



ФОНД СОДЕЙСТВИЯ
ИННОВАЦИЯМ

Российское движение
детей и молодежи
«ДВИЖЕНИЕ ПЕРВЫХ»



2023
ГОД ПЕДАГОГА
И НАСТАВНИКА

Рекомендации по осуществлению взаимодействия между ответственными исполнителями Проекта массового вовлечения школьников в научно-техническое творчество

Справочно:

Проект массового вовлечения школьников в научно-техническое творчество (далее – Проект) реализуется **в целях исполнения поручения Президента Российской Федерации** по итогам встречи Президента Российской Федерации со школьниками во Всероссийском детском центре «Океан» 1 сентября 2021 года (Пр-1806 от 24 сентября 2021 года) **о принятии мер по обеспечению массового вовлечения обучающихся в научно-техническое творчество** под научным руководством образовательных организаций высшего образования, научных организаций и высокотехнологичных компаний.

Целью Проекта является вовлечение школьников в научно-техническое творчество, в том числе в отдаленных местностях страны, формирование у детей научных интересов, помощь в дальнейшей профессиональной ориентации.

Задачи Проекта:

- популяризация научного знания среди школьников и студентов;
- повышение доступности дополнительного образования технической и естественнонаучной направленностей для детей и молодежи во всех частях регионов;
- повышение профессиональных компетенций педагогов дополнительного образования;
- профессиональная ориентация обучающихся;
- выявление и сопровождение школьников, проявивших особые результаты в области инженерного проектирования;
- вовлечение экспертов профильных областей в работу с молодежью;
- решение актуальных для отраслей экономики технологических задач.

2021-2022 учебный год – Первый год реализации Проекта

В августе 2021 года в целях популяризации научного знания среди школьников и студентов, оптимизации и интеграции ресурсов заинтересованных сторон Министерством просвещения Российской Федерации, Министерством науки и высшего образования Российской Федерации совместно с Российским движением школьников и Фондом содействия инновациям **утвержден план**

мероприятий по реализации проекта массового вовлечения школьников в научно-техническое творчество (далее – План).

В рамках реализации Проекта создаются *Центры вовлечения школьников в научно-техническое творчество, разработка и реализация образовательных программ* (далее – *Центры*), которые создаются на базе Вузов. Были определены пилотные площадки – 9 образовательных организаций высшего образования в 6 субъектах Российской Федерации (*Сахалинская, Нижегородская, Вологодская, Томская, Тюменская, Челябинская области*).

На базе Центров в рамках проекта **реализуются дополнительные общеобразовательные программы** (как *технической, так и естественнонаучной направленности: робототехника, аддитивные технологии, разработка виртуальной и дополненной реальности, микробиология, фармакология, генетика и др.*) и комплекс просветительских и конкурсных мероприятий, направленных на знакомство школьников с современными технологиями.

Деятельность Центров реализуется на существующей инфраструктуре университета с привлечением преподавательского состава, а также заинтересованных студентов.

За 2021-2022 учебный год образовательными программами пилотных площадок охвачено более 5 тыс. школьников, в т.ч. 180 детей в трудной жизненной ситуации, 500 чел. не вовлеченных ранее в научно-техническое творчество.

За 2021-2022 учебный год мероприятиями на базе пилотных площадок охвачено более 10 тыс. школьников, в т.ч. 300 детей в трудной жизненной ситуации, 2 тыс. детей, не вовлеченных ранее в научно-техническое творчество.

Для создания целостной системы мероприятий в сфере научно-технического творчества детей и молодежи, а главное – для оптимизации и интеграции ресурсов организаторов мероприятий **утвержден Всероссийский сводный календарный план образовательных и конкурсных мероприятий по научно-техническому творчеству** (далее – Календарь). Календарь на 2021/22 учебный год включил 69 мероприятий, которыми были охвачены 4 млн школьников.

С целью поддержания высокого уровня реализации проекта по массовому вовлечению школьников в научно-техническое творчество **организована работа по сбору лучших практик, вошедших в первый [сборник лучших практик](#)**. В сборнике представлены описания практик взаимодействия системы дополнительного образования технической направленности, коллективов высших учебных заведений и представителей крупнейших компаний-работодателей региона.

2022 – 2024 гг. реализации Проекта

В 2022 году Проект вошел в **Десятилетие науки и технологий** в рамках инициативы «Школьники в научно-технической деятельности» ([Распоряжение](#) от 25 июля 2022 г. № 2036-р; [ссылка](#) на сайт).

В настоящее время Проект реализуется в **37 субъектах Российской Федерации на базе 53 вузов**. Сформирован План мероприятий по реализации проекта массового вовлечения школьников в научно-техническое творчество в 2022-2024 годах.

Между университетами, региональными органами исполнительной власти, РДДМ «Движение первых» и ФГБОУ ДО ФЦДО подписываются соглашения, которые регламентируют соглашения сторон.

Сформирован [Календарь](#) на **2022-2023 учебный год**, в него вошли **56 мероприятий**, каждое с общим количеством участников не менее трех тысяч человек из не менее половины субъектов Российской Федерации.

К реализации Проекта могут подключаться:

- детские стационарные и мобильные технопарки «Кванториум»;
- центры цифрового образования детей «IT-куб»;
- ключевые центры дополнительного образования на базе вузов (в форме «Домов научной коллаборации»);
 - региональные центры выявления и поддержки одаренных детей, созданные с учетом опыта Образовательного Фонда «Талант и успех»;
 - центры «Точка роста»;
 - ЦМИТы;
 - площадки предприятий и организаций реального сектора (экскурсии в рамках образовательной и событийной деятельности центров технического творчества) и др.

Перечень приоритетных направлений для реализации образовательных программ:

- Большие данные, искусственный интеллект и машинное обучение.
- Технологии создания интеллектуальных систем управления и «умных» инфраструктур.
 - Технологии межмашинного взаимодействия и «интернета вещей».
 - Кибербезопасность.
 - Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности.
 - Медиатехнологии.
 - Аэрокосмические технологии.

- Аддитивные и гибридные технологии.
- Интеллектуальные производственные технологии и робототехника.
- Транспортные системы.
- Новая энергетика.
- Нанотехнологии и новые материалы.
- Фотоника и оптические технологии.
- Квантовые технологии.
- Агротехнологии (агротехнологии растениеводства, агротехнологии животноводства, агротехнологии широкого спектра применения (гидропоника, аэропоника, цифровые фермы, и др.).
- Селекция и семеноводство.
- Освоение Арктики и мирового океана.
- Экологический мониторинг.
- Генетика, персонализированная и прогностическая медицина.
- Молекулярная биология и биотехнология.
- Нейротехнологии и когнитивные исследования.
- Персонализированная медицина и высокотехнологичное здравоохранение и др.

