

Правительство Санкт-Петербурга
Комитет по образованию
Санкт-Петербургское государственное бюджетное учреждение
"Центр оздоровления и отдыха "Молодежный"
ДОЛ "Молодежный"

**Программа отдыха, оздоровления и развития детей и молодежи
"БезГраниц"**

(социально-гуманитарной направленности)

Возраст детей: 6,5 - 17

Срок реализации программы: 15.07.2024 - 04.08.2024

Авторы-составители:

Методист ДОЛ "Молодежный"

- Максимова Ксения Сергеевна
- Вожатый ДОЛ "Молодежный"
- Малинкина Дарья Алексеевна

Санкт-Петербург
2024г.

Оглавление

1. Пояснительная записка	3
1.1. Вступление	3
1.2. Преемственность	4
1.3. Новизна	4
1.4. Актуальность	5
1.5. Основные термины	5
1.6. Адресат программы	6
2. Цель и задачи программы	6
2.1. Цель программы	6
2.2. Задачи и ожидаемые результаты смены	6
3. Средства реализации программы	7
3.1. Основные ценности и правила ДОЛ "Молодежный"	7
3.2. Модель игрового взаимодействия	8
3.2.1. Легенда	9
3.2.3. Специальная лексика	10
3.3. Мотивационная система участников	11
3.4. Основные инструменты реализации программы	12
3.5. План-сетка	14
3.6. Описание ключевых мероприятий	22
3.7. Система мастер-классов, кружков, клубов	23
4. Ресурсное обеспечение программы	25
4.1. Финансовое обеспечение программы	25
4.2. Кадровое обеспечение программы	25
4.3. Особенности материально-технического обеспечения программы	28
4.4. Информационно-методическое обеспечение программы	29
5. Список литературы	29

1. Пояснительная записка

1.1. Вступление

Программа "БезГраниц" создана авторами в рамках долгосрочной программы ДОЛ "Молодежный" "Внутренний компас", которая, в свою очередь, опирается на концепцию развития навыков в лагерях (комплексе) СПб ГБУ "ЦОО "Молодежный" "Территория возможностей".

В основу Концепции были положены понятия "жестких" и "мягких" навыков. В современном мире трудно переоценить их значение для человека. В связи с этим авторы Концепции предлагают рассматривать развитие этих видов навыков в комплексе, предоставив каждому лагерю внутри своей системы выбрать один или несколько типов деятельности по классификации Е.А. Климова и одновременно содействовать развитию всех "4к" в процессе реализации программ.

В рамках Концепции детский оздоровительный ДОЛ "Молодежный" был ориентирован в направлении "человек – человек", на основании чего была создана долгосрочная программа "Внутренний компас".

Целью долгосрочной программы было определено: создание безопасных условий среды для развития навыков взаимодействия, способствующих самоопределению детей и подростков.

Программа была разделена на несколько этапов. На данный момент в ДОЛ "Молодежный" реализуется 2 этап долгосрочной программы, имеющий следующие характеристики:

Название этапа	2 этап
Основная идея / основное направление	Создание и развитие среды для возможностей выбора индивидуального пути ребенка в условиях лагеря.
Специфика деятельности детей и подростков	Высокая вариативность мероприятий и активностей при сохранении системы групп (отрядов).
Особенности работы педагогического состава	<ul style="list-style-type: none">● Педагоги обладают достаточными компетенциями для реализации индивидуального подхода к каждому ребенку.● Педагоги владеют определенным знанием или навыком, которые они готовы транслировать в рамках программы.● Педагоги выражают готовность к взаимодействию с разными детьми (не только из своей группы), проявляют гибкость.
Включение непедагогического персонала	Включение 5 служб лагеря (педагоги, администрация, столовая, медики, клининг) в создание безопасной среды.
Традиционные формы организации отдыха и досуга	<ul style="list-style-type: none">● Мероприятия на знакомство участников друг с другом, с территорией, с программой, с работниками лагеря и адаптацию.● Общелагерные игры по станциям, игры на местности, квесты, интеллектуальные игры, творческие мероприятия, шоу-программы, театрализованные постановки, ролевые игры, спортивные соревнования/эстафеты/турниры.● Линейки, общие сборы.● Групповые (отрядные) мероприятия.● Вечерние "рефлексии".● Деловые игры.
Новые формы организации отдыха и досуга	<ul style="list-style-type: none">● Кафедры, студии по профилю программы.● Вереочный парк, туризм.● Проектная деятельность.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Запуск Плана Индивидуального Развития.
Примеры кружков/секций/студий	Запуск 4 направлений кафедр <ul style="list-style-type: none"> ● "я" - индивидуальное развитие; ● "я и другие" - межличностное взаимодействие; ● "я в группе" - ролевое взаимодействие в группе; ● "я в мире" - профессии "человек-человек".

1.2. Преемственность

Программа создана авторами в рамках долгосрочной программы ДОЛ "Молодежный" "Внутренний компас", которая, в свою очередь опирается на концепцию развития навыков в лагерях (комплексе) СПб ГБУ "ЦОО "Молодежный" "Территория возможностей".

В рамках Концепции детский оздоровительный ДОЛ "Молодежный" был ориентирован в направлении "человек - человек" и развитии мягких навыков. При разработке программы 3 летней смены авторы ориентируются на собственный опыт в реализации программ по развитию креативного и критического мышления. Например, по итогам осенней смены 2023 года были выделены инструменты, которые способствовали достижению поставленной цели:

- мероприятия, включающие в себя применение инструментов для развития креативного и критического мышления;
- тематические дни, направленные на знакомство с инструментами креативного и критического мышление, а также их совместного использования;
- создание итогового проекта с использованием технологии "Мозговой штурм";
- пятиминутки осознанности, направленные на рефлексии, изучение и закрепление знаний участников.

Авторы для разработки программы смены ориентируются на опыт прошлых смен, сохраняя походы для изучения участниками смены креативного и критического мышления, а также на труды опытных психологов и педагогов в сфере детской психологии для успешной реализации смены в ДОЛ "Молодежный".

1.3. Новизна

При разработке смены авторами программы был выбран вектор, направленный на развитие креативного и критического мышления у участников смены. Так как тема является достаточно объемной было решено программу разделить на три основных блока:

- изучение методов креативного мышления;
- изучение методов критического мышление;
- изучение совместного использование креативного и критического мышления.

Данный подход способствуют более системному и глубокому погружению участников в изучение навыков. Для развития креативного и критического мышления у участников важно создавать условия, в которых они могут проявлять инициативу, экспериментировать, задавать вопросы и искать ответы.

Поэтому авторами программы был определен ряд форм работы:

- "Дневник достижений" для фиксации полученных знаний;
- "Креативные сессии" и "Лаборатории критики" направленные на получение практических навыков в рамках изучения креативного и критического мышления;
- дискуссионные мероприятия направленные на развитие навыков аргументирования собственной позиции.

Все эти новые элементы делают программу практико-ориентированной для участников, позволяя им узнать больше об методах для развития и применения креативного и критического мышлений.

1.4. Актуальность

К soft skills («мягким» навыкам) относятся навыки, проявление которых сложно отследить, проверить и наглядно продемонстрировать, например, управление временем и способность эффективно взаимодействовать с людьми. В отличие от «жестких» навыков с их узкой сферой применения, «мягкие» навыки применимы в широких контекстах и не ограничиваются профессиональной деятельностью. В последнее время в профессиональной сфере большое внимание уделяется soft skills, но понимание их разнится. Как оказалось, не существует единого определения и перечня таких навыков. В образовательном же сообществе набирает популярность новый список грамотностей, сформулированных на Всемирном экономическом форуме, называемых ключевыми компетенциями «4к»: коммуникация, креативность, критическое мышление, командная работа.

В Приказе Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. N 413 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования", редакция с изменениями N 732 от 12.08.2022 в качестве важных учебных результатов заявлено развитие у учащихся способности самостоятельно мыслить, решать проблемные и творческие задачи, что невозможно без развития креативности и формирования критического мышления. Соотнесение метапредметных результатов обучения, заданных ФГОС, и характеристик навыков «4К» позволяет сделать вывод о том, что они близки. Креативное и критическое мышление необходимо для достижения метапредметных результатов явленных в ФГОС:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- использование знаково–символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.

Институт образования НИУ ВШЭ и Центр стратегических разработок, выпустили книгу – «Российская школа: начало XXI века», которая издана Высшей школой экономики под редакцией Сергея Косарецкого и Исака Фрумина. В книге поднимаются различные аспекты образовательной деятельности, также авторы уделяют внимание развитию креативного и критического мышления школьников: во всех российских учебниках развитию конвергентного мышления, то есть линейного мышления, основанного на поэтапном решении задач, посвящены более половины учебных заданий. Заданий же на развитие дивергентного мышления, предполагающего поиск нескольких решений и умение посмотреть на ситуацию с разных точек зрения, в российских учебниках гораздо меньше. В частности, в российских учебниках задания, которые могут развивать критическое или креативное мышление составляют в среднем 8%.

