



КАМ  
ПУС

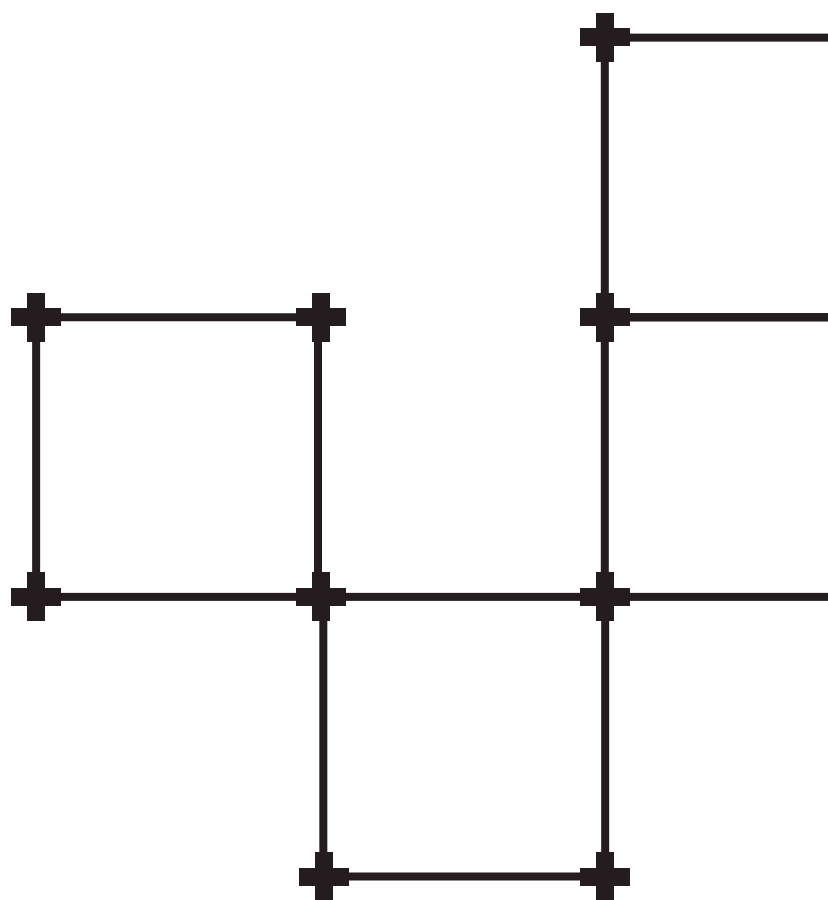
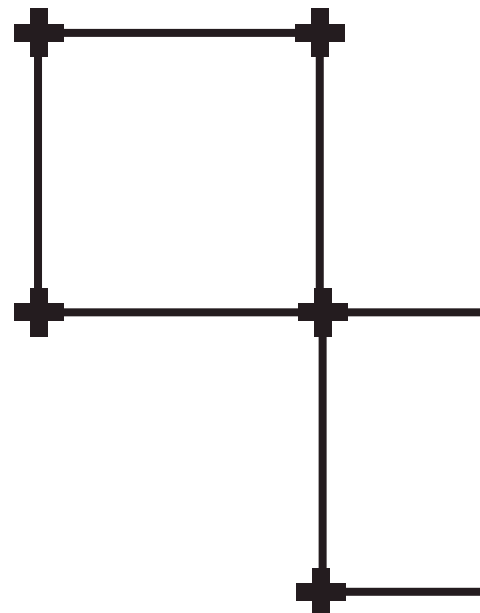
# Тулкит

**по реализации игровой модели**  
в рамках проведения образовательных  
проектных смен

Москва  
2020

# Оглавление

- I. Общая информация. Глоссарий [↗](#)
- II. Определение. Цель и задачи [↗](#)
- III. Артефакты игровой модели [↗](#)
- IV. Форматы событий [↗](#)
- V. Сквозные форматы событий [↗](#)
- VI. Чек-лист подготовки мероприятия [↗](#)
  
- Заключение [↗](#)



# I. Общая информация. Глоссарий

## Общая информация

---

Методические рекомендации по созданию и разработке игровой модели в рамках проведения образовательных проектных смен разработаны в целях описания общих требований и условий к созданию и функционированию Кампусов молодежных инноваций как площадок для обучения и развития творчества детей и подростков в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий.

## Глоссарий

---

**Кампус молодежных инноваций** — важный элемент системы развития дополнительного образования, отличительной особенностью которого является его функционирование в межкультурной среде, а также ориентация на глобальные тренды будущего, потребности рынка труда и социальный заказ. Кампус молодежных инноваций — это площадка, которая предлагает новые форматы коммуникаций, где молодые люди в пространстве летнего лагеря не просто приобретают необходимые им навыки, но и взаимодействуют с компаниями из реального сектора экономики.

**Игровая модель смены** — это модель, в основании которой лежит игра: через нее участники смены познают важнейшие социальные формы поведения, перенося свои жизненные наблюдения в игру, а игровые — в жизнь.

**Буткемп** — формат организации имитационно-игровой модели профильной смены: сконцентрированное в одном месте и времени интенсивное обучение, позволяющее участникам в организованной специальным образом образовательной среде осваивать и развивать hard- и soft-компетенции.

**Геймификация** — использование игровых подходов, которые широко распространены в компьютерных играх, для неигровых процессов: позволяет повысить вовлеченность участников в решение прикладных задач, использование продуктов и услуг.

**Рефлексия** — мыслительный (рациональный) процесс, направленный на анализ, понимание, осознание себя: собственных действий, поведения, речи, опыта, чувств, состояний, способностей, характера, отношений к себе и к другим, своих задач, назначения и т. д.

**План-сетка** — внутренний нормативный документ лагеря, определяющий и регулирующий жизнедеятельность участников. В план-сетку мероприятий включаются общелагерные, отрядные, вариативные и другие мероприятия, указывается время проведения, площадка, ответственные лица.

**Событие игровой модели** — конкретное организованное действие, направленное на достижение образовательной цели программы смены и имеющее эмоциональную (иногда развлекательную) основу, воздействующее на участников при помощи сюжетных ходов, изобразительных приемов, визуальных материалов и пр.

## II. Определение. Цель и задачи

### Основные содержательные элементы программы<sup>1</sup>

---

Реализация программ тематических смен Кампуса предполагает интеграцию в образовательной и игровой моделях смены следующих ключевых элементов:

**Творчество:** дизайн-мышление. Культурные компетенции. Самоидентификация. Творческие процессы. Креативная среда. Креативный менеджмент.

**Технологии:** глобальные тренды (интернет вещей, блокчейн, искусственный интеллект, нанотехнологии, роботизация и др.). Инженерное образование. Геймификация. IT.

**Коммуникации:** глобализация и межкультурное общение. Социальное партнерство и создание сообществ. Осознанное лидерство. Трансляция ценностей и исторического наследия.

**Наука и исследования:** критическое мышление. Креативные исследования. Наука данных. Наука как тренд. Инновации.

**Экономика:** цифровая среда. Урбанистика. Устойчивые бизнес-модели. Предпринимательство как образ жизни.

**Образование:** образование в контексте устойчивого развития. Диджитализация образования. Геймификация образовательного контента для потребностей молодежи.

**Понимание содержательных элементов программы Кампуса важно для создания игровой модели смены**, т. к. они неразрывно связаны друг с другом, поэтому содержание игрового блока в программе смены должно быть релевантно образовательному блоку.

---

<sup>1</sup> Методические рекомендации по реализации мероприятия «Проведение тематических смен в сезонных лагерях для школьников по передовым направлениям дискретной математики, информатики, цифровых технологий "Кампус молодежных инноваций" в рамках федерального проекта "Кадры для цифровой экономики" национальной программы "Цифровая экономика" государственной программы Российской Федерации "Развитие образования"».

## Форматы каникулярных программ

Существуют разные форматы каникулярных активностей: образовательная смена, школа, проектная сессия, форум и пр. В этих методических рекомендациях рассматривается игровая модель проектной образовательной смены.

**Образовательная смена<sup>2</sup>** — период от 14 до 21 дня, в рамках которого реализуется один из типов программ содержания: предметная смена, исследовательская смена, изобретательская смена, проектная смена, стартап-смена.

**Единицей содержания проектной смены являются основы проектной деятельности**, присвоение схемы проектной деятельности: от идеи до продукта. Участники смены погружаются в конкретную проблемную ситуацию или проблему, преодоление которой является целью работы на смене.

## Игровая модель: цель, задачи, основные особенности

**На тематической или профильной смене** Кампуса молодежных инноваций **ребенок в лагере** не только отдыхает и оздоравливается, но и **получает определенные знания**, проживает опыт непосредственно того профиля (содержания), на котором основана программа смены.