Данный список является примерным, университет может предложить свою профильную программу. Методисты ФГБОУ ДО ФЦДО могут помочь с разработкой и апробацией программы.

Финансирование деятельности Центров осуществляется за счет средств университета, организаций-партнеров университета, а также с привлечением средств региона, в котором находится университет. Отдельного финансирования на Проект не предусмотрено.

Проект осуществляется при поддержке:

Ответственное ведомство/организация	Зона ответственности	Контакт для связи
Министерство науки и высшего образования Российской Федерации	Информирование образовательных организаций высшего образования о мероприятиях и ходе реализации Проекта.	Дьяченко Олег Андреевич, +7 (495) 547-12-19 (доб. 7212), diachenkooa@minobrnauki.gov.ru Королева Алена Сергеевна, +7 (495) 547-12-19 (доб. 7231), korolevaas@minobrnauki.gov.ru
Фонд содействия развитию малых форм предприятий в научно-технической сфере	Сотрудничество с крупными производствами и высокотехнологическими компаниями в целях реализации бесшовного взаимодействия «школьник-студент-работодатель».	Шурина Наталья Валерьевна, +7 (916) 522-32-40, shurina.nv@fasie.ru

<p>Министерство просвещения Российской Федерации</p> <p>Федеральный центр дополнительного образования и организации отдыха и оздоровления (ФГБОУ ДО ФЦДО)</p>	<p>Разработка и реализация дополнительных общеобразовательных программ, методическая помощь в организации мероприятий, информационное освещение деятельности, повышение квалификации наставников, коммуникация с технопарками «Кванториум», центрами «IT-куб» и другими организациями дополнительного образования.</p>	<p>Буторина Инна Владимировна, методист методического отдела технической направленности</p> <p>+7 (900) 432-55-15, @vaska_butorinabutorina@fedcdo.ru</p> <p>Кузнецова Ирина Андреевна, заместитель директора по сопровождению технической направленности @iren_smith_techkuznecova@fedcdo.ru</p>
<p>Общероссийское общественно–государственное движение детей и молодежи «Движение первых» (РДДМ «Движение первых»)</p>	<p>Организация мероприятий в регионах, координирование участия обучающихся образовательных организаций в мероприятиях высших учебных заведений региона.</p>	<p>Яблоков Олег Викторович начальник отдела проектов в сфере популяризации науки +7 (903) 131-15-17, OYablokov@rddm.team</p> <p>Сугоняева Елизавета Ивановна главный специалист отдела проектов в сфере популяризации науки +7 (926) 600-81-83, esugonyaeva@rddm.team</p>

Кто может помочь с реализацией Проекта в регионе?

Кураторы Проекта. Осуществляют координацию Проекта по вопросам привлечения школьников на программы и мероприятия университетов, организации и координации мероприятий в научных центрах и образовательных организациях, ведут мониторинг Календаря мероприятий региональных и общеобразовательных организаций высшего образования, составляют ежемесячные дайджесты для ознакомления с процессом реализации Проекта.

Контактные данные кураторов Проекта

Хасанова Маргарита Маратовна [курирует следующие регионы: Алтайский край, Красноярский край, Новосибирская область, Республика Хакасия, Республика Калмыкия, Краснодарский край, Москва, Ярославская область, Пермский край, Республика Удмуртия, Саратовская область, Республика Чувашия, Ульяновская область, Республика Кабардино-Балкария, Республика Карачаево-Черкесия, Республика Карелия, Чеченская Республика, Ханты-Мансийский АО (Югра)].

тел.: +7 (965) 119-05-24, e-mail: ntt.rdsh@mail.ru

Панова Любовь Александровна [курирует следующие регионы: Амурская область, Сахалинская область, Архангельская область, Вологодская область,

Владимирская область, Воронежская область, Московская область, Орловская область, Тамбовская область, Тверская область, Волгоградская область, Иркутская область, Томская область, Нижегородская область, Свердловская область, Курганская область, Тюменская область, Челябинская область, Самарская область].

тел.: +7 (926) 257-62-26, e-mail: ntt.rdsh@mail.ru

Организации дополнительного образования - детские технопарки «Кванториум», центры цифрового образования детей «IT-куб» и другие площадки, с которыми можно организовывать совместные мероприятия. Наладить контакт с площадкой можно либо на уровне региона, либо через ФГБОУ ДО ФЦДО.

Кто привлекает школьников? Школьники привлекаются силами университета/через региональные отделения РДДМ «Движение первых» (коммуникация ведется через кураторов Проекта) / через связь Министерства просвещения Российской Федерации и руководство школ.

Где узнать об опыте других регионов?

В [сборнике лучших практик](#) за 2021-2022 учебный год представлены описания практик взаимодействия системы дополнительного образования технической направленности, коллективов высших учебных заведений и представителей крупнейших компаний-работодателей региона.

На площадке вуза-участника Проекта Приволжского медицинского университета в 2022 году прошла Всероссийская информационно-практическая конференция «Центры ДНК. Наука, образование, кадры». По ее итогам был опубликован [сборник](#), представивший опыт создания центров дополнительного образования «Дом научной коллаборации».

Также существует сайт [детивнауке.рф](#), на котором публикуется информация о Проекте, а также методические материалы для использования в работе.

Есть ли конкретные показатели для выполнения?

В 2022-2023 гг. планируется охватить 30 000 школьников-участников мероприятий Проекта.

В мае на платформе детивнауке.рф будет размещена форма отчетности по Проекту. Основные показатели, которые необходимо отразить: наименование региональных мероприятий, организованных в рамках Проекта, их наименование и форматы, а также количество школьников, принявших участие в мероприятиях в рамках Проекта.

В помощь университетам мы прикрепляем справку с форматами мероприятий, которые можно использовать в деятельности Центров в рамках Проекта.



КВАНТОРИУМ



ГОД ПЕДАГОГА
И НАСТАВНИКА

ФОРМАТЫ МЕРОПРИЯТИЙ

в помощь наставнику

Мы кропотливо собрали для вас разные форматы мероприятий, которые можно проводить для детей и взрослых. Наиболее популярные форматы мы описали кратко, а те, которые встречаются реже – подробнее.

Этот список не является исчерпывающим: одно появляется, а другое исчезает. А какие-то форматы вы создаете сами. Поэтому этот список скорее «база», которую вы будете дальше наращивать самостоятельно.

