2670. Тираж 500.

Отпечатано в типографии ООО «Принт».
426035, г. Ижевск, ул. Тимирязева, 5.