В связи с данными исследований и анализа метапредметных результатов ФГОС авторы программы считают, что условия лагеря, такие как: распределение участников в отряды по 16 человек; вожатые — активные студенты и выпускники педагогических и психологических направлений; включение в программу педагогов–психологов; стимулирующая среда, направленная на закрепление теоретических знаний на практике; индивидуальный подход к каждому ребенку, а также игровые технологии и

системный подход обучения позволяют создать условия для овладения участниками смены навыками креативного и критического мышления.

1.5. Основные термины

Понятие	Значение	Источник
Критическое мышление	Это система суждений, которую применяют для анализа вещей и информации, интерпретации явлений, оценки событий, а также для последующего составления объективных выводов.	https://trends.rbc.ru/trends/education/5e0608ea9a7947fa3c1bcf34?from=copy
Креативное мышление	Один из видов мышления, характеризующийся созданием субъективно нового продукта и новообразованиями в самой познавательной деятельности по его созданию. Эти новообразования касаются мотивации, целей, оценок, смыслов.	Большая психологическая энциклопедия: самое полное современное издание: более 5000 психологических терминов и понятий / [А. Б. Альмуханова и др.]. - Москва : Эксмо, 2007. - 542, [1] с. : портр.; 26 см.; ISBN 978-5-699-20617-9 (В пер.)
Навык	Умение, выработанное упражнениями, привычкой. Приобрести н. к чему-н. Н. в работе.	Толковый словарь русского языка С.И. Ожегов
Метод мозгового штурма	Метод решения задач, в котором участники обсуждения генерируют максимальное количество идей решения задачи, в том числе самые фантастические и глупые. Затем из полученных вариантов выбирают лучшие решения, которые могут быть использованы на практике. Включает этап экспертной оценки. В развитом виде предполагает синхронизацию действий участников в соответствии с распознаваемой ими схемой (образом) оцениваемого процесса.	https://ru.wikipedia.org/wiki/Метод_мозгового_штурма
Виртуальная реальность	Созданный техническими средствами мир, передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, осязание и другие. Виртуальная реальность имитирует	https://ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальная_реальность

	как воздействие, так и реакции на воздействие. Объекты виртуальной реальности обычно ведут себя близко к поведению аналогичных объектов материальной реальности.	
--	--	--

1.6. Адресат программы

- Возраст участников: от 6,5 до 17 лет.
- Количество детей: до 275.
- Описание контингента:

Программа рассчитана на обучающихся школьного возраста различных социальных слоев Санкт-Петербурга:

- дети, категории «дети работающих граждан» и отдыхающие по коммерческим путевкам;
- дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации;
- дети творческих коллективов учреждений и отделений дополнительного образования общеобразовательных учреждений Санкт-Петербурга;
- обучающиеся в детско-юношеских спортивных школах и спортивных клубах.
- Специфика отбора детей на смену

Дети, приезжающие в наш лагерь знакомы с направлением программы и выражают желание принять участие в ней. Сводные отряды формируются по возрастному принципу.

2. Цель и задачи программы

2.1. Цель программы

Создать условия для освоения инструментов креативного и критического мышления и развития навыков их совместного использования в деятельности.

2.2. Задачи и ожидаемые результаты смены

Задачи	Ожидаемые результаты	Критерии оценки	Методы оценки
Предоставить или актуализировать знания участников о критическом мышлении.	Участники смены познакомились или актуализировали знания о критическом мышлении.	Более 70% участников способны воспроизвести определение критического мышления и назвать его признаки.	Пятиминутки осознанности. Итоговое анкетирование.
Предоставить или актуализировать знания участников о креативном мышлении.	Участники смены познакомились и актуализировали знания о креативном мышлении.	Более 70% участников способны воспроизвести определение креативного мышления и назвать его признаки.	Пятиминутки осознанности. Итоговое анкетирование.

<p>Создать условия для применения инструментов критического мышления.</p>	<p>Созданы условия для применения инструментов критического мышления.</p>	<p>Не менее 30% мероприятий смены направлены на изучение и применения инструментов критического мышления.</p> <p>Более 60% участников способны назвать инструменты для развития навыка критического мышления.</p>	<p>Анализ сценария смены.</p> <p>Итоговое анкетирование.</p>
<p>Создать условия для применения инструментов креативного мышления.</p>	<p>Созданы условия для применения инструментов креативного мышления.</p>	<p>Не менее 30% мероприятий смены направлены на изучение и применения инструментов креативного мышления.</p> <p>Более 60% участников способны назвать инструменты для развития навыка креативного мышления.</p>	<p>Анализ сценария смены.</p> <p>Итоговое анкетирование.</p>
<p>Создать условия для единовременного использования креативного и критического мышления в конкретной деятельности.</p>	<p>Созданы условия для совместного использования креативного и критического мышления в деятельности.</p>	<p>Не менее 40% мероприятий смены направлены на развитие навыка совместного использования креативного и критического мышления.</p> <p>Более 70% участников приняли участие в цикле мероприятий, направленных на единовременное использование креативного и критического мышления.</p>	<p>Анализ сценария смены.</p>

		<p>Более 50% участников отметили полезность и важность единовременного использования креативного и критического мышления.</p>	Итоговое анкетирование.
--	--	---	-------------------------

3. Средства реализации программы

3.1. Основные ценности и правила ДОЛ "Молодежный"

- **Принцип уважения**
В основе взаимодействия участников лагеря лежит уважительное отношение к личности и особенностям друг друга.
- **Принцип принятия личности**
Все люди разные, и все дети тоже разные. Все должны приниматься такими, какие они есть, если их поведение не противоречит другим принципам.
- **Принцип сосуществования**
В основе взаимодействия лежит уважение пространственных и психологических границ всех участников процесса.
- **Принцип свободы выбора**
У участников лагеря есть возможность делать свой выбор и совершать свои ошибки. Единственные ограничения, которые накладываются средой и участниками, это безопасность для жизни и здоровья.
- **Принцип единства**
Между миром взрослых и миром детей не должно существовать суровых границ, участники смены сосуществуют друг с другом, находясь в гармонии, делясь знаниями, мнениями и опытом.
- **Принцип изначального равенства позиций**
В ситуации столкновения мнений изначально все позиции участников воспринимаются как равные, независимо от возраста, заслуг и опыта.
В спорных случаях приветствуется аргументация, основанная на фактах, а не на позиции силы или иного "превосходства" одной стороны над другой.
- **Принцип развития**
Каждый человек постоянно стремится к новым целям, самосовершенствованию благодаря наличию у него врожденных потребностей: в самореализации, в самоактуализации, в желании осуществлять непрерывное поступательное развитие.
- **Принцип принятия опыта**
Любой опыт в жизни человека, даже оцениваемый личностью как негативный, – это полезный, значимый и уже неотъемлемый от внутренней жизни индивидуальный опыт, достойный уважения и признания – по крайней мере как урок, который, возможно, дорого стоил, но который предохраняет от многих ошибок в настоящем и будущем.
- **Принцип "здесь и сейчас"**
Взаимодействие на смене происходит с тем ребенком или взрослым, который предъявлен нам в настоящий момент. Не отрицая их прошлого и будущего, необходимо концентрироваться на проявлениях и достижениях каждого "здесь и сейчас".
- **Принцип единства требований и правил**
Все существующие правила в среде ДОЛ работают одинаково для всех. Все, что требуется от детей, выполняется и взрослыми с учетом их должностных обязанностей и расписания.

3.2. Модель игрового взаимодействия

Кампус “Молодежный” - место для тех, кто открыт новому и готов поверить в существование нереальных вещей. Здесь открыли отдел виртуальной реальности, где технологии стали частью повседневной жизни. Его назначение - это создание сеансов квеста, которые позволяют всем желающим прокачивать навыки креативного и критического мышления для последующего использования этих знаний в создании чего-то нового и необычного. Именно этими навыками обладают руководители отдела Виртуальность и Реальность, которые решили поделиться своим опытом использования этих знаний. Участники были приглашены в Кампус для того, чтобы помочь найти Тестировщика, который не вернулся из первого тестового запуска квеста.

1 день:

В 1 день смены ребята заселяются корпуса и знакомятся с правилами/режимными моментами на сборе своей Тестгруппы.

После этого на театрализованном представлении (вожатский концерт) они узнают о легенде смены и о готовящихся мероприятиях и основных процессах/формах работы смены.

На отрядном мероприятии (игре по территории) участники знакомятся с основными локациями Кампуса и друг с другом.

День завершается на вечернем мероприятии (отрядная свечка), где участники проходят этап вторичного знакомства и подводят итоги дня.

2 день (Актуализация знаний о понятиях критического и креативного мышления)

Во второй день смены каждый ребенок знакомится с направлениями кафедр и выбирает для себя направление кафедры (кружковая деятельность) в соответствии со своими интересами, способностями и желаниями.

После выбора направления кафедр ребята участвуют в мероприятии, направленном на введение в личную мотивационную систему и актуализацию знаний по креативному и критическому мышлению.