**Разработка программы смены такого типа предполагает проработку сразу нескольких моделей:** концептуальной (обоснование общих подходов и принципов, которые лягут в основу содержания), целеопределяющей (что и зачем мы делаем, каких результатов ожидаем в результате реализации программы), образовательной (чему научится участник смены, какие компетенции планируем развивать, каким содержанием будет наполнена программа, за счет каких методик и инструментов мы придем к предполагаемому результату).

Перед реализацией программы (проекта смены) авторам необходимо проработать и учесть не только ее цели и содержание, но и те факторы, которые могут оказывать воздействие на воспитательный процесс в лагере; учесть возможные риски, создавая условия компенсации и комфорта участников смены.

**Разработке и интеграции игровой модели в содержание образовательной проектной смены стоит уделить особое внимание.**

**Игровая модель смены** — это модель, в основании которой лежит игра, через которую участник познает важнейшие социальные формы поведения, перенося свои жизненные наблюдения в игру, а игровые — в жизнь.

<sup>2</sup> Из портфеля методических рекомендаций по реализации модели профильной лагерной смены технической и естественнонаучной направленности «Школа исследователей и изобретателей "ЮниКвант"». Том второй.

**Цель игровой модели** — обеспечение условий для интересной, разнообразной познавательной деятельности участников программы путем моделирования приближенной к жизни игровой ситуации.

**Игра** — это деятельность, отражающая отношение человека к миру, к людям, к самому себе, имеющая целью самовыражение индивида, формирование у него типов социального поведения и прогнозирование ситуаций общения. Именно посредством игры вырабатываются ценнейшие организационные, физические, волевые и другие навыки.<sup>3</sup> В игре как особом исторически возникшем виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности.<sup>4</sup>

Игровая модель доносит в понятной для ребенка форме основные смыслы программы. Появляется она после того, как продумано содержание программы, и часто находит свое отражение в названии программы.<sup>5</sup>

#### **Вот несколько тезисов о том, зачем нужна игра взрослым и детям:**

- Игра дает свободу. Игра не задача, не долг, не закон. По приказу играть нельзя, только добровольно.
- Игра снимает напряжение, в котором пребывает подросток в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил.
- Игра задает определенные правила и стратегию поведения игрокам. Невозможно нарушать правила и быть в игре.
- Хотя в игре существует элемент неопределенности и противоречия, в игре стремятся к разрешению. Игра формирует стремление к совершенству.
- Игра дает возможность создать свою собственную команду либо стать членом команды, с которой интересно. Игровые сообщества, как правило, обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок.
- Игра дает элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений.
- Игра дает понятие о чести. Она противостоит корыстным и узкогрупповым интересам. Для нее несущественно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам.
- Игра учит ошибаться и не бояться совершать ошибки.
- Игра дает физическое совершенствование.

<sup>3</sup> Устименко В. И. Место и роль игрового феномена в культуре // Философские науки. 1980. № 1.

<sup>4</sup> Психология. Словарь / Под общ. ред. А. В. Петровского, М. Г. Ярошевского. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Политиздат, 1990. — С. 127–128, С. 271.

<sup>5</sup> Письмо Минобрнауки России от 01.04.2014 г. № 09-613 «О направлении методических рекомендаций по оптимальному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей».

- Игра дает возможность проявить или совершенствовать свои творческие навыки в создании необходимой игровой атрибутики.
- Игра развивает эмоциональный интеллект.
- Игра дает радость общения с единомышленниками.
- Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно в игровом мире.

**Существует несколько разновидностей построения игровой модели смены: сюжетно-ролевая модель и имитационная (деловая) игровая модель.**

В рамках разработки и реализации программ тематических смен Кампуса молодежных инноваций наиболее уместна интеграция имитационно-игровой модели смены.

В формате имитационно-игровой модели смены решаются задачи формирования и развития hard- и soft-компетенций ее участников путем средств и методов, обеспечивающих развитие личности и формирующих у человека способность исследовательского и творчески-преобразующего отношения к окружающей действительности.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст профессиональной деятельности участника Кампуса в учебном, тренинговом процессе. Игровая модель является фактически способом описания работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности участников Кампуса.


**Требования к проектированию имитационно-игровой модели смены:**

**Проблемность обучения.** Образовательные цели могут быть достигнуты, если участники смены овладеют разнообразными способами решения проблем: как в профессиональной области, так и в области социального взаимодействия.

**Методологическое обеспечение.** В Кампусе обязательно должна работать группа специалистов, владеющих способами и методами решения проблем, аналогичных возникающим в игре, или профессионально ориентированных на разработку таких способов.

Соответственно, в нужных проблемных ситуациях служба методологического обеспечения предлагает средства работы или же направляет деятельность участников на активный поиск и творческую разработку способов в случаях, когда никто из участников не может предложить готовых решений.

**Психологическое обеспечение.** Имитационная игровая модель — это всегда



сложный комплекс развивающихся интеллектуальных и социальных взаимодействий участников игры между собой и с представителями различных организационных служб. Для этого психологическая служба и представители соответствующих групп осуществляют оперативную помощь организации в целях поддержания положительного психологического климата, если необходимо осуществление психологической коррекции. Кроме того, специалисты психологической службы осуществляют изучение основных процессов игры и особенности коллективных взаимодействий.

**Техническое обеспечение.** Для успешной организации имитационных игр требуется соответствующее оснащение: сюда относятся демонстрационные средства (экраны, флипчарты, смарт-доски), расходные материалы, техническое оборудование и, наконец, системы регистрации всех рабочих процессов игры.

Для того чтобы имитационная игра обеспечила подлинное развивающее обучение, в ней должна осуществляться имитация полного цикла развития деятельности: от подхода к решению задачи до обобщенной оценки найденного способа решения. Таким образом, игра является специально организованной моделью «шага» социального развития личности. **Основная структура этого «шага» соответствует общей структуре и психологическому строению интеллектуальной деятельности, которая включает в себя:**

- анализ ситуации и выявление основных проблемных точек;
- определение ведущей стратегии действия и определение целей и плана деятельности;
- выбор способов и средств деятельности и реализация решения;
- получение результатов в ходе решения и оценка эффективности.

**Предмет игры** — это предмет деятельности участников игры, в специфической форме замещающий предмет реальной профессиональной деятельности.

По формату игровой модели Кампус может стать лабораторией, конструкторским бюро, IT-стартапом и т. д.

**Эффективным может стать перенос формата проведения IT-буткемпов в пространство образовательной смены Кампуса.**

## Почему буткемп?

Для многих камнем преткновения на пути обучения становится вопрос мотивации: самому осваивать новое знание зачастую тяжело и лень. В окружении единомышленников это делать проще; кроме того, многие буткемп-школы предполагают встречи с экспертами и лидерами профильных направлений.

Теория без практики не приводит к результату. Именно поэтому формат буткемпа предполагает одновременное развитие как профессиональных (hard), так и межличностных (soft) компетенций у участников программы. Кроме всего прочего, буткемп служит поводом проанализировать свои цели и желания.



**В буткемпе важную роль играет система сопровождения каждого участника — персонализированный подход взаимодействия и обучения.**

Как правило, в буткемпе есть свой куратор, вместе с которым обсуждается весь процесс обучения, составляется индивидуальный план, происходит обмен обратной связью (фидбэк) и оценка промежуточных результатов. В финале подводятся итоги, обсуждается план действий после завершения буткемпа.

В каждой команде участника встречает «техлид» — вожатый. Он вводит в курс дела, ставит задачи, знакомит с командой, проводит анализ дня — в общем, делает все, чтобы участник почувствовал себя частью команды и максимально погрузился в ее процессы.

Кроме выстраивания системы сопровождения участника, на этапе проектирования программы буткемпа важно уделить внимание детальной проработке сценария развития и основным правилам данной игровой модели.

**Разработка игровой модели смены-буткемпа предполагает сценарирование основных процессов, происходящих на смене.**

**Сценарий** — это базовый элемент игровой процедуры, в нем находят отражение принципы проблемности, двухплановости, совместной деятельности.

Под сценарием понимается описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, а также организаторов игры. В сценарии отображается общая последовательность игровой деятельности, разбитая на основные этапы, операции и шаги, представленная в виде блок-схемы. Роли и функции игроков должны адекватно отражать «должностную картину» того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре.

Правила игры отражают характеристики реальных процессов и явлений, имеющих место в прототипах моделируемой действительности. При этом в правилах игры должно найти отражение то, что как создаваемые в игре модели, так и сама игра являются упрощением действительности.

Игра может иметь общий сюжет или основную тему. Сюжет и тема определяются типом профессиональной деятельности и стоящими перед участниками будущей игры организационно-управленческими задачами и проблемами.