Очень надеемся, что вы пополните свою «копилку форматов» и будете их использовать на практике, дорабатывая и адаптируя под свои возможности и желания, в том числе под онлайн-формат.



Лекция

Лекция – формат, в котором один человек за ограниченное время представляет информацию, упорядоченную в систему. Как правило, этот формат не предполагает участия слушателей. Спикером может быть как педагог-наставник, ребенок, так и приглашенный эксперт.

Презентация – лекция, дополненная наглядными материалами, такими как слайды, демонстрационные материалы, заметки на доске.

Лекция-дискуссия, лекция-диалог – разновидность лекции, которая предполагает участие слушателей в обсуждении заявленной темы.

Демонстрация, демо-встреча – разновидность лекции, когда спикер демонстрирует то, о чем рассказывает. Например, демонстрация устройства или макета, умения,

демонстрация решения той или иной задачи.

Lightning talks, блицдоклад – пятиминутное выступление, подкрепленное несколькими слайдами. Выступления объединяются в серии, а окончание очередного выступления обозначается ударом гонга или аналогичного приспособления. Вопросы от аудитории не предусмотрены.

Дискуссия

Open Space Technology, технология открытого пространства

Аудитория: от 12 до нескольких сотен человек.

Продолжительность: от 40 минут до нескольких дней в зависимости от количества участников, их возраста и решаемых вопросов.



Задачи ведущего: представить участникам проблему, которую необходимо решить, пояснить особенности формата, помочь с организацией пространства.

Формат эффективен для комплексного решения проблемы, требующего разностороннего подхода, для достижения соглашения по сложным вопросам, для стратегического планирования.

Проведение:

1. Ведущий запускает мероприятие: обсуждаются особенности формата работы и вопроса, по которому нужно прийти к общему решению.
2. Участники самостоятельно предлагают темы для обсуждений, пишут их на флипчартах, организуют пространство для своих дискуссий.
3. Все остальные участники, перемещаясь между флипчартами, решают, к обсуждению какой темы они хотят присоединиться.
4. Сформировавшиеся группы начинают обсуждение, при этом действует главное правило: если участник чувствует, что в этой группе не может научиться новому или принести пользу другим, следует перейти в другую группу.
5. Флипчарты с результатами работы групп собираются в одном месте, подводятся итоги.

Формат предполагает создание условий для проявления способностей человека к самоорганизации. Помогает в этом соблюдение описанного выше закона и четырех принципов:

1. Кто бы ни пришел, это правильные люди.
2. Что бы ни происходило, это единственное, что могло произойти.
3. Когда бы оно ни началось, это правильное время.
4. Когда оно закончилось – тогда и закончилось.

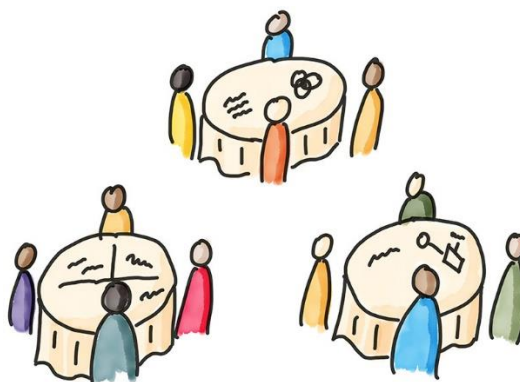
World Cafe, мировое кафе

Аудитория: от 12 человек.

Продолжительность: от 40 минут до 3 часов в зависимости от количества участников, их возраста и решаемых вопросов.

Задачи ведущего: создать непринужденную доброжелательную обстановку, соблюдать тайминг и инструктировать участников.

Формат эффективен для комплексного решения проблемы, требующего разностороннего подхода, путем создания возможности обмена мнениями и опытом всех участников, выработки общего видения проблемы, упорядочивания точек зрения на один и тот же вопрос.



Проведение:

1. Запуск мероприятия ведущим: обсуждение особенностей работы и ожидаемого результата. Участники объединяются в группы от 3 до 6 человек. Число групп соответствует числу обсуждаемых вопросов. Рассаживаются за столики, как это бывает в обычных кафе.
2. В каждой группе выбирается «хозяин стола», который не покидает стол в течение всего мероприятия. Остальные участники являются «гостями», курсирующими между столиками и включающимися в обсуждения других проблем. Задача «хозяина стола» фиксировать все идеи на листах флипчарта и передавать наработанное следующим группам, поощрять высказывание идей.
3. Участники получают от 10 до 20 минут на поиск решений для поставленной проблемы. «Хозяин стола» модерировует процесс и без критики фиксирует идеи.

4. Участники меняются столами, обычно по часовой стрелке. «Хозяин» вводит новых «гостей» в курс дела. Работа продолжается с учетом всех наработок предыдущих «гостей». Продолжительность этого этапа также от 10 до 20 минут. Количество переходов зависит от количества столов, но не более пяти. Время обсуждения постепенно сокращается до 7-10 минут, потом до 5.

5. Участники возвращаются за те столы, за которыми они начинали работать и подводят итоги, систематизируют идеи, делают выводы и представляют их наглядно на листах флипчарта.

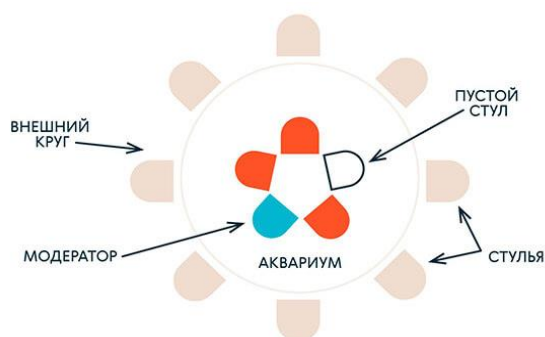
6. Проводится презентация результатов работы «хозяевами столов» и обсуждение.

Аквариум

Аудитория: от 15 человек.

Продолжительность: от 20 минут до 3 часов в зависимости от количества участников, их возраста и обсуждаемых вопросов.

Задачи ведущего: модерировать дискуссию, соблюдать тайминг и инструктировать участников.



Формат эффективен для обсуждения трендовых тем и выявления разных точек зрения, подходит в качестве альтернативы традиционным дебатам, панельным дискуссиям. Позволяет сделать процесс принятия решений прозрачным, выстраивает доверительные отношения и упрощает сложные вопросы.

Проведение:

1. Запуск мероприятия ведущим: обсуждение особенностей работы и ожидаемого результата. В центре во внутреннем круге размещаются участники дискуссии – от 3 до 5 человек, также один стул занимает ведущий и один или несколько стульев оставляют пустыми. Ведущий объявляет тему обсуждения, а участники внутреннего круга ее начинают.