3-8 день (Креативное мышление)

Первая неделя смены посвящена задачам блока креативного мышления: предоставление и актуализация знаний о понятии креативное мышление, а также применении инструментов данного мышления.

День	Классификация методов и упражнений	Инструменты, используемые в формах работы.
3-4 день	Открытие: упражнения, направленные на придумывание нового элемента/действия/предмета.	30+ упражнений для развития креативного мышления (quasa.io) Tehnologiya-formirovaniya-kreativnogo-myishleniya.pdf (ctk71.ru)
5-6 день	Применение: упражнения, которые помогают придумать, как и куда использовать предметы, действия, слова и т.д.	Игры-по-креативности-исправила.pdf (xn--80aakd6ani0ae.xn--p1ai) Kvasova.pdf (gosuslugi.ru)
7-8 день	Улучшение: методы и упражнения, направленные на улучшение каких-либо предметов, ситуаций, решение проблем и т.д.	

Для достижения задач ребята принимают участие:

- **В мастер-классах “Мыслю”**, направленных на знакомство с инструментами креативного мышления и приобретения опыта их использования. Мастер-классы проводятся в начале каждого нового этапа.
 День 3 - изучение инструментов этапа “Открытие”.
 День 5 - изучение инструментов этапа “Применение”.
 День 7 - изучение инструментов этапа “Улучшение”.
- **В общелагерных мероприятиях**, направленных на применение инструментов креативного мышления.
- **На кафедрах**, направленных на изучение дополнительных инструментов развития креативного мышления.

Кафедра “Арт-дизайн” - занятия кафедры направлены на формирование креативных способностей у детей младшего и среднего школьного возраста и развитие творческих способностей у детей старшего школьного возраста через знакомство с различными видами прикладного искусства и инструментами креативного мышления для создания собственных работ.

Кафедра “Мысли гибко” - занятия кафедры направлены на изучение инструментов креативного мышления через участие в групповых заданиях и различных упражнениях. Участники учатся работать с различными материалами, экспериментировать и создавать что-то новое. Занятия проводятся в игровой форме.

- **В общелагерном уголке**, направленном на визуальное подкрепление информации о креативном мышлении.
- **В креативных сессиях**, направленных на получение практических навыков в рамках изучения креативного мышления.
- **В пятиминутках осознанности**, направленных на анализ пройденного дня и подведения итогов происходящего с ребятами.
- **В индивидуальной мотивационной системе**, направленной на закрепление одобряемых действий и повышению мотивации участников к изучению креативного мышления.

- **9-14 день (Критическое мышление)**

Вторая неделя смены посвящена задачам блока критического мышления: предоставление и актуализация знаний о понятии критическом мышлении, а также применении инструментов данного мышления.

День	Классификация методов и упражнений	Инструменты, используемые в формах работы
9-10 день	Умение вдумчиво читать и погружаться в информацию.	Приемы для развития критического мышления (lanbook.com)
11-12 день	Умение систематизировать и анализировать информацию.	
13-14 день	Умение формулировать и решать проблемы.	

Для достижения задач ребята принимают участие:

- **В мастер-классах “Мыслю”**, направленных на знакомство с инструментами критического мышления и приобретения опыта их использования. Мастер-классы проводятся в начале каждого нового этапа.

День 9 - введение в инструменты направленные на обработку информации;

День 11 - введение в инструменты направленные на систематизацию информации;

День 13 - введение в инструменты направленные на формулировку и поиски решения проблемы.

- **В общелагерных мероприятиях**, направленных на применение инструментов данной классификации.
- **На кафедрах**, направленных на изучение дополнительных инструментов развития критического мышления.

Кафедра “Где логика?” - занятия позволят участникам анализировать информацию, строить аргументацию и развивать критическое мышление через обсуждение различных вопросов, восстановление и интерпретацию текстов.

- **В общелагерном уголке**, направленном на визуальное подкрепление информации о критическом мышлении.
- **В лабораториях критики**, направленных на получение практических навыков в рамках изучения критического мышления.
- **В пятиминутках осознанности**, направленных на анализ пройденного дня и подведения итогов происходящего с ребятами.
- **В индивидуальной мотивационной системе**, направленной на закрепление одобряемых действий и повышению мотивации участников к изучению критического мышления.

- **15-18 день (изучение инструмента “Мозговой штурм”)**

Последняя неделя смены посвящена развитию навыков совместного использования критического и креативного мышления в деятельности.

Для достижения задачи ребята принимают участие:

- в мастер-классах “Мыслю”, направленном на знакомство участников с основами инструмента “Мозговой штурм”;
- в цикле общелагерных мероприятий, направленных на создание общего проекта.

День	Этап
15 день	Формулирование цели
16 день	Генерация и оценка идей
17 день	Подготовка проекта
18 день	Сдача проекта

- В общелагерном уголке, направленном на визуальное подкрепление информации об этапах мозгового штурма.
- В индивидуальной мотивационной системе, направленной на закрепление одобряемых действий и повышению мотивации участников к изучению критического мышления.

Смена завершается (18-20 день)

- Общелагерным мероприятием (18 день), направленным на защиту разработанных проектов и выбор лучшего проекта.
- Общелагерным фестивалем (19 день), направленным на завершение легенды смены.
- Внутриотрядной рефлексией, направленной подведение итога индивидуальной системы мотивации и личного целеполагания.
- Общелагерным спектаклем для подведения итогов смены.

3.2.1. Легенда

Вводная часть (1-2 день)

Кампус “Молодежный” - место для тех, кто открыт новому и готов поверить в существование нереальных вещей. Здесь открыли отдел виртуальной реальности, где технологии стали частью повседневной жизни. Его назначение - это создание сеансов квеста, которые позволяют всем желающим прокачивать навыки креативного и критического мышления, для последующего использования этих знаний в создании чего-то нового и необычного. Именно этими навыками обладают руководители отдела Виртуальность и Реальность, которые решили поделиться своим опытом использования этих знаний. Первоначальной задачей руководителей и ВиарМастеров Кампуса было создание механизма «Виар-2К», который по нажатию кнопки переносил всех желающих в виртуальную реальность, для прохождения различных заданий и получению новых знаний.

Первым опробовать механизм в действии и пройти квест, чтобы найти все ошибки, отправляется Тестировщик - это человек, которые легко и безошибочно проходит через все задания квеста и фиксирует все недочёты для дальнейше доработки. Руководители отдела с нетерпением ждали его возвращения, но время сеанса истекло, а тестировщик не вернулся. Изучив записи квеста, они узнали, что он застрял где-то между уровнями квеста и подает сигнал “SOS” т.к не может выбраться самостоятельно, чтобы узнать где именно, необходимо пройти весь сеанс от начала до конца.

Реальность и Виртуальность организуют срочное собрание с ВиарМастерами, чтобы определить дальнейший план работы. Вместе они решают пригласить участников, желающих отправиться в виртуальный мир и пройти испытания, которые их ожидают в квесте. Так в Кампус приезжают самые смелые участники, которые готовы взглянуть своим страхам в глаза и найти пропавшего тестировщика. Для более удобного прохождения уровней участники объединяются в Тестгруппы.

Руководители организуют запуск квеста и верят в то, что у новых участников всё получится, нажав кнопку механизма «ВиаР-2К», все погружаются в виртуальную реальность и оказываются на старте квеста. Квест состоит из 7 уровней, первые 6 находятся под контролем “босса уровня”, а до седьмого уровня Тестировщик не дошел, поэтому информации о нем очень мало. Для того чтобы легче ориентироваться в виртуальном мире, участники получают карту квеста.

1 часть (с 3 по 8 день - 1-3 уровень)

Участники попадают на 1 уровень и встречаются с “боссом”, теперь им необходимо следовать его правилам, чтобы успешно пройти испытание и пройти дальше. После завершения задания участники отправляются на следующий уровень. На каждом из уровней ТестГруппы могут попытаться удачу и найти чит-бонус - это подсказки к испытаниям, с помощью которых уровень можно пройти быстрее или капсулы с кьюкоинами.

День смены	Уровень	Босс уровня
3-4 день	1 уровень	Босс 1 уровня
5-6 день	2 уровень	Босс 2 уровня
7-8 день	3 уровень	Босс 3 уровня

2 часть (с 9 по 14 день)

Миновав босса 3 уровня участники перемещаются на следующий блок. На карте отмечен путь еще из трех уровней. Это часть карты отличается от предыдущей т.к как участники замечают меньшее количество красок и больше различных знаков и формул.

День смены	Уровень	Босс уровня
9-10 день	4 уровень	Босс 4 уровня
11-12 день	5 уровень	Босс 5 уровня
13-14 день	6 уровень	Босс 6 уровня

3 часть (с 15 по 19 день)

На платформе между 6 и 7 уровнями ТестГруппы встречают Тестировщика, на помощь которому они так долго шли. Он рассказывает всем, что 7 уровень находится под руководством Искусственного интеллекта, который вышел из-под контроля и не даёт выйти из квеста. Виртуальность и Реальность начинают проверять систему с помощью планшета и пытаются найти места, где можно обойти ИИ. Тестировщик делится, что предпринял много попыток обойти ИИ, но единственный вариант это идти прямо через 7 уровень. Он пробовал пройти самостоятельно, но без специальных инструментов этого не сделать т.к. лазеек от ИИ слишком много. Виртуальность и Реальность, изучив карту, нашли бонусные подуровни, на которых можно получить дополнительные бонусы для создания инструментов защиты. Все соглашаются отправиться на подготовку инструментов. Пройдя через три этапа создания, участники готовы взглянуть в глаза ИИ и показать всю силу своих умных инструментов.