Они же определяют и язык смены, на котором будут разговаривать участники Кампуса.

При проектировании игровой модели очень важно помнить про направленность на самоорганизацию.

Участники попадают в конкретные игровые ситуации, каждый со своей точкой зрения. Они могут приходить из различных специализированных предметных областей, могут иметь любые концептуальные и мировоззренческие представления, несовпадающие социальные установки. Для того чтобы организовать их действия в единой командной деятельности, необходимо выявить способы действий участников, направить их рефлексию и анализ на совместную деятельность и продуктивное взаимодействие.

Система оценки внутри игровой модели смены должна обеспечивать, с одной стороны, контроль качества принимаемых решений с позиций норм и требований профессиональной деятельности, а с другой — способствовать развертыванию игрового плана учебной деятельности. Она выполняет функции не только контроля, но и самоконтроля, обеспечивает формирование игровой, познавательной и профессиональной мотивации у участников.

Функцию координации действий всех участников Кампуса осуществляют организаторы программы.

## Описание этапов и задач игровой модели смены (на примере 21-дневной смены)

Этап	Временной отрезок	Задачи этапа
<b>Подготовительный</b>	2–3 месяца до начала смены	Разработка игровой модели (после определения содержания образовательной программы): определение игрового сюжета смены, планирование основных игровых действий и правил.
<b>Погружающий</b>	3–5 дней до начала смены	«Погружение» всех взрослых участников в игровую модель (организаторы, эксперты, вожатые и др.).
<b>Организационный</b>	1–3 дни смены	Создание условий «погружения» в игру для участников. Создание интереса к игре. Завязка игрового сюжета смены, распределение ролей, постановка игровых задач, определение условий и смысла игровых действий.
<b>Основной</b>	4–17 дни смены	Развитие игрового сюжета, выполнение участниками заданий, направленных на достижение основной цели.
<b>Заключительный</b>	18–21 дни смены	Развязка игрового сюжета, благодарности участникам, празднование по поводу достижения цели.

Игровая модель отчасти может быть охарактеризована как длительная ролевая игра: соответственно, ее этапы представлены в виде этапов ролевой игры.

Такая форма деятельности всегда интересна и для организаторов, и для участников, поскольку она одновременно содержит как досуговую, так и развивающую составляющие.

**При разработке игровой модели организаторам следует учитывать:**

- образовательную программу смены;
- возраст участников;
- ресурсные возможности (материальные и нематериальные) реализации программы и площадки проведения.

**Заранее должны быть определены:**

- цель игровой модели;
- сюжетная линия;
- задачи игровой деятельности, вытекающие из цели и сюжетной линии;
- роли участников и организаторов;
- условия взаимодействия участников;
- основные события, раскрывающие сюжетную линию.

Эти позиции с самого начала должны быть поняты и приняты всеми участниками и организаторами смены как правила общей игровой деятельности.

## Сюжетное содержание игровой модели<sup>6</sup>

---

### 1. Определение сюжета и смысла игровой деятельности.

**В основу игрового сюжета могут быть положены:**

- литературное произведение;
- философский сюжет;
- компьютерная игра;
- художественный или анимационный фильм;
- исторические события и факты;
- собственный вымысел.

Чаще всего из первоисточника берется только сюжет и, возможно, основные роли и антураж.

**Сюжет** — это «погружение» всех участников в некоторую деятельность, связанную с темой или действием. Конечно, при этом у каждого взрослого остаются свои обязанности, но и в игровом сюжете смены у него есть своя роль.

---

<sup>6</sup> Скибицкий Э. Г. Методика профессионального обучения: Учеб. пособие / Э. Г. Скибицкий, И. Э. Толстова, В. Г. Шефель. — Новосибирск: НГАУ, 2008. — 166 с.

### **Такое игровое «погружение» обеспечивается:**

- оформлением пространства лагеря в соответствии с сюжетом;
- содержанием событий смены: план-сетка как некий план развития сюжета от его завязки до финала;
- содержанием любой деятельности — от образовательной до бытовой;
- глоссарием игровой модели, который используют участники и организаторы.

Очень важно, чтобы сюжет был наполнен понятным для всех смыслом с одной стороны, а с другой — был интересен и эмоционален. Следует учитывать также возрастные особенности участников смены. В результате работы на этом этапе появляется «сценарий развития» игры и соответствующий план работы смены.

### **Для успеха дальнейшей деятельности необходимо, чтобы организаторы (а затем и участники) четко представляли:**

- задачи игры в целом;
- задачи отдельных игроков;
- основные правила игры;
- смысл деятельности и ее этапы;
- способ включения в игру участников (как поддерживать вовлеченность);
- порядок руководства игрой и отслеживания правил, разрешения споров и противоречий.

## **2. Начало игровой деятельности (завязка сюжета).**

На этом этапе основная задача организаторов — погрузить всех участников в игровую деятельность, познакомить всех с правилами и достигнуть полного понимания смысла деятельности, осознания собственных целей и интереса участия в игровой деятельности каждым участником.

«Погружение» в игру чаще всего происходит на открытии смены, может происходить в виде знакомства с героями, видеопосланий, квеста, загадочного появления правил и др. (в логике и с атрибутами сюжета).

## **3. Развитие игрового сюжета.**

Этот этап смены наполняется конкретной деятельностью в логике сюжета: приключениями, обучением, испытаниями, «поисками». Важно, чтобы они сохраняли игровой смысл, атрибуты, символику и соответствовали логике сюжетной деятельности.

На этом этапе деятельность наставников, вожатых и организаторов (в рамках определенных ролей, должностей, игроков) заключается в собственно организации деятельности, обеспечении четкого выполнения правил игры для всех участников. Правила могут быть скорректированы, но при этом необходимо добиться, чтобы все участники узнали об изменениях и приняли их.

Во время игры важно обеспечить регулярный анализ деятельности (разумеется, в сюжете игры). Это могут быть вечерние рефлексии, подведение итогов дня, утренние сборы всех участников и пр.

#### 4. Финал игрового сюжета.

Это кульминация развития сюжетной линии развития игры: чаще всего представляет собой яркое финальное мероприятие, на котором подводятся итоги, празднуется достижение поставленной игровой цели. Финальное событие как правило анонсируется еще на старте программы; для его реализации ведется отдельная подготовка — оно является целым комплексом событий, разных по эмоциональной и смысловой окраске. Кроме самого праздника, на данном этапе очень важно провести рефлексию пройденного пути с участниками программы, организовать небольшие форсайт-сессии на тему того, как будет развиваться их жизнь за рамками Кампуса, дать возможность получить обратную связь относительно их деятельности и полученных результатов как друг от друга, так и от экспертного и профессионального сообщества.

## III. Артефакты игровой модели

При разработке игровой модели могут быть созданы следующие артефакты:

**1. Тематический сюжет программы**, раскрывающий содержание игровой и образовательной моделей.

**2. Структура игровой программы**, включающая план мероприятий, игровых форм, обеспечивающих их взаимосвязь с образовательной программой.

**План должен быть:**

- конкретным (определение точных дат, времени, места и форм событий и исполнителей);
- реальным (учет особенностей природного и социального окружения, условий площадки);
- педагогически целесообразным;
- сочетать различные формы организации деятельности детей;
- отвечать динамике группы и развития временного детского коллектива;
- отвечать условиям необходимости и достаточности мероприятий, обеспечивающих развивающую деятельность детей с учетом реальных возрастных и индивидуальных возможностей детей в отряде.

**3. Сценарии мероприятий** в рамках реализации игровой модели с использованием современных форм и технологий работы с детьми и молодежью.

### **Это могут быть:**

- игра-погружение в пространство смены,
- имитационно-деятельностная игра по актуализации личного опыта командной работы и проблемного поля в рамках смены;
- творческое событие с элементами иммерсивных театральных форм;
- творческое событие с использованием литературного и музыкального контента;
- деловая игра, направленная на актуализацию проблем устойчивого развития;
- квест по актуализации темы инновации и цифровой среды и др.

**4. Концепции рефлексии** игровых событий и дня в целом с необходимыми материалами.

**5. Видеоматериалы, отражающие содержание программы,** игровых заданий, представление игрового сюжета и финального видеоролика, раскрывающего сущность прохождения игры и ее результатов.

**6. Аудио- и визуальные материалы** для реализации событий.

**7. Реквизит** для проведения событий игровой модели.

**8. Сайт для анонсирования заданий,** материалов, видеоинструкций, демонстрации разворачивания игровой модели и пр.

**9. Глоссарий игровой модели,** который будут использовать участники и организаторы.

**10. Система мотивации участников игровой модели.** Она должна соответствовать идее программы, ее целевым установкам, быть простой и доступной для участников и помогать им добиваться успеха. Система может быть командной или индивидуальной и обязательно должна быть визуализирована (например, на сайте игровой модели). Такая система стимулирует развитие инициативы, развивает чувство ответственности и ценности командной работы, создает условия для реализации потребностей участника.