2. Во внешних кругах размещаются слушатели, которые могут присоединиться к дискуссии, заняв свободные стулья. В «открытом» формате участники могут присоединиться к внутреннему кругу в любой момент, в «закрытом» – внутренний круг спикеров формируется заново после отдельных блоков дискуссии. «Открытый» формат требует умелого руководства ведущим, поэтому предпочтительнее проведение «закрытого» формата с соблюдением четкого тайминга.

Дебаты

Структурированный и аргументированный обмен противоположными мнениями двух спикеров или двух команд спикеров, с целью убеждения зрителей или судей. Отличаются от других видов дискуссий жестким регламентом и таймингом.

Аудитория: от 10 человек.

Продолжительность: от 20 минут.

Задачи ведущего: выполнять роль нейтральной стороны – модерировать дискуссию, представлять спикеров, передавать им слово, следить за соблюдением регламента, тайминга, резюмировать выступления и подводить итоги.

Существует множество различных форматов проведения дебатов, различающихся деталями регламента. Один из самых распространенных – формат Карла Поппера. В нем участвуют две команды из трех спикеров. Они обсуждают заявленную тему, при этом одна команда утверждает тезис, а другая опровергает.

Регламент состоит из двух основных частей: раунд речей и раунд вопросов, которые могут быть разбиты в зависимости от потребностей дискуссии. Речи бывают конструктивными, где выдвигаются все аргументы, опровергающими, где с помощью доказательств и рассуждений идет опровержение аргументов оппонентов, заключительными, где подчеркиваются основные противоречия, подводятся итоги.

Дебаты слушает судья или судейская комиссия, которые на основании услышанного решают, кто выиграл дебаты. Также судья дает участникам обратную связь, чтобы в следующих дебатах они были более успешными.

Тема дебатов может быть известна заранее, тогда у участников есть возможность «домашней подготовки». Или же может быть ситуация, когда команда выбирает утверждение «в закрытую» перед самым началом дебатов.

Возможный порядок проведения:

Раунд 0. Выбор темы. Выбор утверждения.

Раунд 1. Подготовка: обсуждение аргументов, свидетельств и вопросов к противоположной команде – 3 минуты.

Раунд 2. Аргументы: первым предлагает свои аргументы в защиту утверждения спикер команды респондентов. Следующим выступает спикер команды оппонентов. Каждой команде предоставляется по 1,5 минуты.

Раунд 3. Перекрестные вопросы: спикер команды респондентов задает первый вопрос. Представитель команды оппонентов отвечает. После этого задается ответный вопрос командой оппонентов, на который отвечает команда респондентов. На раунд перекрестных вопросов дается 5 минут.

Судьи могут использовать следующие критерии для определения победителя: ясность изложения аргументов, логичность в построении аргументов и речи, приведение

научных фактов, статистических данных, команда выработала и реализовала единую линию аргументации, свидетельств, вопросов и ответов, команда соблюдает хронометраж в рамках своего выступления и др.

Круглый стол

Формат для проведения дискуссий или обмена мнениями ограниченного количества человек. Чаще всего участниками являются люди, глубоко разбирающиеся в теме обсуждения, не более 20-25 человек. Они высказывают свои точки зрения на обсуждаемую тему, а в дальнейшем формулируют либо общее мнение, либо четко разграничивают разные позиции сторон.

Панельная дискуссия

Обсуждение заявленной темы несколькими спикерами перед аудиторией. В качестве спикеров чаще всего приглашаются эксперты из одной области. Ведущий направляет разговор и в равной степени распределяет внимание между всеми участниками дискуссии, озвучивает заранее подготовленные вопросы, также предоставляет возможность задавать вопросы слушателям.

Групповая дискуссия

Обсуждение заявленной темы группой людей. В таких дискуссиях лучше прорабатывать тему, с которой в той или иной степени знакомы все участники. Количество участников не должно превышать 15-20 человек. Формат требует времени и умелой модерации. Для повышения эффективности работы большой группы модератор может использовать технику *talking piece*, при которой право высказываться закрепляется за тем человеком, у которого в руках особый предмет, например, яркая ручка или игрушка.

Публичное интервью, Public Talk

Формат публичных встреч и интервью с известными людьми и специалистами в отдельной области. Спикер отвечает на вопросы ведущего, а также на вопросы аудитории.

Сессия вопросов-ответов

не подразумевает обсуждения заявленной темы, а предполагает жестко ограниченный формат общения: вопрос – ответ. Вопросы могут исходить либо от спикера к аудитории, либо наоборот. Поскольку сам формат довольно регламентирован, он может стать неинтересным, слишком формальным или, наоборот, неформальным. Поэтому его лучше сочетать с другими форматами.



Комбинированный формат, объединяющий интерактивные лекции (в различных форматах: «взрослые – детям», «дети – детям», «дети – взрослым», «взрослые – взрослым»), дискуссии в различных вариациях и любые другие подходящие форматы.

Следует стараться организовывать формат выступлений таким образом, чтобы это не превращалось в длительный марафон докладов, параллельных текстовым слайдам. Полезно включать в программу конференции такие форматы, как TED, Science Slam, Pecha Kucha и другие (об этих форматах мы поговорим дальше). Можно и полезно подключать дистанционных участников: как слушателей, так и экспертов.

Печа-куча, Pecha Kucha

Серия специально ограниченных по форме и продолжительности выступлений спикеров перед аудиторией. Каждая презентация состоит из 20 слайдов, каждый из которых демонстрируется 20 секунд. Доклады следуют один за другим, количество докладов обычно варьируется от 8 до 12. После каждой презентации делается перерыв и обмен мнениями.

TED talks

TED – американский частный некоммерческий фонд, известный прежде всего своими ежегодными конференциями (аббревиатура от англ. technology, entertainment, design; технологии, развлечения, дизайн). Миссия конференции состоит в распространении уникальных идей – лекции доступны на сайте конференции. Темы лекций разнообразны: наука, искусство, дизайн, культура, глобальные проблемы, технологии и развлечения. Все выступления отличаются содержанием, структурой и форматом – они неформальны, достаточно эмоциональны и интересны по наполнению. Полезно просматривать видео разных спикеров (они интересны и по содержанию, и по подаче), изучать информацию в сети по подготовке к выступлениям.

С детьми можно проводить такую конференцию в адаптированном формате с короткими выступлениями (5-7 мин). Темы выступлений не ограничены. Главное, что они должны быть интересными, вовлекающими и эмоциональными. Также стоит уделять внимание подготовке, на которой выбирается тема, готовится структура, презентация, проводятся репетиции с детьми.