На последнем уровне участников ВиарМастеров и руководителей отдела встречает ИИ, который не готов выпустить всех из квеста. Все ищут различные лазейки и выходят на последнее сражение, используя свои инструменты. Участники побеждают ИИ, все отправляются к механизму «ВиаР-2К».

День смены	Уровень	Босс уровня
------------	---------	-------------

15-19 день	7 уровень	Искусственный Интеллект
------------	-----------	-------------------------

Итог (20 день)

Руководители отдела, ВиарМастера, Тестировщик и участники успешно заканчивают сеанс квеста, нажав на кнопку выключения на механизме «Виар-2К». Виртуальность и Реальность благодарят всех за помощь в поиске Тестировщика, а также обещают исправить ошибки квеста прежде чем, туда отправится кто-то вновь. Участники отправляются обратно в город, получив не только яркие эмоции, но и прокачав навыки креативного и критического мышления.

3.2.3. Специальная лексика

Реальные объекты и процессы	Игровая лексика
Территория ДОЛ	Кампус
Корпус	Центры виртуальной реальности
Отряд	Тестгруппа
Вожатые	ВиарМастер
Дети	Участники
Педагоги - организаторы	Виртуальность и Реальность (создатели виар мира)
Администрация ДОЛ	Руководители Кампуса
Руководители кружка	Магистры

3.3. Мотивационная система участников

3.3.1 Общая система мотивации

- Легенда

Участники приезжают в Кампус Молодёжный, чтобы помочь Виртуальности и Реальности найти Тестировщика, застрявшего в сеансе квеста. Руководители отдела при создании квеста заложили в него шифр, отгадав который и дойдя до конца квеста можно стать победителем и получить призы.

- Цель
 - Собрать и разгадать шифр.
 - Дойти до конца квеста.
- Механика

ТестГруппы получают за участие и победу в мероприятиях “Q-коины” - это условные баллы, которые можно использовать в течение всего квеста. По количеству Q-коинов выстраивается общий рейтинг. Затем ТестГруппы имеют возможность обменивать Q-коины на различные активности или на кусочки шифра квеста.

Как можно получить “Q-коины”?

- за соблюдение режимных моментов;
- за высокие оценки по чистоте корпусов и комнат;
- за выполнение ежедневных заданий;
- за победу/участие в мероприятиях.

- **Визуализация**

В общелагерном уголке расположена карта квеста с эмблемами групп, которые меняют свое местоположение в зависимости от уровня, на котором они находятся в квесте и количества полученных Q - коинов.

Что получаем?	За что получаем?
20 Q-коинов	1 место
15 Q-коинов	2 место
10 Q-коинов	3 место
5 Q-коинов	Участие

Обмен Q-коинов на активности:

Активность	Количество знаний
Дополнительные 2 песни на дискотеке	30 Q-коинов
Игра на гитаре на отбое	20 Q-коинов
Просмотр фильма в актовом зале	40 Q-коинов
Мастер-класс	20 Q-коинов
Веревочный парк вне очереди	60 Q-коинов
Выжигание вне очереди	60 Q-коинов

Обмен Q-коинов для подготовки:

Количество дополнительных частей	Количество Q-коинов
1 часть	25 Q-коинов

- **Итог**

По итогам квеста объявляются победители, это та ТестГруппа, которая смогла успешно набрать наибольшее количество Q-коинов и обменять их на шифр, который впоследствии разгадала.

3.3.2 Личная система мотивация

- **Легенда**

Участники приезжают в Кампус Молодёжный, чтобы помочь Виртуальности и Реальности найти Тестировщика, застрявшего в сеансе квеста. Каждый, кто оказался в сеансе, может стать не просто участником, а настоящим ВиарМастером, улучшив свои навыки и собрав игровой набор карт. Для этого руководители раздают всем личную карточку участника.

- **Цель**

закрепление одобряемых действий и повышению мотивации участников к изучению креативного и критического мышления.

- **Механика**

На 3 день смены участники получают 1 игровую карточку 0 уровня и двусторонний личный бейдж:

1 сторона - навыки креативного и критического мышления;

2 сторона - чёрно-белый силуэт ВиарМастера.

Что получаем?	Условия перехода на уровень	Как получить?	Какие игровые карточки даются?
0 уровень. Участник	Те, кто только приехал и получил личный бейдж для прохода во все места Кампуса.	3 день смены на Отрядном времени “Мыслью”.	1 карточка 0 уровня
Креативность мышление			
1 уровень. Стартовый	3 наклейки (по 1 каждого навыка)	<ul style="list-style-type: none"> - Соблюдение режимных моментов; - Проявление креативного мышления на общелагерных и отрядных мероприятиях; - Работа на кафедрах. <p>Игровую карточку можно получить за получение всех наклеек уровня.</p>	1 карточка 1 уровня
2 уровень. Базовый	9 наклеек (к прошлому уровню + 2 наклейки каждого навыка)		1 карточка 2 уровня
3 уровень. Продвинутый	15 наклеек (к прошлому уровню + 2 наклейки каждого навыка)		1 карточка 3 уровня
Критическое мышление			
1 уровень. Стартовый	3 наклейки (по 1 каждого навыка)	<ul style="list-style-type: none"> - Соблюдение режимных моментов. - Проявление критического мышления на общелагерных и отрядных мероприятиях. - Работа на кафедрах. <p>Игровую карточку можно получить за получение всех наклеек уровня.</p>	1 карточка 4 уровня
2 уровень. Базовый	9 наклеек (к прошлому уровню + 2 наклейки каждого навыка)		1 карточка 5 уровня
3 уровень. Продвинутый	15 наклеек (к прошлому уровню + 2 наклейки каждого навыка)		1 карточка 6 уровня
ВиарМастер			
4 уровень. ВиарМастер	<p>ВиарМастером можно стать при условии: участник достиг 2 уровня креативного или критического мышления и достиг 3 уровня креативного или критического мышления.</p> <p>Если участнику не хватает наклеек за блоки креативного и критического мышления, то у него будет шанс получить их с 15 по 19 день во время создания</p>	1 карточка ВиарМастера (7 уровень)	

	инструмента для выхода из квеста, на мероприятиях и сквозных заданиях, подойдя к Руководителям отдела и попросив задание.	
--	---	--

- **Итог**

При заполнении бейджа участники могут стать ВиарМастерами и собрать игровой набор карт участника Виртуальной реальности. Те, кому удалось стать ВиарМастером, будет награжден руководителями отдела, Виртуальностью и Реальностью, на концерте завершения сеанса квеста.

3.4. План-сетка

	День смены	1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день	
	Дата/ ДЕД	15.июл.	16.июл.	17.июл.	18.июл.	19.июл.	20.июл.	21.июл.	
Идея дня	Погружение в легенду	Знакомство с понятиями Креативное и Критическое мышления	Открытие: упражнения, направленные на придумывание чего-либо с самого начала		Применение: упражнения, которые помогают придумать, как и куда использовать предметы, действия, слова и т.д.		Улучшение: методы и упражнения, направленные на улучшение каких-либо предметов, ситуаций, решение проблем и т.д.		
Утро	8:30	Заезд	Подъем, уборка комнат						
	9:00		Отрядный сбор, зарядка						
	9:30		Завтрак						
	10:00-11:00		Ярмарка “Знакомство с кафедрами”	Кафедры				Мастер-классы от участников смены	
	11:15 - 12:15		Отрядное мероприятие “Личное целеполагание”	Мастер-класс “Мыслью”	Репетиции на сцене	Мастер-класс “Мыслью”	Спортивное мероприятие “Догони меня, если сможешь”	Мастер-класс “Мыслью”	
	12:30 - 13:30		Спортчас/веревочный парк				Отрядное мероприятие		Спортчас/ веревочный парк
День	13:30	Обед							
	14:00	14:30 Заселение 15:00 орг.хоз.сбор	Выдача телефонов						
	14:30		Тихий час						
	16:15	Полдник							
	16:30-17:30	Отрядное мероприятие на знакомство	Игра по территории “Навыки ВиарМастера”	Творческого-интеллектуальная	Креативная сессия	Иммерсивный театр "Я не помню"	Креативная сессия	Интеллектуальная игра “Можем лучше”	