Список артефактов может быть продолжен исходя из вашей сверхцели, сюжетной линии, ресурсов и творческого потенциала.

# IV. Форматы событий игровой модели

## КВИЗ

---

**Цель.** Развитие когнитивных способностей (внимания, памяти, мышления) и расширение кругозора путем использования интеллектуального и творческого ресурса команды.

**Формат.** Квиз может быть «собран» из разных известных форматов интеллектуальных и развлекательных шоу, таких как «Где логика?», «Мозгобойня» и пр. Квиз состоит из нескольких раундов/типов заданий. Это могут быть задания на логику, с изображениями (скрыта часть постера фильма, узнать героя и пр.), задания на скорость выполнения (за сколько испытуемый выпьет бутылку воды — чья цифра ближе, тот побеждает), музыкальные задания (показать жестами песню, которая играет у участника в наушниках).

Участники играют в командах по 5–7 человек. Список возможных заданий представлен на экране. Команда выбирает задание, и его описание появляется на экране. Ответ команда фиксирует на карточке. После каждого задания помощники ведущего собирают карточки, проверяют правильность ответов. В конце путем подсчета баллов определяется команда, которая верно выполнила больше всех заданий.

**Ресурсы.** Закрытое пространство для проведения, стулья, расставленные в круги по количеству человек в команде, проектор и экран, звуковая аппаратура, реквизит для заданий. Ведущий, звукорежиссер, помощники ведущего для сбора ответов и подсчета баллов.

**Дополнительно.** Задания квиза могут быть полностью или частично (раунд) связаны с общей концепцией смены.

## SCIENCE SLAM

---

**Цель.** Популяризация научных исследований.

**Формат.** Конференция с короткими лекциями, которые читают молодые ученые. В слэме могут выступать как резиденты Кампуса, так и наставники, организаторы, приглашенные эксперты. Длительность лекции — 5–7 минут. Изложение должно быть доступным и интересным. Могут быть использованы разнообразные способы подачи информации: публичный эксперимент, рэп и пр. Для наглядности используются схемы, рисунки, мультимедиа, макеты. Это адаптированный вариант проведения слэма для образовательной смены — с оригинальным форматом вы можете ознакомиться дополнительно.

**Ресурсы.** Закрытое пространство для проведения с «театральной» рассадкой, проектор и экран, звуковая аппаратура, реквизит для выступления.

### Этапы проведения:

**1. За 2–3 дня до проведения** конференции происходит отборочный этап. На нем участники представляют свои короткие выступления. Организаторам следует обращать внимание как на содержательную сторону лекции, так и на ораторское мастерство выступающего. На этом этапе участникам можно задавать уточняющие вопросы: почему выбрана такая тема, какую главную мысль участник хочет донести, какие материалы были изучены в процессе подготовки и пр.

**2. Затем объявляются результаты отбора.** Оптимально выбрать 8–10 коротких лекций. Выступающим дается корректирующая обратная связь, которая поможет им доработать свои выступления. После доработки проводится генеральная репетиция. Ведущий слэма обязательно присутствует на отборочном этапе и репетициях, чтобы написать сценарий и определить последовательность выступлений.

**3. Перед каждым выступлением** ведущий задает вопросы относительно выступающего и его темы, они могут быть адресованы залу или самому ученому. Затем происходит само выступление. Лучшее выступление определяется с помощью шумомера — замеряется уровень громкости аплодисментов после каждого выступления. Чем громче — тем лучше.

## ОБЩИЙ СБОР/МИТАП

---

**Цель.** Информирование резидентов и «запуск» дня.

**Формат.** Утренний сбор всех резидентов Кампуса на одной площадке. Длительность — от 15 до 30 минут.

**Ресурсы.** Пространство для проведения, вмещающее одновременно всех резидентов, звуковая аппаратура, экран и проектор при необходимости. 1–2 ведущих.

**Этапы проведения. Возможные элементы сбора (представлены в произвольной последовательности):**

- зарядка (спортивная, танцевальная или др. форматы);
- подведение итогов вчерашнего дня (видео, награждение, объявление результатов и пр.);
- поздравление с днем рождения резидента;
- план на день (основные события и время);
- задание на день (сквозная игра, чек-лист для резидентов, подготовка к вечернему событию и пр.);
- организационная информация, которая важна для резидентов и другое.

Каждый день общий сбор может проходить в разных форматах в зависимости от программы (образовательной и игровой), основных событий дня, состояния участников и внешних условий.



**Цель.** Веселое времяпрепровождение и снятие эмоционального напряжения.

**Формат.** Танцевальное развлекательное событие с различными заданиями, которые выполняются командами (отрядами) под музыку. По динамике самое удачное время для проведения рейва — середина смены, когда происходит спад энергии. Вожатые участвуют вместе со своим отрядом, задавая нужную динамику.

Резиденты сами создают эмоциональную и доброжелательную атмосферу, что позволяет им проявлять себя с разных сторон, не боясь быть смешными. На рейве приобретается уверенность, появляется возможность продемонстрировать свои таланты.

**Ресурсы.** Танцевальная площадка, звуковая аппаратура. 1–2 энергичных ведущих, которые смогут управлять динамикой и создать драйвовую атмосферу.

### **Этапы проведения:**

**1. Подготовка пространства.** Пространство поделено на зоны по количеству отрядов: это можно сделать при помощи бумажного скотча, мела, спортивных конусов и пр. Оформление соответствует тематике мероприятия. Звуковая аппаратура настроена.

**2. Играет фоновая музыка,** которая задает настроение и под которую резиденты могут начать танцевать.

### **3. Танцевальные испытания (раунды)**

*Это примерные варианты испытаний: из них, как из конструктора, можно собирать мероприятие, дополняя его своими идеями. Удачным завершением рейва будет ситуация, когда вы сможете объединить всех резидентов в одну большую команду и в финале станцевать все вместе.*

— Задание в кругах (отряд/команда) — разминка. Участникам необходимо построиться в определенную фигуру или букву, собраться в какой-либо объект, что-то изобразить. Например, танцуем так, как будто вы одна молекула ДНК.

— Танцы под разные стили: 30 секунд играет музыка одного стиля, затем музыка меняется.

— Танцы-путешествия по разным мирам. Можно использовать музыку из популярных фильмов, сериалов, компьютерных игр.

— Танцевальный баттл. Соревнование происходит между парами отрядов или команд, которые располагаются друг напротив друга. Танец каждой команды длится не более 1 минуты. Остальные участники могут выбирать лучшую команду из пары.

— В каждой команде выбирается лидер, который будет танцевать в кругу и задавать движения для всех. Лидеры могут меняться, переходя от одной команды к другой.

— Самые-самые. Нарезка популярных треков, когда резиденты танцуют как «самые...». Например, самые быстрые, дружные, открытые и т. д.

— Рейв, когда резиденты могут просто танцевать все вместе.

**4. Подведение итогов.** На выбор организаторов остается решение, делать награждение или нет. Если это необходимо, то вы можете выбрать лучшую команду, наградить всех по номинациям, выбрать лучшего танцевального лидера и пр.

## ФЕСТИВАЛЬ ТРЕЙЛЕРОВ/ВИДЕОРОЛИКОВ

**Цель.** Развитие творческого и креативного мышления, навыков командной работы, навыков видеосъемки и монтажа, навыков решения задач в условиях ограниченных временных ресурсов.

**Формат.** Фестиваль трейлеров проходит в течение нескольких дней. Каждый отряд/команда снимает один трейлер. Фестиваль состоит из трех этапов, включающих запуск, создание трейлеров и финальное мероприятие (презентацию).

### Этапы проведения:

**1. На общем сборе происходит запуск события,** на котором участники в командах придумывают название вымышленного фильма. После этого они узнают, что придуманные ими названия переходят к другим командам (например, по часовой стрелке). Теперь участникам необходимо снять трейлер на несуществующий фильм с полученным названием. Вводятся временные ограничения длительности трейлера, например, от 2 до 3 минут; разъясняется смысл понятия «трейлер».

**2. 1,5–2 дня участники придумывают, снимают и монтируют трейлеры,** при необходимости получая помощь экспертов — руководителей профильных лабораторий, приглашенных специалистов.

**3. Эксперты просматривают трейлеры и выбирают лучшие.** При необходимости придумываются номинации. Вечером проводится мероприятие в стиле известных кинофестивалей: с ведущим, просмотром трейлеров, награждением. Создается атмосфера киновечеринки — с использованием дресс-кода, оформления пространства и пр.