Science Slam

Научные состязания, представляющие собой серию коротких выступлений молодых ученых перед аудиторией. Изложение собственного исследования должно быть доступным и интересным для слушателей, которые определяют лучшего оратора. Существует классический формат Science Slam. Здесь мы приводим адаптированный вариант проведения для детской аудитории.

Аудитория: 5-10 выступающих и зрители.

Продолжительность: от 45 до 90 минут в зависимости от количества выступающих.

Задачи ведущего: соблюдать последовательность выступлений, задавать вопросы зрителям и самому выступающему в качестве «подводки», соблюдать тайминг, провести подведение итогов.

Формат: могут выступать как дети, так и педагоги-наставники, организаторы, эксперты. Оптимальная длительность лекции 5-7 минут. Изложение должно быть доступным и интересным. Может быть использован разнообразный способ подачи информации: публичный эксперимент, демонстрация устройства, театральная зарисовка пр. Для наглядности используются схемы, рисунки, мультимедиа, макеты.

Проведение:

За 2-5 дней 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.

Затем объявляются результаты отбора. Оптимально выбрать 8-10 коротких лекций. Выступающим дают обратную связь, консультируют, помогают грамотно построить повествование. После доработки проводятся репетиции выступлений.

Ведущий Science Slam обязательно присутствует на отборочном этапе и репетициях, чтобы написать сценарий и сформировать последовательность выступлений.

Зрители собираются в зале, молодые ученые готовятся к выходу на сцену. Перед каждым выступлением ведущий задает интересные необычные вопросы, относительно выступающего и его темы. Вопросы могут быть адресованы залу или самому ученому. Затем происходит выступление.

Лучшее выступление определяется с помощью шумомера – замеряется уровень громкости аплодисментов каждого выступления. Чем громче – тем лучше.

Научная конференция

Формат организации научной деятельности, при котором исследователи представляют и обсуждают свои работы на заранее заданные темы.

Аудитория: от 20 человек.

Продолжительность: от 1 до нескольких дней.

Проведение: регистрация участников; открытие конференции, выступление организаторов; работа по секциям или круглым столам с заслушиванием докладов и обсуждениями; перерывы и свободное общение участников; культурная программа, экскурсии; подведение итогов и закрытие конференции; публикация сборника научных выступлений.

Неконференция

Дискуссионный формат мероприятия, в котором участники сами определяют его ход и содержание. Характерен гибкостью правил, атмосферой свободного общения, отсутствием деления на слушателей и спикеров (каждый участник и спикер, и слушатель), отсутствием спланированной программы и подготовленных докладов. Подобные конференции открыты для всех и комбинируют в себе такие форматы, как: доклады и презентации в экспромт-формате, тренинги и дискуссии.

Симпозиум

Комбинированный формат, когда несколько человек в виде презентации представляют разные точки зрения на одну и ту же тему, а затем проводится сессия вопросов-ответов, управляемая модератором.

Форум

Массовое мероприятие, которое проводится для обозначения или решения каких-либо глобальных вызовов.

Питч-сессия

Серия презентаций проектов или идей перед потенциальными инвесторами, с целью заинтересовать и привлечь финансирование.

Нетворкинг

Деятельность, направленная на решение жизненных и профессиональных задач с помощью круга друзей, знакомых и коллег. Это достигается путем выстраивания долгосрочных, доверительных отношений и взаимовыручки.

Также словом «нетворкинг» могут обозначать формат мероприятия, направленный на знакомство и установление деловых отношений. Такое мероприятие может стать началом конференции, смены, хакатона и пр. Приведем пример мероприятия такого формата.

Аудитория: от 10 человек.

Продолжительность: 20-60 минут.

Задачи ведущего: приветствует и настраивает на работу, модерировать процесс, задает фокусирующие вопросы, следит за таймингом.

Проведение: участники свободно перемещаются в пространстве, ведущий дает инструкции и задает темы для обсуждения. Задания и вопросы строятся от простого к сложному. Также они должны соотноситься с общей концепцией мероприятия и плавно подводить к следующему такту.

- Рассказать преамбулу (Что такое нетворкинг? Для чего нам нужно

устанавливать связи? Теория «шести рукопожатий»).

- Проговорить правила: 1. Ходить в пространстве максимально хаотично, а не рядом с теми, кого вы уже знаете. 2. Быть доброжелательными и улыбаться. 3. Следовать инструкциям и быть максимально включенными.
- Предложить изучить пространство максимально подробно: что есть, какие материалы используются, какие объекты есть. Просто максимально свободно перемещаться, осознанно привыкать к пространству.
- Начать устанавливать первые контакты: выбрать любых людей и дать им «пять».
- Поздороваться за руку с человеком, улыбнуться, посмотреть ему в глаза, и главное – назвать свое имя (можно добавить город, чем увлекаетесь).
- Объединитесь в группы по 3-4 человека (не забываем здороваться, называть свое имя). Расскажите, что вы ожидаете от этого мероприятия, для чего вы приехали.
- Снова объединитесь в новые группы по 3-4 человека. Расскажите, с какими вопросами к вам обращаются чаще всего, какие ваши сильные стороны.

Здесь можно изменить/добавить вопросы в зависимости от возраста участников, формата мероприятия, динамики, следующего такта.

- Завершение, благодарность участникам, переход к следующему такту мероприятия.

Бесшумная конференция

Формат, позволяющий нескольким спикерам одновременно говорить на разные темы, а участникам мероприятия – выбирать, кого слушать.

Аудитория: до 100 человек.

Продолжительность: несколько часов.

Проведение: участников необходимо обеспечить беспроводными наушниками с разными каналами. Формат удобен, когда место проведения требует тишины или когда необходима особая сфокусированность аудитории на том, что говорит спикер. Поощряется соблюдение тишины в зале, например, благодарность за выступление спикеру выражается беззвучными аплодисментами.

Форсайт

Формат мероприятия, предполагающий прогнозирование развития событий, технологий или образа будущего.

Аудитория: до 100 человек.

Продолжительность: до 1 дня.

Проведение: участники мероприятия и приглашенные эксперты, объединившись в

группы, строят так называемые «карты времени» с учетом трендов, технологий, ключевых событий, потенциальных угроз. Затем, опираясь на полученные результаты и возможные сценарии развития событий, формулируют план по долговременному развитию. Существуют различные методики проведения форсайт-сессий. Формат предполагает наличие ведущего и модераторов для каждой группы.



Хакатон, Hackathon

Мероприятие, проводимое в течение нескольких дней, целью которого является решение какой-то проблемы или разработка продукта.