				игра "Открой ящик"				
	17:45-18:45	Театрализованное представление "Виар-2К"	Репетиции в отрядах	Концерт представления отрядов "На что ты способен?"	Активное время на улице	Креативная сессия		
Вечер	19:00	Ужин						
	19.20-20:20	Выдача телефонов	Создание отрядного уюта	Дискотека/ Песенный вечер	Создание отрядного уюта	Отрядная свечка	Дискотека/ Песенный вечер	Киновечер
	20:30 - 21:30	Отрядная свечка	Пятиминутка осознанности	Рефлексия	Пятиминутка осознанности	Рефлексия	Пятиминутка осознанности	Рефлексия
Гигиена	21:30 Младшие / 22:00 Старшие							
Отбой	22:00 Младшие / 22:30 Старшие							
	День смены	8 день	9 день	10 день	11 день	12 день	13 день	14 день
	Дата/ ДЕД	22.июл.	23. июл Знакомство с Движением Первых	24.июл.	25.июл.	26.июл.	27.июл.	28.июл.
	Идея дня	Улучшение: методы и упражнения, направленные на улучшение каких-либо предметов, ситуаций, решение проблем и т.д.	Умение вдумчиво читать и погружаться в информацию.	Умение систематизировать и анализировать информацию.	Умение формулировать и решать проблемы.			
Утро	8:30	Подъем, уборка комнат						
	9:00	Отрядный сбор, зарядка						
	9:30	Завтрак						
	10:00-11:00	Кафедры	Торжественная линейка "Открытие дня"	Кафедры				

	11:15 - 12:15	Подготовка к Ярмарке	Ярмарка “Будь в Движении”	Мастер-класс “Мыслю”	Создание декораций для спектакля	Мастер-класс “Мыслю”	Торжественная линейка и мероприятие к Дню ВМФ	
	12:30 - 13:30	Спортчас/ веревочный парк		Спортчас/веревочный парк				
День	13:30	Обед						
	14:00	Выдача телефонов						
	14:30	Тихий час						
	16:15	Полдник						
	16:30-17:30	Ярмарка “Сделай лучше”	Игры по территории “Умею многое”	Игра по территории “Разорванные книги”	Отрядное мероприятие	Деловая игра “Собери уровень”	Мастер-класс “Лаборатории критики”	Концертная программа “Не проблема”
	17:45-18:45			Активное время на улице	Мастер-класс “Лаборатории критики”	Репетиции в отряде		
Вечер	19:00	Ужин						
	19.20-20:20	Отрядная свечка	Закрытие тематического дня. Дискотека, песенный вечер.	Дискотека/ Песенный вечер	Интерактивная программа “Тайна Босса”	Отрядная свечка	Дискотека/ Песенный вечер	Киновечер
	20:30 - 21:30	Пятиминутка осознанности		Рефлексия	Рефлексия	Пятиминутка осознанности	Рефлексия	Пятиминутка осознанности
Гигиена	21:30 Младшие / 22:00 Старшие							
Отбой	22:00 Младшие / 22:30 Старшие							
	День смены	15 день	16 день	17 день	18 день	19 день	20 день	21 день
	Дата/ ДЕД	29.июл.	30.июл.	31.июл.	1.авг.	2.авг.	3.авг.	4.авг.
	Идея дня	Этапы мозгового штурма			Сдача проектов	Краски холли с родителями	Закрытие смены	
Утро	8:30	Подъем, уборка комнат						

	9:00	Отрядный сбор, зарядка							
	9:30	Завтрак							
	10:00-11:00	Кафедры					Репетиции в отряде/на сцене		
	11:15 - 12:15	Мастер-класс "Мыслю"	Мастер-классы от вожатых\ Выполнение заданий "Активация"	Мастер-классы от участников смены	Репетиции в отряде	Репетиции в отряде / Выполнение заданий "Активация"	Фотосессии отрядов		
	12:30 - 13:30	Спортчас/веревочный парк					Итоговое анкетирование смены		
День	13:30	Обед							
	14:00	Выдача телефонов							
	14:30	Тихий час							
	16:15	Полдник							
	16:30-17:30	Игра по территории "Захват цели"	Ролевая игра "Патент на инструмент"	Активная игра "Создание инструментов"	Ярмарка "Под защитой"	Фестиваль красок холи "Твой ход"	Концерт завершения смены "Конец игры"	Отъезд	
	17:45-18:45	Активное время на улице			Активное время на улице				
Вечер	19:00	Ужин							
	19.20-20:20	Активное время на улице	Отрядное мероприятие	Дискотека/ Песенный вечер	Киновечер	Отрядная свечка и поведение итогов целеполагания	Общелагерная обратная связь		
	20:30 - 21:30	Рефлексия					Дискотека/ Песенный вечер		
Гигиена	21:30 Младшие/ 22:00 Старшие								
Отбой	22:00 Младшие/ 22:30 Старшие								

3.5. Описание ключевых мероприятий

Открытие: упражнения, направленные на придумывание чего-либо с самого начала.

Название: “Мыслю”

Формат: мастер-класс

Цель: создать условия для знакомства участников смены с упражнениями и инструментами классификации “Открытие нового”, направленными на развитие креативного мышления.

Основная суть мероприятия: участники вытягивают из шапки разные фигуры и объединяются в 4 команды по видам фигур: прямоугольник, круг, треугольник, ромб. Далее в течение мастер-класса ребята выполняют задания, направленные на знакомство с инструментами “Открытие нового”: задание на ассоциативное мышление, задание на соединение несовместимых элементов, задание на разработку рассказа из случайного набора слов. По итогам мастер-класс происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

Название: “Открой ящик”

Формат: творческого-интеллектуальная игра

Цель: активизация познавательной и творческой деятельности. Создать условия для знакомства участников с инструментами креативного мышления “Открытие: упражнения, направленные на придумывание чего-либо с самого начала”.

Основная суть мероприятия: участники получают письмо от персонажа, который требует от них придумать ему интересное занятие. На территории лагеря в конвертах висят различные подсказки. В конвертах находятся изображения различных предметов, которые часто использует персонаж. Необходимо найти 5 конвертов. В белых конвертах находится описание инструментов, с помощью которых необходимо придумать занятие. Далее участники придумывают занятия с использованием предметов и инструментов креативного мышления и презентуют их персонажу. По итогам мероприятия участники получают памятку, в которой отражена информация по всем изученным инструментами.

Применение: упражнения, которые помогают придумать, как и куда использовать предметы, действия, слова и т.д.

Название: “Мыслю”

Формат: мастер-класс

Цель: создать условия для знакомства участников смены с упражнениями и инструментами классификации “Применение”, направленными на развитие креативного мышления.

Основная суть мероприятия: участники вытягивают из шапки разные фигуры и объединяются в 4 команды по видам фигур: прямоугольник, круг, треугольник, ромб. Далее в течение мастер-класса ребята выполняют задания, направленные на знакомство с инструментами “Применение”: задание “хорошо и плохо”, задание на создание метафор, задание “Слова не такие, как кажутся”. По итогам мастер-класс происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

Название: “Я не помню”

Формат: персонажный квест

Цель: создать условия для знакомства участников с инструментами креативного мышления “Применение: упражнения, которые помогают придумать, как и куда использовать предметы, действия, слова и т.д.”.

Основная суть мероприятия: участники получают досье на каждого персонажа. Отряды получают задание опросить всех персонажей и заполнить на них досье. Однако персонажи не выдают просто так информацию участникам. Чтобы персонаж вступил в диалог с участниками им необходимо выполнить особое условие связанное с инструментами классификации “Применение”. После чего персонаж выдает участникам предмет, который участникам необходимо креативно применить в

пользование. По итогам мероприятия участники получают памятку, в которой отражена информация по всем изученным инструментам.

Улучшение: методы и упражнения, направленные на улучшение каких-либо предметов, ситуаций, решение проблем и т.д.

Название: “Мыслю”

Формат: мастер-класс

Цель: создать условия для знакомства участников смены с упражнениями и инструментами классификации “Улучшение”, направленными на развитие креативного мышления.

Основная суть мероприятия: участники вытягивают из шапки разные фигуры и объединяются в 4 команды по видам фигур: прямоугольник, круг, треугольник, ромб. Участники получают предмет и их задача придумать не менее 10 вариантов его применения. Далее участники меняются своими записями и задача второй команды придумать альтернативные варианты применения для предмета. На третьем этапе участники вновь меняются записями и задача команды придумать нестандартный вариант применения исходного предмета. По итогам мастер-класса участники демонстрируют предмет и презентуют самые креативные идеи. После происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

Название: “Можем лучше”

Формат: интеллектуальная игра

Цель: создать условия для знакомства участников с инструментами креативного мышления “Улучшение: методы и упражнения, направленные на улучшение каких-либо предметов, ситуаций, решение проблем и т.д.”.

Основная суть мероприятия: в течение интеллектуальной игры участники проходят несколько раундов, связанных с инструментами креативного мышления “Улучшение”. В каждом раунде участникам дается ряд теоретических и практических заданий. После каждого раунда победившая команда получает один необычный предмет. В конце мероприятия участникам необходимо придумать и составить наиболее количество предложение по улучшению того или иного предмета. Получив больше предметов в первой половине, команды умеют больше возможностей для победы. После происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

Умение вдумчиво читать и погружаться в информацию.