### Ресурсы:

**1 этап.** Пространство для сбора всех участников, материалы для проведения мозгового штурма (флипчарты, маркеры, бумага, ручки), посадочные места, расставленные по командам; при необходимости — проектор и экран, звуковая аппаратура. Ведущий, звукорежиссер, помощники ведущего.

**2 этап.** Пространство с необходимым оборудованием (на случай отсутствия у участников возможности выполнения задания на своих телефонах). При необходимости — консультации экспертов.

**3 этап.** Помещение и оборудование для просмотра трейлеров экспертами. Для финального мероприятия: закрытое пространство, посадочные места для команд, проектор и большой экран (или несколько проекторов и экранов), звуковая аппаратура, фотозона, гирлянды и т. п. для оформления пространства. Ведущий, звукорежиссер, помощники ведущего

**Дополнительно.** На этапе запуска события можно дать задание — создать плакат к трейлеру каждого отряда. Провести для него отдельное награждение. Организовать возможность распечатки плакатов. Главный посыл от ведущего для участников — ценность совместного творчества.

## ИММЕРСИВНЫЙ КВЕСТ

**Цель.** Предоставить участникам пространство для глубокой рефлексии через истории от персонажей события.

**Формат.** Иммерсивный квест — это размеренное по динамике событие, в котором происходит глубокое погружение участников в истории персонажей, не предполагающее поиск локаций, разгадывание и соревнование.

**Самое главное (и сложное) — это продумать ключевую мысль (посыл) всего события,** которая станет лейтмотивом всех историй, а ведущий сможет «пронести» ее от запуска до финала.

Персонажи располагаются в разных точках лагеря на большом расстоянии друг от друга. У каждого персонажа своя история, которая переплетается с историями других персонажей. Каждый отряд перемещается по своему маршруту так, чтобы в один момент на одной локации находился только один отряд. У каждого отряда есть свой вожатый-проводник, который молча проводит участников по маршрутному листу: от одного персонажа к другому.

### Этапы проведения:

**1. Подготовительный этап** включает в себя написание историй персонажей, создание маршрутных листов для вожатых-проводников. Затем определяются люди, которые будут играть персонажей. Они учат свои роли. Проводятся репетиции. Продумывается и подготавливается антураж локаций, образ персонажей.

**2. Перед началом квеста** вожатые должны погрузить детей в спокойную атмосферу, настроить на участие в событии, объяснить, что на протяжении всего квеста отряд перемещается молча и взявшись за руки. Мероприятие начинается в общем пространстве, где ведущий погружает участников в процесс и атмосферу события. Затем происходит запуск мероприятия.

**3. Финал мероприятия** тоже проводится в общем зале, где озвучиваются общие выводы.

### Ресурсы:

**Для запуска и финала мероприятия** — открытое или закрытое пространство, звуковая аппаратура, ведущий, звукорежиссер.

**На время проведения квеста** — подготовленные разнообразные локации, открытые и закрытые, расположенные достаточно далеко друг от друга. Реквизит для персонажей и их локаций. Вожатые-проводники и актеры, играющие роль персонажей.

**Дополнительно.** В историях каждого персонажа лучше выделять фразы, которые связывают их с историями других персонажей — эти фразы во время выступлений лучше не менять.

## СОБЫТИЕ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ

**Цель.** Развитие навыков командной работы, эмпатии, творческого и креативного мышления, навыков решения задач в условиях ограниченных временных ресурсов. Выстраивание единого информационного и эмоционального пространства, создающего баланс между командным духом и индивидуальностью каждого участника.

**Формат.** Событие реализуется за счет выполнения отрядами различных испытаний (заданий) на командообразование. Событие должно проходить динамично, каждое испытание должно быть направлено на достижение цели усилиями команды. Перед отрядами не ставится задача выполнить максимальное количество испытаний. Главное — не количество, а качество.

### Этапы проведения:

**1. Подготовительный этап** включает в себя проработку испытаний. Их должно быть больше, чем отрядов. Испытания должны подходить под количество участников в отрядах и их возраст.

**2. До начала события** распределяются ответственные за проведение испытаний. Выбираются локации, подготавливается реквизит. Определяется локация, где будет старт и финиш (условный «штаб»). В «штабе» находится организатор, который выдает отрядам карточки с названиями испытаний и показывает карту локаций. После выполнения испытания отряд возвращается в «штаб», меняет карточку на новую — с той локацией, где эти участники еще не были, — после чего отправляется на выполнение нового испытания. Брать несколько карточек одновременно нельзя. После каждого испытания отряд обязательно приходит в «штаб» для обмена. Общее количество испытаний отряд выбирает самостоятельно: можно выбрать одно сложного уровня, а можно несколько легких.

**3. После выполнения** можно провести короткую рефлекссию в отряде. Возможные вопросы для обсуждения: что было сложно, как договаривались внутри команды, что нужно учитывать при выполнении следующего задания? Задача такой рефлексии — закрепить полученные практическим путем компетенции, снять негативные эмоции.

**Ресурсы.** Разнообразные локации для испытаний и «штаба» — открытые и закрытые, расположенные достаточно далеко друг от друга. Реквизит для треков. Вожатые, сопровождающие отряды, ведущий в «штабе», вожатые, проводящие испытания.

**Дополнительно.** Задания рекомендуется подбирать максимально разнообразными: активные, спокойные, спортивные, логические, творческие, не слишком простые, но и не слишком сложные. Часть заданий рекомендуется выполнять в полной тишине, но всегда нужно давать участникам время на раздумье, после чего спросить у них, готовы ли они. В случае готовности наступает время тишины и выполнения заданий. В случае нарушения тишины задания выполняются заново.

## ЛИТЕРАТУРНО-МУЗЫКАЛЬНЫЙ ВЕЧЕР («КВАРТИРНИК»)

---

**Цель.** Погружение участников в творческую атмосферу, не только способствующую развитию творческого потенциала, но также усиливающую сплоченность, коммуникацию между командами, эмпатию, навыки креативного мышления. Инициация атмосферы лагеря как пространства для творческого самовыражения.

**Формат.** Квартирник — это концерт в уютной домашней дружеской обстановке, где можно и хочется поделиться своим творчеством (стихами, песнями, игрой на музыкальных инструментах) и познакомиться с творчеством других. Квартирник подразумевает камерную обстановку, при большом количестве участников в лагере можно провести несколько событий параллельно.

### **Этапы проведения:**

*Квартирник анонсируется заранее, чтобы резиденты смогли заявить о своей готовности и подготовить выступления. Они могут продемонстрировать как готовые номера, так и создать новые. Необходимо назначить группу организаторов, которые будут отбирать номера участников и смогут дать обратную связь по их улучшению.*

**1. На этапе подготовки** мероприятия необходимо составить сценарий, который будет связывать все выступления в единое событие. Это могут быть зарисовки, размышления, вопросы, высказывания на темы свободы творчества, добра, друзей, взаимопомощи, мечты и пр. Отдельно стоит продумать атмосферу, подготовить помещение и неформальную сцену. Для звукорежиссера необходимо сделать подборку музыкальных треков и мелодий, которые создадут лирическое настроение.

**2. До мероприятия** рекомендуется настроить участников на атмосферу события при помощи упражнений, направленных на контактное взаимодействие, концентрацию внимания, актуализацию командного духа.

**Ресурсы.** Пространство с импровизированной сценой, приглушенным светом, достаточное для комфортного размещения всех участников. А также стулья, «пенки» или пуфики, колонки, микрофон, микшер. Ведущие, звукорежиссер.

**Дополнительно.** Главное отличие квартирника от простого концерта заключается именно в атмосфере и содержании номеров. В квартирнике будут неуместны восточные танцы живота, сценки из КВН и подобное. Главная задача — создать творческую атмосферу, где в номерах будет мысль и живость.

## АКТИВНОСТИ НА ВЫБОР (ТВОРЧЕСКИЕ МАСТЕРСКИЕ, «АНТИКАФЕ» И ПР.)

---

**Цель.** Взаимодействие участников и налаживание коммуникации в группах на основе общих интересов.

**Формат.** Объединение участников в малые группы по интересам. Это могут быть кинопоказы с обсуждениями, песенные вечера, прикладные мастерские,

йога и пр. Параллельно проводится несколько активностей, которые являются для участников опциональными.

**Этапы проведения:**

1. изучение интересов участников;
2. презентация активностей в начале смены (содержание, ведущие, место и время проведения);
3. самоопределение участников;
4. непосредственная деятельность.

## ФОТОКВЕСТ

---

**Цель.** Более тесное знакомство участников внутри отрядов, командообразование, знакомство с территорией, развитие навыков решения задач в условиях ограниченных временных ресурсов, создание единого эмоционального пространства.