Аудитория: от 20 участников.

Продолжительность: 2-3 дня.

Формат:

Изначально слово «хакатон» (англ. «hacker + marathon» – «хакер + марафон») использовалось в IT-отрасли, однако сейчас используется практически во всех технологичных сферах: организуются робохакатоны, геохакатоны, хакатоны по промышленному дизайну и пр.

Задания можно разработать самостоятельно, а можно пригласить партнера – организацию, которой было бы интересно получить идеи и прототипы решений актуальной для них проблемы. Обычно партнеры выступают в качестве разработчиков заданий, представитель организации консультирует команды в процессе работы, а также оценивает результаты на защите.

Партнеры могут быть исключительно интеллектуальными – обеспечивают экспертной поддержкой и работают с детьми, технологическими – обеспечивают наличие нужного оборудования и расходных материалов на площадке, а также финансовыми – обеспечивают призовой фонд/подарки для участников. Призы – не главное в хакатоне, важен опыт общения специалистов и команд. Поэтому не стоит отказываться от идеи проведения мероприятия только потому, что пока нет финансового партнера – достаточно найти интеллектуального и отработать с ним, попросив сувенирную продукцию, и подготовить часть наградной продукции самим (грамоты, оригинальные медали, распечатанные на 3D-принтере и пр.).

Зачем проводят:

– **Знакомство.** Это площадка встречи детей и наставников из разных направлений и городов, где они могут познакомиться друг с другом, обменяться знаниями и идеями, придумать совместный проект.

- **Формирование сообщества.** Хакатоны помогают создать сообщество детей и педагогов-наставников, увлеченных какой-либо темой.
- **Командная работа.** У участников есть возможность поработать в свободном формате с детьми и экспертами тех областей, с которыми они, возможно, никогда не встречались.
- **Новые знания.** Обучение новому происходит очень быстро, и полученные знания тут же можно использовать на практике. Кроме того, вокруг находится много других участников и экспертов, которые могут помочь.
- **Реализация новых идей.** Хакатон является площадкой для экспериментов, позволяет придумывать и реализовывать новые идеи и проекты.
- **Площадка для стартапов.** Для партнеров хакатон может быть интересен тем, что здесь они находят перспективные идеи и талантливых детей, с которыми можно продолжить работать вне хакатона.

Проведение:

При определении продолжительности следует учитывать возраст детей и путь, который проделали участники от дома до площадки: если на мероприятие приезжают команды из других регионов или удаленных школ, нужно понимать, что первые несколько часов (или наоборот последние часы первого дня) дети могут «выпадать» из процесса – засыпать, отвлекаться, созваниваться с родителями и пр. Учитывайте и не планируйте ничего требующего повышенной концентрации в 2-3 часа.

Для хакатонов с большим количеством иногородних участников более разумен трехдневный формат: первый день займет вхождение в рабочий ритм и привыкание к новой обстановке, генерация идей, второй – полноценная работа, а третий – подготовка к защите, презентации и рефлексия.

В рамках открытия важно акцентировать внимание детей на том, что это не соревнование в привычной его форме. Каждый участник хакатона приобретет опыт разработки и познакомится с новыми людьми – это главная ценность, поэтому победителем будет каждый, кто будет стараться реализовать свои идеи в течение нескольких дней.

Необходимо создать комфортные условия для практически непрерывной работы детей в течение нескольких дней: учесть их предпочтения и разработать интересные задания, продумать «внерабочую программу» – яркое открытие и награждение, дополнительные вечерние активности, организовать зоны отдыха (это могут быть несколько пуфов в тихом коридоре), позаботиться о доступном питании. Команды не должны отвлекаться на «бытовые» вопросы. Большую часть вопросов поможет снять хендбук – раздаточный материал, в котором будут собраны ответы на частые вопросы: расписание, контакты для различных ситуаций, план-схема площадки с указанием столовой, кулеров с водой и пр. Иногородним участникам следует выслать хендбук заранее – с указанием возможных мест проживания, удобных видов транспорта и пр.

Особое внимание следует уделить уровню команд. Зачастую на хакатоны приезжают команды, которые только начинают знакомиться с технологиями: необходимо

предусмотреть вводные мастер-классы для начинающих и дать им основы, необходимые для успешного старта. Несмотря на то, что команды работают самостоятельно, важно чтобы в аудитории находился организатор, владеющий содержанием, или понимающий, к кому можно обратиться с вопросом. Если наблюдатель замечает, что участники зашли в тупик и не понимают, как двигаться дальше, следует выяснить причину и, задавая наводящие вопросы, постараться навести на альтернативный путь. Важно понимать разницу между готовым решением/открытым выполнением части работы команды и демонстрацией алгоритма на отвлеченном примере/обозначении ресурсов, где дети могут получить необходимую для работы информацию. Цель организаторов – повысить компетенции участников и замотивировать их на дальнейшее развитие. Команды должны оказаться в ситуации успеха, независимо от своего уровня, но нельзя формировать ощущение легкой победы за выполненный наставником проект.

Важно организовать деятельность сопровождающих команды: большую часть дня они будут находиться на площадке, но участвовать в процессе детской разработки не смогут. Полезно организовать профильные дискуссии для обмена опытом, мастер-классы, культурную программу.

Дополнительные вариативные активности должны быть и у детей. После сложного дня можно прогуляться по предложенным организаторами маршрутам, поиграть в настольные/спортивные игры. Важно помнить, что подобные активности – исключительно по желанию детей.

На подведении итогов отдельное внимание стоит уделить траектории развития проекта: как идею можно доработать, какие ресурсы для этого нужны и где их найти. Важно донести до команд, что независимо от результатов обсуждения экспертов, каждый, кто смог предложить решение актуальной проблемы, развил свои компетенции и получил ценный опыт.

Соревнование (чемпионат, кубок, турнир)

Официальное состязание, которое проводится в различных видах деятельности, с целью выявления лучшего результата. Проводится среди команд или индивидуально, подразумевает обязательное награждение.



Мастер-класс

Аудитория: от 6 человек.

Можно проводить как по профильным направлениям – с развитием определенных hard-skills (программирование, 3D-моделирование, управление коптером и др.), так и

по гибким компетенциям – soft-skills (проектное управление, например, Scrum-игры, дизайн-мышление и др.)

Формат «взрослые – детям» («adults to kids»):

Педагог-наставник учит детей тому, что сам умеет, в зависимости от их возраста и предпочтений. Важно учитывать тайминг – не стоит планировать занятие больше 1,5 часов, обязательно сделать небольшой перерыв между непривычной для детей деятельностью.