Название: “Мыслю”

Формат: мастер-класс

Цель: создать условия для знакомства участников смены с упражнениями и инструментами классификации “Умение вдумчиво читать и погружаться в информацию”, направленными на развитие критического мышления.

Основная суть мероприятия: участники вытягивают из шапки разные фигуры и объединяются в 4 команды по видам фигур: прямоугольник, круг, треугольник, ромб. В первой половине мастер-класса все команды получают один и тот же текст. Далее текст разбирается вместе с вожатым в соответствие с методами эффективного чтения. После этого каждая команда получает свой собственный неизвестный текст и далее их задача на скорость и точность передать основной смысл прочитанного текста, используя методы, которые разобрали в первой половине мастер-класса. После происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

Название: “Разорванные книги”

Формат: активная игра по территории

Цель: создать условия для знакомства участников с инструментами критического мышления “Умение вдумчиво читать и погружаться в информацию”.

Основная суть мероприятия: в течение мероприятия участникам необходимо на практике познакомиться с инструментами критического мышления классификации “Умение вдумчиво

читать и погружаться в информацию”. Участникам необходимо на первом этапе найти все утерянные страницы из книги. Важно, что страницы каждой команды имеют определенный цвет. Закончив поиск задача команд сопоставить текст по логическим блокам и соединить страницы в единую книгу. После этого участникам необходимо, используя методы эффективного чтения, составить алгоритм разблокировки персонажей, который необходимо применить в точности от старта до финиша на персонаже. После происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

Умение систематизировать и анализировать информацию.

Название: “Мыслю”

Формат: мастер-класс

Цель: создать условия для знакомства участников смены с упражнениями и инструментами классификации “Умение систематизировать и анализировать информацию”, направленными на развитие критического мышления.

Основная суть мероприятия: участники вытягивают из шапки разные фигуры и объединяются в 4 команды по видам фигур: прямоугольник, круг, треугольник, ромб. Умение систематизировать и анализировать информацию, чтобы впоследствии выбирать наиболее эффективные стратегии для разрешения жизненных ситуаций или проблем. В качестве проблемы будет загадка на логику и задача участников разгадать историю и ответить на вопросы. В течение всего мастер-класса участники знакомятся с алгоритмом действий приема “фишбоун”: помещаем проблемную ситуацию в “голову”, на “верхних косточках” записываются причины, которые привели к возникновению проблемы, на “нижних косточках” записываются факты, подтверждающие, что данные причины проблемы существуют, “хвост рыбы”- это вывод. Главное при решении проблемы ответить на вопрос: “Почему?”, “Зачем?”. После происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

Название: “Собери уровень”

Формат: деловая игра

Цель: создать условия для знакомства участников с инструментами критического мышления “Умение систематизировать и анализировать информацию”.

Основная суть мероприятия: деловая игра делится на два этапа. На первом этапе участникам необходимо проходить станции и выполнять задания, за которые участники получают шестеренки. Все задания связаны с систематизацией и анализом информации. На втором этапе участники из одного отряда соединяются и подсчитывают количество шестеренок (10 шестеренок=1 бросок кубика). Далее каждый отряд определяет сколько бросков кубика по игровому полю они могут сделать. На игровом поле больше количество разветвлений и повтором, что позволяет участникам отработать навык анализа путей решения той или иной проблемы.

Умение формулировать и решать проблемы.

Название: “Мыслю”

Формат: мастер-класс

Цель: создать условия для знакомства участников смены с упражнениями и инструментами классификации “Умение формулировать и решать проблемы”, направленными на развитие критического мышления.

Основная суть мероприятия: участники вытягивают из шапки разные фигуры и объединяются в 4 команды по видам фигур: прямоугольник, круг, треугольник, ромб. В течение мастер-класса участники знакомятся с инструментами для решения проблем/задач “Идеал”. На первом этапе занятия участники совместно разбирают проблему, чтобы рассмотреть, как работает инструмент. Структура разбора проблемы: 1 этап. Интересно, в чем проблема?, 2 этап. Давайте найдем как можно больше способов решения проблемы!, 3 этап. Есть ли какие-нибудь «сильные» решения?, 4 этап. А теперь сделаем выбор!, 5 этап. Любопытно, как это осуществить на практике? На втором

этапе задача команд самостоятельно разобрать проблемы, которых они могут выявить в лагере и разработать решения этой проблемы. После происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

Название: “Не проблема”

Формат: концертная программа

Цель: создать условия для знакомства участников с инструментами критического мышления “Умение формулировать и решать проблемы”.

Основная суть мероприятия: участникам смены предлагается посмотреть театральную постановку, которая направлена на то, чтобы в творческом формате зафиксировать знания участников в формулировке и решении поставленных проблем/задач. Каждая отряд подготавливает трехминутный номер в рамках определенной темы и в жанре, которые им выпал. Далее все номера демонстрируются на театральном представлении. После происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

Этапы мозгового штурма

Название: “Мыслю”

Формат: мастер-класс

Цель: создать условия для знакомства участников смены с упражнениями и инструментами классификации “Этапы мозгового штурма”, направленными на развитие креативного и критического мышления.

Основная суть мероприятия: участники вытягивают из шапки разные фигуры и объединяются в 4 команды по видам фигур: прямоугольник, круг, треугольник, ромб. В течение мастер-класса участники знакомятся с теоретическими основами работы “мозгового штурма”. Ребята создают план работы и фиксируют для себя алгоритм работы “мозгового штурма”, используя уже известные им инструменты креативного и критического мышления. После происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

Название: “Захват цели”

Формат: игра по территории

Цель: создать условия для знакомства участников смены с упражнениями и инструментами классификации “Этапы мозгового штурма”, направленными на развитие креативного и критического мышления.

Основная суть мероприятия: все отряды получают флаги определенного цвета. Каждая команда является определенным направлением в формулировке цели, например: конкретность, измеримость, достижимость, важность, ограниченность по времени. В рамках этого направления задача команды написать на флажках определенную информацию: время достижения цели или ожидаемые результаты. Все зависит от направления, которое попало команде. Далее выдаётся карта с обозначенными зонами всех команд. Территория делится на две части. Небольшой круг вокруг флагов - это безопасная территория, на которой защитники не могут пятнать захватчиков и шпионов. Затем необходимо распределить роли и повязать на руку повязки разного цвета, соответствующие определенной роли. Суть каждой роли расписана на оборотной стороне карты с зонами. По итогам мероприятия команда, которая завладела большим количеством флагов, имеет больше возможностей в формулировке цели, т.к. необходимо при формулировке ориентироваться на слова/установки, которые попались. После происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

Название: “Патент на инструмент”

Формат: игра по станциям

Цель: создать условия для знакомства участников смены с упражнениями и инструментами классификации “Этапы мозгового штурма”, направленными на развитие креативного и критического мышления.

Основная суть мероприятия: на данном мероприятии участникам необходимо разработать основную идею своего проекта и составить план его изготовления. Для этого на территории лагеря расположены станции двух разных видов: креативные и критические. С предыдущего мероприятия у каждой команды уже сформулирована цель их проекта, поэтому задача участников - составить план. По звуковому сигналу участники начинают перемещаться сначала по креативным станциям для возможности создать наибольшее количество идей. После завершения данного этапа участники отправляются на станции критические, и уже из большого количества идей, посещая станции, выбирают идею для своего проекта. Важно, что этап можно повторять сколько угодно раз, пока каждая команда не создаст идею и план реализации проекта. Итоговый план сдается руководителю отдела. После происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

Название: “Создание инструментов”

Формат: игра по территории, КУБ

Цель: создать условия для знакомства участников смены с упражнениями и инструментами классификации “Этапы мозгового штурма”, направленными на развитие креативного и критического мышления.

Основная суть мероприятия: третий этап знакомства с “мозговым штурмом” начинается с работы над изготовлением модели проекта. Участникам мероприятия необходимо собрать нужное количество материала для создания модели. В течение мероприятия участники посещают различные интерактивные зоны, где они имеют возможность получить жетоны. Далее жетоны обмениваются на билет в “хранилище информации”, где участники имеют право побывать столько раз, сколько у них билетов. В “хранилище” их ожидают персонажи, которые обладают материалами и отдают их тем, кто успешно проходит интеллектуальную игру на знание критического и креативного мышления. Выиграв, участник получает возможность взять 2-3 единицы творческих материалов. При неправильном ответе участнику вновь необходимо собрать нужное количество жетонов. После происходит подведение итогов и создание памятки, которую отряды вывешивают в своих отрядных холлах.

3.6. Система мастер-классов, кружков, клубов

В данной программе система кружков и мастер-классов представлена в виде Кафедр.

Кафедры - цикл ежедневных теоретических и практических встреч/занятий в максимально постоянной, по возможности, группе, которые проводят Магистры - педагоги, с интересами и знаниями в области предмета.