**Формат.** Фотоквест — это активное игровое соревнование, во время которого командам нужно найти как можно больше кодов/заданий на территории. Отрядам выдаются квест-листы, на которых в определенной последовательности расположены фотографии. У каждого отряда своя последовательность. Необходимо отгадать локации по фотографиям, отправиться туда, найти спрятанные коды, вписать их в квест-листы или выполнить задание.

**Этапы проведения:**

**1. Подготовительный этап** включает в себя создание необходимого количества фотографий, оформление квест-листов, размещение кодов/заданий на локациях. Коды/задания пишутся в скрытых местах достаточно мелко (можно использовать малярный скотч или небольшие карточки).

**2. Во время запуска** события участникам рассказываются правила и раздаются квест-листы. Обращается внимание участников на строгую последовательность выполнения заданий, а также на то, что на локациях участникам рекомендуется не показывать другим командам расположение найденных кодов/заданий. Команды предупреждаются о том, что порча или удаление кодов/заданий на локациях недопустима. Во время перемещения команд по территории их сопровождают вожатые.

**3. Подсчет результатов.** Параллельно происходит рефлексия с участниками (внутри команд или со всеми участниками одновременно в более динамичном игровом формате). Объявление результатов.

**Ресурсы.** Локации, расположенные достаточно далеко друг от друга, с подготовленными и спрятанными кодами/заданиями, распечатанные квест-листы. Для запуска и завершения события необходима подготовленная площадка с звуковой аппаратурой. Вожатые-сопровождающие, ведущий, звукорежиссер.

## ДЕЛОВАЯ ИГРА

---

*Для игры может быть выбрана любая актуальная тема, в основе которой есть противоречие, этический конфликт, ограниченность ресурсов — тема, в которой участникам придется делать выбор. Здесь мы разберем формат деловой игры на примере экологической тематики.*

**Цель.** Привлечение внимания детей к важности соблюдения баланса между успешным экономическим развитием городов, защитой окружающей среды и экономией энергоресурсов.

**Формат.** Деловая игра — командное событие, которое позволяет задуматься над глобальными экологическими проблемами, ставит участников в противоречивую ситуацию, когда выбор неоднозначен и нужно выбирать между заработком и защитой природы, прибылью и борьбой за природные ресурсы планеты. Участникам необходимо учитывать стороны экологического производства и выбирать соответствующие стратегии поведения.

Каждая команда (4–6 человек) представляет собой город, который она будет развивать. Каждому городу выдается стартовый капитал в размере, достаточном для покупки одного небольшого предприятия. Для дальнейшего заработка нужно выполнять задания: чем выше уровень сложности задания, тем больший доход оно принесет при успешном выполнении.

Участники берут задания в банках и сдают их на проверку туда же. Банки расположены равномерно по территории Кампуса, и в каждом находится несколько заданий, которые не повторяются — участники вынуждены быстро перемещаться между банками. Выполнив задание, команды получают деньги за задание и доход, который им приносит карточка предприятия. Также можно покупать усилители предприятий для увеличения прибыли. Максимальное количество усилителей на одно предприятие ограничивается правилами. Банк представляет эксперт, принимающий задания и осуществляющий все остальные денежные операции.

Деньги можно тратить на новые предприятия или усилители, а можно покупать био-поинты. В финальном подсчете учитывается количество заработанных денег и количество био-поинтов, которые должны быть в балансе.

### **Этапы проведения:**

#### **1 этап. Перед запуском события подготавливается раздаточный материал:**

1. Денежные единицы различного номинала.
2. Карточки предприятий, на каждой из них указывается стоимость, прибыль, которую карточка приносит после выполнения задания, количество био-поинтов, которые приносит карточка в конце игры. Самые неэкологичные предприятия могут не приносить био-поинты. Примеры: автомобильный завод, кондитерская фабрика, кинотеатр, аптека, сеть быстрого питания, парк и т. д.
3. Карточки усилителей предприятий, на каждой из них указывается стоимость, прибыль, которую карточка приносит после выполнения задания, количество

био-поинтов, которые приносит карточка в конце игры. Примеры: грантовая поддержка, инвесторы, спонсорская поддержка и т. д.

4. Карточки био-поинтов, на каждой из них указывается стоимость (не маленькая) и количество био-поинтов, которые приносит карточка в конце игры. Примеры: переработка бумаги, переработка пластика, использование альтернативных источников энергии и т. д.

5. Карточки игровых заданий, на каждой из них указывается прибыль, которую эта карточка принесет в случае верного решения, и непосредственно само задание. Все задания биолого-экологической тематики. Они максимально разнообразны и способствуют командному решению задач на эрудицию, логику и творческое мышление. Примеры: назовите 10 объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО, придумайте акцию на тему экологичного производства, снимите социальную рекламу о переработке пластика, проведите соцопрос на тему загрязнения окружающей среды и т. д.

**2 этап. Событие запускается на общей площадке, где объясняются все необходимые правила и происходит старт.** Если банки расположены в разных зданиях, то в перемещениях помогают вожатые.

**3 этап. В финале счетная комиссия производит подсчет очков.**

**Ресурсы.** Территория с рассредоточенными на ней банками. Для каждого банка необходимы стол, стул, раздаточный материал. Не менее 15 банков на 200 участников игры. Для запуска и завершения события — подготовленная локация и звуковая аппаратура, колонки, микрофон, фоновая музыка. Эксперты, выполняющие роль банков, вожатые-сопровождающие, ведущий, звукорежиссер.

**Дополнительно.** На роли экспертов, принимающих задания, можно приглашать наставников: чем больше наставник погружен в тематику игры, тем более сложные задания можно положить в его банк. В помощь экспертам, принимающим задания, можно назначить еще по одному человеку, проводящему все денежные операции (например, вожатые).

## РОЛЕВАЯ ИГРА

---

*Ролевая игра дает возможность участнику попробовать себя во взрослых ролях, нестандартных жизненных ситуациях, проявить творчество, ответственность, сделать выбор.*

**Ролевые игры как форма социокультурной практики предполагают:**

- соревновательность — индивидуальную или групповую;
- наличие правил, которые регламентируют игровое взаимодействие и в то же время обеспечивают творчество участников в создании собственного образа и выборе способов решения задач;
- обозначенные роли, включающие ролевые предписания, описание целей взаимодействия и отношения к происходящему;
- двуплановость ситуации: некоторую фантастичность и условность с одной стороны и реальность взаимодействия — с другой;
- наделение различных предметов игровыми значениями.



Соревнование в решении коммуникативных задач создает в ролевой игре поле интенсивного общения, где игроки выступают актуальными побудителями активности друг для друга. За счет этого **в ходе игры происходят процессы выявления и оптимизации индивидуальных способов взаимодействия, которые обуславливаются зависимостью успеха игрока при решении коммуникативных задач от следования следующим принципам:**

- активность участника;
- ценность технологичного и техничного взаимодействия (постановка задач, разработка плана действий и т. д.);
- целеустремленность;
- коммуникативная толерантность.

Ролевые игры имеют немало разновидностей, которые значительно отличаются друг от друга. В различных изданиях встречается множество подходов к их классификации: по масштабам (длительность, количество участников, игровая территория) выделяются малые и большие игры; по месту проведения — кабинетные, полигонные, полевые, городские; по характеру взаимодействия — словесные, театрализованные, интерактивные, боевые. Также существуют комплексные игры, которые при доминировании одного вида включают другие виды игр в качестве элементов, эпизодов. Материалом для игры чаще всего служат исторические события, истории народов мира, сюжеты литературных произведений и фильмов.

#### **Задачи ролевой игры:**

- социокультурная (воссоздание традиций и ценностей);
- коммуникативная (установление новых отношений с людьми, организация взаимодействия для достижения цели);
- деятельностная (использование различных видов деятельности);
- самореализация (участник использует знания и компетенции, а в конце может оценить себя);
- коррекционная (через игру можно научить видеть трудные ситуации и справляться с ними).

#### **Особенности ролевой игры:**

- вымышленный мир;
- наличие у каждого участника определенной роли и игровой цели;
- взаимодействие участников для достижения игровой цели;
- четко заданные правила.

#### **Краткий алгоритм проведения ролевых игр:**

- анализ ресурсов для проведения ролевой игры;
- постановка цели;
- написание новой игры или выбор подходящей, реализующей поставленную цель;
- знакомство всех организаторов с правилами игры (общие правила, общие и индивидуальные вводные);
- подготовка необходимых ресурсов (реквизит, атмосфера, образы);
- подготовка игровой территории;
- погружение участников в атмосферу игры;

- распределение ролей между участниками, изучение их участниками;
- процесс игры;
- рефлексия с участниками (какие были роли, удалось ли добиться цели и пр.);
- рефлексия с организаторами.