Формируя содержание мастер-класса, следует останавливаться на максимально доступных в повторении вещах: в сфере геоинформатики воспользуйтесь бесплатным программным обеспечением, расскажите, как установить образовательные версии программного обеспечения для 3D-моделирования и др. Ребенок должен понимать, что это ему действительно полезно и доступно.

Педагог, проводящий мастер-класс, должен быть готов к отклонениям от программы – по запросу слушателей. Важно понять, что действительно интересно аудитории и говорить на ее языке о том, что действительно полезно: не надо слишком углубляться в технические нюансы демонстрируемого робота, если перед вами класс с гуманитарной направленностью – важно объяснить ключевое и заинтересовать близкими аудитории примерами.

В конце занятия обязательно рассказать, что ребенок сможет сделать, когда придет домой: где получить дополнительную информацию, что посмотреть и что можно сделать самому.

Любой мастер-класс должен заканчиваться неким «артефактом» – собранным роботом, созданной картой, распечатанной 3D-моделью/цифровой моделью. В идеальной ситуации ребенок сможет унести артефакт с собой. Так как забрать коптер, которым они учились управлять, у детей не получится, можно подготовить тематический раздаточный материал с дополнительной информацией, распечатанные несложные 3D-модели и др.

Формат «взрослые – взрослым» («adults to adults»):

Можно проводить мастер-классы для педагогов из других организаций, школ, делиться опытом использования технологичного оборудования, обучать особенностям организации проектной деятельности на занятиях. Как и при работе с детьми следует стремиться рассказывать о том, что слушатели действительно смогут применить в работе, а не акцентировать внимание на конкретном оборудовании.

Формат «дети – детям» («kids to kids»):

Менее распространенный, но зачастую более эффективный формат – «дети детям» (или как еще называют «peer to peer»). В процессе работы с ребятами постепенно будут выявляться дети, которым интересны те или иные темы, в которых они готовы развиваться. Важно фиксировать интерес и формировать траектории развития каждого. Для расширения кругозора и знакомства со смежными областями можно проводить kids to kids мастер-классы как внутри группы, так и для внешних слушателей. Это полезно как ведущему мастер-класса, так и аудитории – информация, рассказанная сверстником и на «своем» языке, хорошо воспринимается и вызывает интерес.

Следует постепенно выводить детей на формирование тем, которыми они могут поделиться. По возможности со временем темы должны назначаться не наставником, а предлагаться ребенком/командой.

Формат «дети – взрослым» («kids to adults»):

Особый формат – «дети – взрослым»: учащиеся делятся опытом со старшими коллегами. Если организаторы мастер-класса понимают, что аудитория адекватно воспримет детей в роли наставников (не будет задавать вопросы не по теме, комментировать и отвлекаться) – это отличный формат для мероприятия, который разовьет ораторские качества выступающих, а также покажет слушателям реальный уровень детей.

Воркшоп, Workshop

Это образовательное событие-мастерская, на котором участники вовлечены в активную групповую работу, получая возможность «поделаться руками» то, что обсудили с группой. Цель воркшопа – самостоятельно получить индивидуальное решение определенной проблемы, основываясь преимущественно на собственном опыте участников.

Семинар

Это образовательный формат, при котором теория представляется участниками в виде докладов, рефератов, а затем переходит на практику, например, групповые обсуждения, вопросы и ответы, выполнение практических заданий по теме.



Тематическая встреча

Гостиная

Камерное мероприятие в форме свободного общения. Главное здесь – активное участие людей и подготовленное пространство. Каждый из присутствующих может выступить со своими мыслями, задать вопрос участнику, поделиться своим опытом, рассказать историю.

Митап, Meetup

Короткая, неформальная и часто спонтанная встреча, участники которой обычно фокусируются на какой-то конкретной теме, обсуждают текущее состояние дел. Обычно происходит в промежутке между другими событиями или в начале дня.

Формат: короткая длительность, регулярность, неформальность, главное не спикер, а тема обсуждения.

Эффективен для объявления установок на день (на проектной смене, во время хакатона и пр.), погружения в тематику дня, подведения итогов предыдущего дня, позитивного заряда на день.

Пресс-конференция

Форма взаимодействия со СМИ, с целью привлечения внимания общественности к какой-либо деятельности. Журналисты получают информацию из первых рук, задают вопросы и получают на них ответы.



Представление результатов

Закрытая защита/предзащита проектов

Формат презентации командами результатов своей деятельности наставникам и другим сотрудникам детского технопарка. Может проводиться в формате выставки прототипов и макетов, в стендовом формате, в виде выступлений с презентацией.

Открытая защита проектов

Формат презентации командами результатов своей деятельности с привлечением экспертов и гостей. Может проводиться в формате выставки прототипов и макетов, в стендовом формате, в виде выступлений с презентацией. Можно выбрать один формат или комбинировать – организовать выставку всех проектов, а выступают с презентацией только команды, прошедшие предварительный отбор (например, победители голосования самих детей).

На защиту проектов нужно приглашать экспертов: профильных специалистов и потенциальных пользователей. Так, например, на защите проектов по направлению «Промышленный дизайн» можно пригласить любых возможных пользователей проектируемых детьми умных холодильников и удобных стульев. А на презентации командами VR-приложения для уроков биологии будут полезны комментарии от учителя биологии и учащихся, не знакомых с технологиями: будет ли им интересно такое приложение, действительно ли это полезно на занятии или это больше игра и др. Вопросы и комментарии от сторонних пользователей полезны и могут подтолкнуть команду к расширению функционала, дальнейшему развитию проекта.

Отдельная работа для организатора мероприятия – поиск и подготовка экспертов. Можно обратиться к знакомым специалистам, а можно написать запрос в интересующую организацию. От того, насколько понятно будет донесена цель и формат мероприятия, зависит положительный ответ на приглашение. Важно объяснить гостям, что их задача не в оценке детей, а в конструктивных комментариях. Никакой резкой обратной связи: «Я это пробовал – это не заработает», «это же уже есть». Конечно, в детских проектах есть узкие места, но мы не оцениваем команду как сложившихся

специалистов, а пытаемся навести их на необходимость изучения дополнительных материалов, исследования пользователей, аналогов и пр.

Крайне важно дать слово экспертам в конце выступлений команд: гости должны понимать, что были полезны и могут быть полезны и дальше.

При планировании защиты можно сразу заложить время после на этап рефлексии: наставнику со своими командами важно обсудить, убедительно ли было выступление, удалось ли добиться поставленной цели, какие комментарии экспертов необходимо учесть в дальнейшем, какие дополнительные исследования нужно провести, а что команда планирует оставить как есть.