Согласно долгосрочной программе, кафедры делятся на 4 "профиля":



"я" - индивидуальное развитие

Примеры кафедр:

- кафедра эмоций (осознание своих эмоций, управление эмоциями, распознавание эмоций других людей, поддержание взаимоотношений);
- кафедра мнемотехники (развитие памяти, навыков запоминания и прочее);
- кафедра личностного роста (осознание собственных границ, желаний, сильных сторон и прочее);
- прикладное творчество (соленое тесто, арт-дизайн и др.);

- спорт (индивидуальные виды - троеборье, дартс и др.).

"я и другие" - межличностное взаимодействие

Примеры кафедр:

- мастерская переговоров (как говорить, чтобы договориться);
- искусство общения (как знакомиться с новыми людьми, как поддержать диалог, как слышать и слушать);
- бесконфликтная кафедра (как решать конфликты, какие они бывают, в чем их отличие).

"я в группе" - ролевое взаимодействие в группе

Примеры кафедр:

- театральная кафедра (ораторское мастерство, искусство сцены, режиссура);
- кафедра туристских походов (разведение костра, сбор рюкзака, правила походов и прочее);
- спорт (командные виды спорта).

"я в мире" - профессии сферы "человек-человек"

Примеры кафедр:

- школа вожатского мастерства (основы вожатского мастерства, возрастные особенности, единые педагогические требования и т.д.);
- кафедра игротехники (виды игр, технология создания игры, секреты проведения мероприятия);
- профориентационная кафедра (тестирования, знакомство с профессиями, выбор и создание алгоритма профессионального самоопределения);
- актив лагеря (включение в подготовку программы следующего дня, курирование мотивационной системы, шефство над другими детьми/группами).

Группы на кафедры формируются, ориентируясь на два критерия:

- возраст участников;
- пожелания при выборе кафедры.

Занятия проходят в первой половине дня по заранее подготовленной программе по следующему расписанию:

	Отряды старшего возраста (длительность занятия 1 час)	Отряды среднего возраста (длительность занятия 1 час)	Отряды младшего возраста (длительность занятия 50 минут)
Кафедры	12:40 - 13:40	11:30 - 12:30	10:30 - 11:20
Отрядная работа	10:30 - 12:40	10:30 - 11:20 12:40 - 13:40	11:30 - 13:40

В рамках данной программы предлагается возможность смены кафедр в середине смены (первый цикл кафедр имеет название "Кафедры 1.0", второй - "Кафедры 2.0"). Таким образом цикл занятий кафедры составляет 5-7 встреч. После чего происходит защита итоговых работ.

В конце цикла кафедра представляет итоговый проект/продукт. Это может быть выставка, номер, видео. Главная цель проекта - отразить навыки, которым ребята смогли научиться. Презентация проекта происходит в формате **Защиты итоговых работ кафедр 1.0 и кафедр 2.0.**

Программы кафедр разрабатываются с учетом актуальных задач, современных требований, психологических и физиологических особенностей участников смен и призваны реализовать различные направления обучения и воспитания. Для достижения цели смены в программу традиционных направлений кафедр включены занятия направленные на развитие коммуникативных навыков.

Кафедры, направленные на развитие креативного и критического мышления:

Направленность: художественная

Название: Арт-Дизайн

Формат, краткая суть: занятия проходят в формате мастер–класса.

Занятия кафедры направлены на формирование креативных способностей у детей младшего и среднего школьного возраста и развитие творческих способностей у детей старшего школьного возраста через знакомство с различными видами прикладного искусства и инструментами креативного мышления для создания собственных работ.

Направленность: дискуссионный клуб.

Название: Где логика?

Формат, краткая суть: занятия проходят в формате дебатов.

Занятия позволят участникам анализировать информацию, строить аргументацию и развивать критическое мышление через обсуждение различных вопросов, восстановление и интерпретацию текстов.

Кафедры общего развития:

Направленность: социально–гуманитарная

Название: Мои эмоции

Формат, краткая суть: занятия проходят в формате тренингов.

Занятия позволят познакомиться с эмоциями, чувствами, состояниями и переживаниями. Здесь можно узнать, как спокойно реагировать на неприятные ситуации, справиться со своими эмоциями и как понять другого человека.

Направленность: туристско–краеведческая

Название: В поход!

Формат, краткая суть: работа в группах переменного состава.

Участники кафедры знакомятся с различными этапами подготовки организации походов. В течение занятий участники обучаются сбору походных рюкзаков, постановки палатки и элементарным навыкам обустройства лагеря.

Направленность: художественная

Название: Ритм

Формат, краткая суть: занятия проходят в формате мастер–класса.

Участники кафедры знакомятся с различными танцевальными направлениями, развивают чувство ритма и гибкость/пластичность своего тела.

Направленность: художественная

Название: ИЗОбретариум.

Формат, краткая суть: занятия проходят в формате мастер-класса.

Ребята смогут познакомиться на кафедре с различными техниками рисования, создать свои собственные работы и поучаствовать в разработке коллективных изделий. Все это поможет развить творческие способности участников и раскрыть их потенциал в области живописи и рисунка.

4. Ресурсное обеспечение программы

4.1. Финансовое обеспечение программы

Государственное бюджетное учреждение

4.2. Кадровое обеспечение программы

Должность и примерное необходимое количество сотрудников	Описание основных функций
Руководитель педагогической службы (1 человек - постоянный штат) (заместитель по воспитательной работе)	<ul style="list-style-type: none"> ● Перспективное планирование; ● Организация работы всей педагогической службы; ● Организация обеспечения, систематизация и анализ всей образовательно-воспитательной деятельности в рамках долгосрочной программы; ● Контроль над реализацией задач, этапов, форм, мероприятий согласно концепции долгосрочной программы; ● Внесение, в случае необходимости, корректировок в программу по ходу ее реализации; ● Набор и подготовка педагогических работников; ● Целеполагание педагогических работников; ● Ведение документации.
Методист (1 человек - постоянный штат)	<ul style="list-style-type: none"> ● Определение тематики и основной идеи каждой смены в рамках долгосрочной программы; ● Написание программ смен; ● Составление план-сеток смен; ● Подбор (создание) сценариев, сквозных игр, межотрядных мероприятий; ● Составление технологических карт мероприятий; ● Курирование программ кафедр; ● Аналитическая работа качества реализуемой программы; ● Курирование работы дополнительных педагогов (педагог-организатор, культорганизатор, магистры, диджей, спорт инструктор и др.).
Администратор педагогической службы (1 человек - сезонный штат) (старший воспитатель)	<ul style="list-style-type: none"> ● Курирование работы старших вожатых; ● Контроль быта и гигиены детей; ● Организация санитарных обходов совместно с медицинской службой; ● Контроль организации питания детей и педагогических сотрудников (рассадка, соблюдение правил нахождения в столовой); ● Взаимодействие с родителями.
Старший вожатый (2 человека - сезонные)	<ul style="list-style-type: none"> ● Осуществление педагогического сопровождения вожатых. Помощь вожатым в воспитательной работе; ● Контроль работы и выполнения должностных обязанностей вожатых; ● Контроль над проведением отрядных мероприятий, сборов; ● Курирование ведения ПИР вожатыми; ● Курирование индивидуальной системы мотивации детей; ● Ведение вожатской системы мотивации; ● Оценка работы вожатых.

<p>Культурорганизатор (1 человек - сезонный)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ведение общелагерных и межотрядных мероприятий по ТК ● Ведение общелагерной системы мотивации; ● Курирование индивидуальной системы мотивации детей; ● Курирование мастер-классов от вожатых; ● Организация и проведение мероприятий по антитеррористической безопасности, антикоррупции, просветительских мероприятий по противопожарной безопасности; ● Написание сценариев культурно-массовых мероприятий; ● Подготовка и организация общелагерных концертов; ● Организация художественного оформления мероприятий (декорации, костюмы, реквизит); ● Организация репетиционного процесса с детьми и вожатыми ● Постановка вожатских номеров.
<p>Звукорежиссёр (ведущий дискотек) (1 человек - сезонный)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Организация музыкального сопровождения всех мероприятий; ● Контроль готовности музыкального оборудования; ● Подбор музыкального сопровождения для реализации программы лагеря; ● Музыкальное и световое сопровождение концертов.
<p>Магистры (4-6 человек - сезонные)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Создание авторских программ кафедр в рамках концепции лагеря; ● Организация деятельности кафедры и отчетность по итогам; ● Содействие в организации мероприятий по направлению деятельности, участие в общелагерных мероприятиях.
<p>Инструктор по спорту (1-2 человека - сезонные)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Проведение спортивных отрядных, межотрядных и общелагерных соревнований, игр, турниров, праздников с участниками разных возрастных групп; ● Пропаганда здорового образа жизни; ● Спортивное сопровождение программы.
<p>Инструктор веревочного городка (3-4 человека - сезонные)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Проверка готовности веревочного городка к эксплуатации; ● Проведение инструктажа техники безопасности; ● Сопровождение прохождения этапов веревочного городка детьми; ● Осуществление спасательных работ.
<p>Фотограф/видеограф (1 человек - сезонный)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ведение фотосопровождения всех мероприятий и концертов лагеря; ● Профессиональная обработка фотографий; ● Проведение фотографирования каждого отряда в начале и конце смены; ● Съёмка и монтаж видеороликов о происходящем в лагере; ● Помощь в монтаже и оформлении видеороликов отрядов.
<p>Руководитель пресс-центра (1 человек - сезонный)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ведение социальных сетей лагеря; ● Формирование и реализация контент-плана; ● Ответы на комментарии и вопросы в социальных сетях; ● Проведение групповых занятий (в рамках кафедры) для детей на тему медиа и СМИ.