Одним из направлений в игропрактике является проведение смены полностью в формате ролевой игры: таким образом игра является не одним вечерним событием, а целостной большой игрой на протяжении всех дней.

## V. Сквозные форматы событий

### Чек-лист как сквозной формат игрового события

---

*Одним из элементов игровой модели может быть использование чек-листов со списками различных небольших дел, которые резиденты выполняют в течение дня индивидуально или в группах.*

**При составлении чек-листов стоит помнить о важных моментах:**

- один пункт — одно задание;
- оптимальное количество пунктов — до 7; если требуется больше, то лучше распределить задания между несколькими днями;
- эстетичность — тогда чек-лист будет приятно использовать;
- удобство — пункты ясны, оформление не создает путаницы, чек-лист прост в использовании.

**Формат.** Чек-лист может быть один на весь отряд или свой собственный у каждого резидента. Также можно использовать разные форматы представления заданий и результата их выполнения: онлайн на сайте смены в личном кабинете участника, в виде наклеек, которые прикрепляются на чек-лист после выполнения, путем закрашивания иконок заданий и др.

Если вы используете чек-листы несколько дней, то с каждым днем может добавляться новое задание или усложняться предыдущие — таким образом, у резидента постепенно закрепляется привычка. Например, в первый день у вас может быть задание «простоять в планке 20 секунд», на следующий день — уже 30 секунд. Какие-то задания могут повторяться каждый день, какие-то — только один раз.

**Примеры заданий из чек-листа на день:**

- Выпить два стакана воды.
- Сказать комплимент одному человеку.
- 20 минут чтения.
- Посмотреть выступление на TED.
- Планка в течение 30 секунд.
- Никуда не опоздать.

- Пять объятий в день.
- Позвонить близкому человеку и сказать, что любите его.

## Соревнование по поиску пасхалок

---

**Цель.** Развитие креативного и критического мышления, создание атмосферы, способствующей самовыражению и находчивости.

**Формат.** Пасхалки — это спрятанные на территории лагеря загадки и секреты, которые могут быть связаны с тематикой смены или быть отсылками к событиям или известным произведениям (кино, игры и т. д.)

Соревнование по поиску пасхалок проводится между всеми участниками лагеря или между отрядами. Это событие может длиться несколько дней. Пасхалки должны быть спрятаны так, чтобы их поиск не оказался слишком простым, но в то же время они должны размещаться в тех местах, где дети точно бывают. Они могут быть оставлены как офлайн, так и онлайн.

**Этапы проведения:**

**1. На этапе подготовки** необходимо придумать пасхалки, оформить их и расположить на территории. Решить, каким образом и кому участники лагеря будут сдавать найденные пасхалки: это может быть определенный человек или, например, созданная от имени какого-то персонажа страница в социальных сетях (в таком случае пасхалки будут сдаваться только в электронном виде). Имя этого персонажа также может быть пасхалкой.

**2. На запуске события** раскрывается суть соревнования по поиску пасхалок, рассказывается, что делать, если пасхалка найдена. Зачет может быть как индивидуальным, так и отрядным. По итогам события необходимо наградить участника/отряд с наибольшим количеством найденных пасхалок.

**Ресурсы.** Различные объекты, надписи, коды и т. п., необходимые для разгадывания пасхалок. Человек, принимающий и считающий отгаданные пасхалки. Ведущий, звукорежиссер, локация, музыкальное оборудование, необходимые для запуска и завершения события.

**Дополнительно.** Для разнообразия и усиления интереса участников рекомендуется вводить пасхалки, расположенные в сети. В таком случае дети должны быть об этом предупреждены.

## Организационно-деятельностные игры

---

*Организационно-деятельностные игры (ОДИ) — технология решения неразрешимых задач при непонятных вводных условиях. ОДИ получили распространение в качестве средства и метода решения сложных междисциплинарных комплексных проблем; также технология применяется в качестве элемента педагогики.*

Для ОДИ формируется команда из участников. В течение некоторого времени (обычно 3 дня) в отрыве от остальной деятельности они пытаются совместно решить поставленную перед ними проблему.

#### **Этапы проведения:**

**1. Этап подготовки**, на котором разрабатывается основной замысел и концепция игры, формулируются основные цели, которые должны быть достигнуты с помощью игры, составляется план игры.

**2. Основной этап**, на котором в игровой форме осуществляются предварительно спроектированные процессы, производящие и порождающие продукты и результаты, соответствующие целям различных участников игры. Данный этап делится на ряд фаз, каждая из которых имеет свое функциональное назначение.

*Всем участникам игры излагается замысел, основная концепция и важнейшие цели игры, а также ее программа и регламент. Затем начинается погружение участников в игру, проработка и освоение целей, организация и самоорганизация игровых групп. Основным процессом здесь является самоопределение участников, от которого зависят дальнейшие успехи каждого игрока и всей игры в целом.*

**3. Этап выхода из игры и обобщения опыта** — важная и принципиальная часть ОДИ. Этот этап у разных участников завершается по-разному в зависимости от обстоятельств их жизни; результаты игры встраиваются в жизненный опыт.

#### **Принципы организации и проведения ОДИ:**

**1. ОДИ является многоцелевой системой** — каждый участник имеет свои особые цели и использует игру для их достижения. Чем больше разнообразие этих целей, чем сильнее конфликты между ними, тем богаче и эффективнее будет сама игра, тем больше продуктивных результатов она даст.

**2. Основной принцип ОДИ — это хаотическая система, организованная для получения заранее намеченных результатов.** Соответственно с этим основной этап игры разворачивается по трем основным фазам.

**3. В первой фазе основная часть работы организаторов направлена на то, чтобы вызвать активную деятельность участников.** Это неизбежно приводит к столкновениям идей, мнений, позиций участников, затем — к конкуренции и борьбе за пространство и время, а в конце концов — к фрустрации.

**4. Когда противоречия проявляются достаточно резко, организаторы готовят переход ко второй фазе игры — фазе самоорганизации.** Здесь исходными процессами являются целеобразование и проблематизация. Участникам придется перестраиваться и развиваться, если они хотят решить поставленную перед ними проблему. Поэтому главная задача для организаторов на этой фазе работы — привести команду к точке, когда всем станет ясно, что имеющиеся в их распоряжении методы мышления и формы организации деятельности не дают возможности разрешить проблему.

**5. Во второй фазе игры участники игры должны начать развивать свои формы организации командной работы, методы мышления, а через это — и самих себя.** Здесь начинает реализовываться еще один принцип — саморазвития, и наступает третья фаза основного этапа игры. С этого момента организаторы должны способ-

ствовать развитию участников: по меньшей мере до того момента, пока не будет разрешена проблемная ситуация.

Стратегия развития себя и своей мыследеятельности может быть определена как общий метод решения любых проблем — и в этом состоит основной смысл и назначение ОДИ.

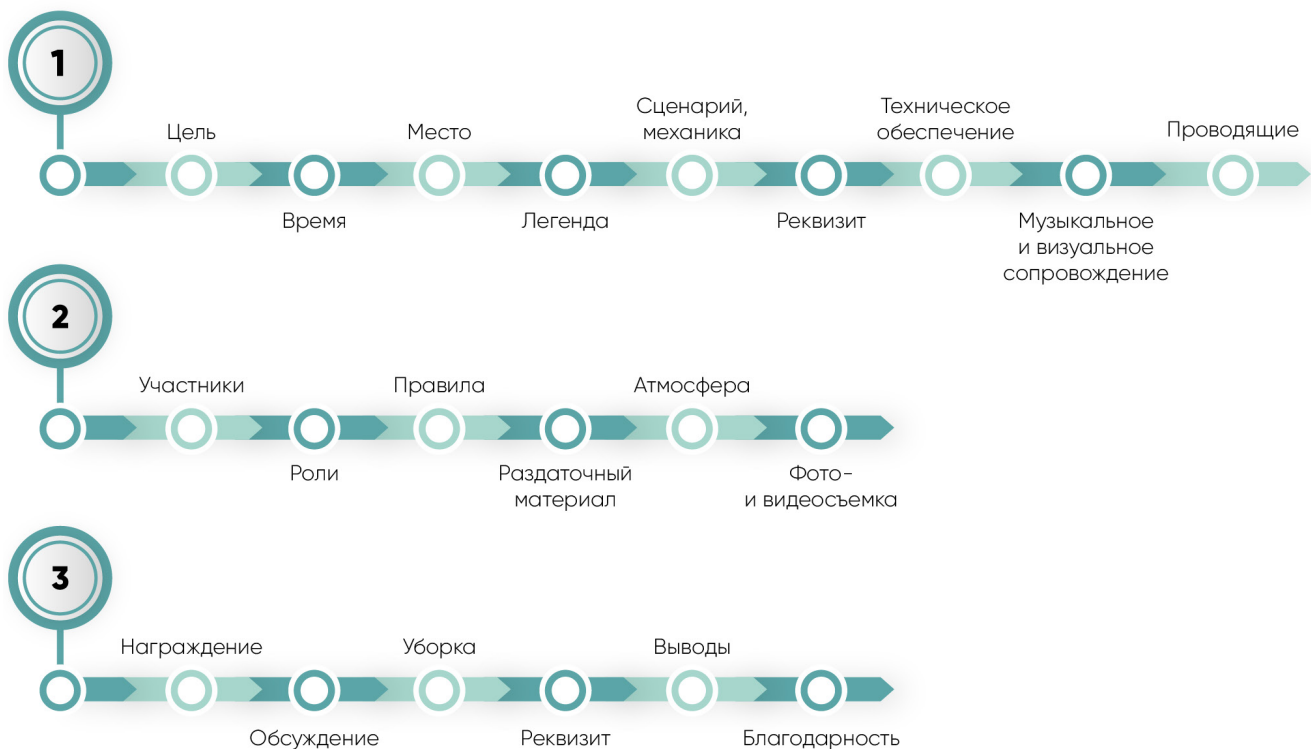
#### Элементы ОДИ в педагогике:

**В процессе участия в ОДИ участники (помимо решения основной проблемы) развивают свои компетенции и приобретают определенные знания:**

- схематизация;
- рефлексия результатов работы группы;
- ситуация дискоммуникации в группе и ее рефлексия;
- роли в группе;
- способы перехода от противоречий между участниками к решению проблемы;
- умение разрешать конфликтные ситуации.

Для более полного понимания организационно-деятельностных игр рекомендуем ознакомиться с концепцией ОДИ Георгия Петровича Щедровицкого.

## VI. Чек-лист мероприятия



## 1. Подготовка

---

**Цель:** определить, для чего мы проводим мероприятие, какие цели хотим достичь, какие задачи решает проведение мероприятия. Это может быть развитие творческих способностей и эмоциональной сферы, формирование опыта социального взаимодействия, развитие уверенности в себе и пр.

**Время:** длительность и время проведения. Мероприятие должно длиться достаточно времени, чтобы вы успели достичь цели, но в то же время не быть затянутым. Завершать мероприятие нужно тогда, когда «лучше уже некуда». В такой ситуации вы сохраните высокую внутреннюю мотивацию к участию в последующих событиях.

Время события стоит выбирать исходя из периода смены и расписания в течение дня.

### Периоды смен:

**1. Организационный.** Основная цель этого периода — адаптация ребенка к условиям и особенностям смены. Участники знакомятся друг с другом, наставники и вожатые узнают об их интересах, особенностях, ролях в группе, дают детям возможность проявить себя. **Возможные форматы:** игры на знакомство, формирование карты целей, игры по территории, игры на взаимодействие и пр.

**2. Основной.** Основная цель этого периода — формирование устойчивых межличностных отношений путем погружения в деятельность. Здесь важно формировать ситуацию успеха для всех детей, предоставлять свободу выбора, создавать условия для активности и проявления себя, поддерживать положительную атмосферу, организовывать взаимодействие участников, формировать умение планировать и анализировать. **Возможные форматы:** научные конференции, квизы, ролевые квесты, творческие (литературно-музыкальные) вечера и пр. На этом этапе стоит активно вовлекать участников в процесс организации: совместно планировать, создавать, проводить, обсуждать возникающие сложности, вести диалог на равных.

**3. Заключительный.** Основная цель этого периода — подведение итогов смены. На этом этапе необходимо организовать подведение итогов, провести как личную, так и командную рефлексию, закрепить полученные компетенции, создать атмосферу дружественного прощания. **Возможные форматы:** фестивали, вечерние огоньки, прощание и пожелания друг другу и пр.

**Место:** исходя из цели мероприятия, формата, количества участников, возможностей площадки определяется место проведения. Место должно быть безопасно для участников и проводящих, релевантно содержанию мероприятия. Если вы проводите мероприятие на открытой площадке, то стоит продумать запасной вариант на случай плохой погоды.

**Легенда:** необходимо продумать легенду мероприятия (общую концепцию, существующих героев, погружение и выход из легенды, с помощью каких инструментов происходит поддержание легенды на протяжении всего процесса и др.).

**Сценарий, механика:** общий ход мероприятия. Если это игра по станциям — продумать количество команд и как они перемещаются между заданиями. Если это ролевая игра — взаимосвязи героев, их отношения. Если творческий вечер — порядок выступлений и связки между ними.

**Реквизит:** исходя из легенды продумать, какой реквизит потребуется для оформления площадки проведения, для проведения заданий, материалы для проводящих. Продумать раздаточный материал для участников (в стилистике мероприятия).

**Техническое обеспечение:** подготовить необходимую технику для проведения мероприятия (проектор, колонки, микрофон, световое оборудование и т. п.)

**Музыкальное и визуальное сопровождение:** подобрать музыку (фоновую, выходы экспертов, танцевальную, творческие номера и т. п.), подготовить презентацию или изображения, используя фирменный стиль и согласуя с общей концепцией смены.

**Проводящие:** определить, кто проводит мероприятие, какими компетенциями должны обладать эти люди (хорошо разбираться в узкой теме, уметь удерживать внимание большой аудитории, быть ведущим, обладать актерскими способностями и пр.), какое количество проводящих потребуется, какая им нужна подготовка.

## 2. Проведение

---

**Игроки:** собрать всех участников; количество участников должно быть релевантно пространству проведения, формату, цели мероприятия.

**Роли:** распределить роли или дать самим участникам возможность выбора. Продумать механику распределения ролей.

**Правила:** рассказать или раздать распечатанные правила для участников. Также правила должны быть и у проводящих.

**Раздаточный материал:** оформить материалы в стилистике мероприятия. Это могут быть презентации, маршрутные листы, карточки с описанием ролей, кейсы и пр.

**Атмосфера:** поддерживать атмосферу и вовлеченность участников. Для этого можно использовать музыку, реквизит, оформление пространства, речь проводящих (тон, скорость, смыслы, юмор).

**Фото- и видеосъемка:** организовать фото- и видеосъемку мероприятия, рассказать о ходе мероприятия фотографу и видеографу, чтобы они могли качественнее подготовиться к съемке.

### 3. Завершение

---

**Награждение:** если формат мероприятия предполагает награждение, то следует понимать, каким образом вы выбираете победителей (баллы, экспертное мнение), и подготовить призы, грамоты.

**Обсуждение:** подвести итоги вместе с проводящими и участниками, насколько им понравилось мероприятие, что можно было бы сделать лучше, что участники приобрели в процессе, чему научились.

**Уборка:** после проведения необходимо собрать ненужный раздаточный материал. Если мероприятие было на закрытой площадке, расставить стулья и столы.

**Реквизит:** собрать весь использованный реквизит, костюмы, канцелярию. Отобрать и сохранить тот реквизит, который вы можете использовать повторно.

**Выводы:** подвести итоги вместе с командой проводящих, что получилось и не получилось, как можно провести мероприятие лучше.

**Благодарность:** поблагодарить команду за подготовку и проведение.



# Заключение

Итак, мы разобрали варианты разработки и интеграции игровой модели в рамках создания образовательной смены Кампуса молодежных инноваций: от разработки мероприятия и типологии игровых событий до выбора оптимального формата построения игровой модели.

Мы знаем и практика показывает, что дети способны решать сложные, комплексные задачи, и наша роль — создать комфортные условия для саморазвития, совершения профессиональных проб, творческого самовыражения и креативного полета мысли, открытого и откровенного диалога.

Дети хотят познавать. Не запоминать, а познавать — трогать руками, ломать, отрывать, заглядывать, экспериментировать. Пространство Кампуса и программы, реализуемые там, должны соответствовать в том числе и данным потребностям.

Приступая к разработке проектных смен Кампуса молодежных инноваций, очень важно помнить слова Шалвы Амонашвили: «Без юмора учебный процесс становится сухим. Без радости, без прекрасных чувств, без полета мысли, без столкновений мнений это не образование, а сугубо формальная процедура, где один учится, другой учит».

Для того, чтобы быть востребованными и интересными, нам, взрослым, необходимо быть чуткими и внимательными к изменениям, быть в постоянном поиске и развиваться самим.



ракурс



@rakurs\_edu

**Авторы  
серии**



Максим Инкин



Марина Ракова

**Авторский  
коллектив**



Ольга Солдатова



Максим Смехов



Иван Гах

Авторский коллектив благодарит за помощь в работе над материалом Светлану Агееву и Екатерину Суворову.

**Редактор** Дарья Секачева

**Корректор** Алина Тропина

**Дизайн и верстка** Ирина Шамсиярова