Педагог-психолог (2 человека - сезонные)	<ul style="list-style-type: none"> ● Осуществление индивидуальной и/или групповой профессиональной деятельности, направленной на сохранение психического, соматического и социального благополучия детей и взрослых; ● Проведение групповых занятий (в рамках кафедры) для детей на тему личностного роста; ● Осуществление экстренной психологической помощи детям и сотрудникам по необходимости; ● Проведение тренингов и упражнений с сотрудниками лагеря для профилактики выгорания; ● Реализация программы психолого-педагогического сопровождения.
Конфликтолог (1 человек - сезонный)	<ul style="list-style-type: none"> ● Ведение процедуры медиации между конфликтующими участниками лагеря; ● Обучение навыкам медиации педагогического персонала; ● Обучение навыкам эффективного взаимодействия детей и сотрудников лагеря; ● Проведение групповых занятий (в рамках кафедры) для детей на тему медиации.
Вожатые (32 человека - сезонные). В составе одной смены не менее 50% опытных вожатых.	<ul style="list-style-type: none"> ● Организация безопасного пребывания детей в лагере, как физического, так и психологического; ● обеспечение комфортного отдыха детей; ● организация соблюдения детьми режима дня и режимных моментов; ● контроль над выполнением детьми санитарно-гигиенических норм; ● организация, поддержка и контроль над выполнением педагогических требований, психолого-педагогическая работа; ● создание благоприятной атмосферы для развития личности ребенка; ● организация культурно-досуговой программы детского отдыха под руководством культорганизатора; ● помощь в организации сохранности имущества детского лагеря; ● ведение документации, составление отчетности в рамках своих компетенций; ● выполнение правил внутреннего распорядка организации.

4.3. Особенности материально-технического обеспечения программы

Объекты обеспечения	Назначение
Оборудованные кабинеты/помещения на 15-20 человек	Проведений групповых занятий и мастер-классов.
Сувенирная и брендовая продукция	Создание отличительного дизайна смены и бейджиков личной системы мотивации, поддержание корпоративной культуры. Награждение участников по итогам смены.
Канцелярия	Функционирование отрядов, кружковой и иной деятельности.

Цветной МФУ + расходные материалы	<ul style="list-style-type: none"> ● Мотивационная система. ● Раздаточная продукция к мероприятиям и концертам. ● Создание визуальных образов для анализа.
Картонные фишки с разными дизайнами	Мотивационная система.
Реквизит для игр (см.сценарии)	Обеспечение мероприятий смены.
Обеспечение кафедр и мастер-классов	Проведение занятий на кафедрах и мастер-классах.
Костюмы персонажей и вожатых	Поддержание модели игрового взаимодействия и общей атмосферы.

4.4. Информационно-методическое обеспечение программы

● Информационное обеспечение программы

- Презентация Концепции и основных пунктов долгосрочной программы лагеря;
- презентация принципов лагеря;
- презентация плана и программы лагерной смены;
- помощь в подборе литературных и иных информационных источников для подготовки к работе по профилям;
- презентация мероприятий для сотрудников лагеря в период смен и между ними;
- разработка и сбор нормативно-правовой документации, регламентирующей деятельность лагеря, и ознакомление с ней;
- разработка должностных инструкций и инструкций по ТБ, ППБ, правилам безопасности проведения массовых мероприятий, проведения экскурсий, организации выхода и транспортировки детей и т.д. и ознакомление с ними;
- разработка документации по работе лагеря: график работы персонала, режим дня, и ознакомление с ней;
- подготовка журналов инструктажей, журнала посещаемости профильных площадок.

● Образовательное обеспечение программы

- Собрании административного состава смены для синхронизации работы;
- Собрании педагогического состава перед сменой
 - для знакомства внутри коллектива, с программой смены, основными инструментами смены и пр.;
 - презентация Концепции и основных пунктов долгосрочной программы лагеря;
 - знакомство педагогических работников с ценностями лагеря;
 - презентация принципов лагеря;
 - презентация плана и программы лагерной смены;
 - презентация мероприятий для сотрудников лагеря в период смен и между ними.
- Обучение педагогических сотрудников индивидуальному сопровождению, наставничеству и целеполаганию;
- Выезды в лагерь для знакомства с территорией и более детальной подготовки к смене;
- Мастер-классы и тренинги от психологов и конфликтологов;
- Инструктажи с уклоном на специфику профильной деятельности;
- Ранний заезд сотрудников для подготовки игрового пространства и раздаточного материала.

● Аналитическое обеспечение программы:

- Анализ планов дня;
- Анализ обратной связи от участников по итогам мероприятий;
- Анализ планов отрядной работы;
- Анализ обратной связи от вожатых по итогам пятиминутки осознанности;
- Анализ план-сетки;

- Анализ ресурсного обеспечения;
- Итоги работы мотивационной системы;
- Итоговое анкетирование участников;
- Анализ обратной связи по итогам смены от участников и сотрудников.

Список литературы

Нормативно-правовые основы проектирования программы

- Конституцией Российской Федерации, принятой всенародным голосованием 12 декабря 1993 года с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 1 июля 2020 года;
- «Конвенцией о правах ребенка» (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) (вступила в силу для СССР 15.09.1990);
- Федеральным законом от 24.07. 1998 № 124–ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федеральным законом от 29.12. 2012 № 273–ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом от 29.12. 2010 № 436–ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;
- Распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996–р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года»;
- Распоряжением Правительства РФ от 23.01.2021 № 122–р «Об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 г.».
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09. 2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648–20 «Санитарно–эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- ГОСТ Р 52887–2018 «Национальный стандарт Российской Федерации. Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления» (утвержден и введен в действие приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 31 июля 2018 г. № 444–ст.);
- Приказом Министерства Просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Законом Санкт-Петербурга от 22.11.2011 № 728-132 «Социальный кодекс Санкт-Петербурга»;
- Распоряжением Комитета по образованию Санкт–Петербурга от 25.08.2022 № 1676–р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт–Петербурга»;
- Другими нормативными правовыми актами Российской Федерации и Санкт–Петербурга как субъекта РФ.

Литература, использованная при разработке программы

- Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: Практические рекомендации / авт.-сост. М.А. Пинская, А.М. Михайлова. – М.: Корпорация «Российский учебник», 2019. [Электронный ресурс]: URL: <https://vbudushee.ru/library/kompetentsii-4k-formirovanie-i-otsenka-na-uroke-prakticheskie-rekomendatsii/>

- Навыки XXI века в российской школе: взгляд педагогов и родителей / М.С. Добрякова, О.В. Юрченко, Е.Г. Новикова; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования. – М.: НИУ ВШЭ 2018. URL: <http://ioe.hse.ru/sovaobr>
- Российская школа: начало XXI века / С.Г. Косарецкий, К.А. Баранников, А.А. Беликов и др.; под ред. С.Г. Косарецкого, И.Д. Фрумина. – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. [Электронный ресурс]: URL <https://ioe.hse.ru/data/2019/04/09/1176079128/Ros.shkola-text.pdf>
- Универсальные компетентности и новая грамотность: от лозунгов к реальности / под ред. М. С. Добряковой, И. Д. Фрумина ; при участии К. А. Баранникова, Н. Зиила, Дж. Мосс, И. М. Реморенко, Я. Хаутамяки ; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2020. [Электронный ресурс]: URL: <https://ioe.hse.ru/mirror/pubs/share/360763569.pdf>
- Фадель Ч., Бялик М., Триллинг Б. Четырехмерное образование: Компетенции, необходимые для успеха. – М.: Издательская группа «Точка», 2018. [Электронный ресурс]: URL: <https://vbudushee.ru/library/chetyrekhmernoeobrazovanie-kompetentsii-neobkhdimye-dlya-uspe-kha/>
- Алан Дж. Роу «Креативное мышление» / Алан Дж. Роу. М.: НТ Пресс, 2020. — 176с. Арасланова Анастасия «Кластерный подход» / Анастасия Арасланова. — М. LAP Lamber Academic Publishing, 2017. — 208с. Лемберг Борис «Креативное решение проблем. Как развить творческое мышление» / Борис Лемберг. — М.: Вектор, 2017. — 246 с.
- Алан Дж. Роу «Креативное мышление» / Алан Дж. Роу. М.: НТ Пресс, 2020. — 176с. Арасланова Анастасия «Кластерный подход» / Анастасия Арасланова. — М. LAP Lamber Academic Publishing, 2017. — 208с. Лемберг Борис «Креативное решение проблем. Как развить творческое мышление» / Борис Лемберг. — М.: Вектор, 2017. — 246 с.