Необходимо заранее объяснить формат мероприятия детям, чтобы они понимали тайминг и планировали свое время. Важно создать максимально «дружелюбную» обстановку – дети не должны чувствовать себя на экзамене: эксперты задают вопросы, чтобы помочь и усилить проект, а не поставить неудовлетворительную оценку.

Дети не должны воспринимать защиту проекта – как и в целом финальные презентации – как ключевую цель проекта. Публичная защита – один из этапов реализации задумки, а не самоцель.

Выставка – показ достижений, результатов работы.

Аудитория: от 15 участников + гости (дети, родители, эксперты, представители организаций).

Эффективен для проведения защиты проектов, презентации результатов деятельности детей в детском технопарке.

Проведение: если выставка проводится в рамках защиты проектов, то заранее готовится площадка проведения. С каждой команды необходимо собрать ТЗ: понять, что им потребуется для демонстрации. Например, стол для размещения макета, стулья, флипчарт для плаката, розетка для подключения ноутбука, зона VR и пр. Организаторы продумывают удобную для участников и гостей расстановку.

До начала организаторы и участники расставляют все необходимое в пространстве, настраивают оборудование. Затем происходит открытие выставки: главный организатор приветствует участников и гостей, рассказывает, что сейчас будет происходить и в каком формате, ориентирует в пространстве, при необходимости дает слово гостям. После этого приглашает начать знакомиться с участниками и их проектами.

Во время выставки гости перемещаются от одной команды к другой, участники презентуют свои проекты: рассказывают, демонстрируют прототипы, макеты, предлагают протестировать их продукт. Гости задают вопросы, участвуют в тестировании, могут давать корректирующую и поддерживающую обратную связь.

Также при необходимости гости могут оценивать по заданным критериям проект (заранее готовим оценочные листы для экспертов), голосовать за понравившийся проект (приз зрительских симпатий).

В конце выставки организаторы подводят итоги, выражают благодарность гостям и участникам.

Ярмарка

Выставка результатов работы с элементами продажи. Это могут быть как реальные, так и игровые деньги. Также может быть дополнена интерактивными заданиями, развлечениями для гостей.

Например, можно провести новогоднюю ярмарку, а полученные средства отправить на благотворительность или ярмарку как одно из завершающих мероприятий на смене, где участники смогут потратить заработанные игровые деньги.



Знакомство с организацией дополнительного образования

День открытых дверей

Комбинированный формат мероприятия, целью которого является привлечение новых детей для обучения, просветительская деятельность, популяризация исследовательской и проектной деятельности. Может объединять в себе различные форматы, в том числе и демонстрацию проектов и достижений обучающихся.

Экскурсия по организации дополнительного образования

Важно показывать гостям не столько оборудование, сколько детские наработки: организовать пространство для прототипов, распечаток, запустить видео на экранах.

Если на площадке присутствуют дети, важно дать слово им, а не только педагогу-наставнику – это полезно детям и продемонстрирует реальную ситуацию гостям. Формат экскурсий логично объединять с любым другим форматом в зависимости от аудитории, например, с мастер-классами.



Творческие мероприятия

Творческий вечер (ЛитМуз, квартирник)

Аудитория: 20 человек и более.

Эффективен для погружения участников в творческую атмосферу, развития творческого потенциала, усиления сплоченности, а также инициации атмосферы как пространства для творческого самовыражения (обычно на смене).

Формат:

Творческий вечер – это концерт в уютной дружеской обстановке, где можно и хочется поделиться своим творчеством: стихами, песнями, игрой на музыкальных инструментах и познакомиться с творчеством других. Подразумевает камерную обстановку.

Проведение: на этапе подготовки мероприятия необходимо подготовить 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. Продумать атмосферу, подготовить помещение и неформальную сцену. Необходимо сделать подборку музыкальных треков и мелодий, которые создадут лирическое настроение.

Творческий вечер анонсируется заранее, чтобы участники 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, помочь доработать номера.

Отличие творческого вечера от простого концерта заключается именно в атмосфере и содержании номеров. Главная задача создать творческую атмосферу, в которой в номерах будет мысль и живость.

Концерт

Серия музыкальных и других творческих выступлений. От творческого вечера отличается своей торжественностью и «громкостью».

Кинопоказ

Групповой просмотр фильмов или видеороликов (как готовых, так и созданных детьми). Неотъемлемой частью является обсуждение просмотренного. Такой кинопоказ может быть встроены в занятие или быть самостоятельным мероприятием на смене.

Открытый микрофон

Мероприятие-концерт, на котором любой желающий может выступить без каких-либо условий и ограничений.

Стэндап

Комедийное выступление на сцене перед аудиторией с монологом собственного сочинения. Также выделяют научный стендап, где тема выступления ограничена своими исследованиями, проектами и разработками.

Научное шоу

Постановочное мероприятие, включающее опыты и эксперименты. Ведущий научного шоу на глазах у детей проводит опыты, а затем объясняет, как они произошли.

Аукцион

Мероприятие, на котором заинтересованные в получении товара/предмета участники, повышают ставки, а товар получает тот, кто назвал и готов заплатить наибольшую цену. Например, детский поощрительный аукцион, где дети выигрывают посещение интересующего их мастер-класса за заработанные на занятиях баллы.

Флешмоб

Заранее спланированные действия группы людей в общественном месте. Чаще всего представляет собой танец большого количества людей, одновременно делающих одни и те же движения, или социальную акцию.

Активности по интересам: клуб, лаборатория, антикафе

Объединение в образовательных или развлекательных целях группы людей, имеющих общее увлечение. Часто проводится как вариативная часть программы смены, фестиваля, хакатона.

Тематический вечер

Мероприятие, посвященное определенной теме. Например, тематический вечер, посвященный развитию космонавтики, вечер научных открытий.

Кинофестиваль (киновечеринка)

Творческий формат командных соревнований, подразумевающий создание видеороликов, короткометражных фильмов, трейлеров, социальной рекламы и их совместный просмотр.

Аудитория: от 20 участников.

Формат: кинофестиваль проходит в течение нескольких дней. Каждая команда снимает один видеоролик. Фестиваль состоит из трёх этапов, включающих в себя запуск, создание видео и финальное мероприятие (просмотр).

Проведение:

Заранее происходит запуск события, на котором участникам даются установки, темы (или придумываются вместе). Вводятся временные ограничения длительности роликов, например, от 2 до 3 минут, разъясняется смысл задания.

Несколько дней участники придумывают, снимают и монтируют ролики, при необходимости обращаясь за помощью к экспертам.

Далее эксперты просматривают ролики и выбирают лучшие. При необходимости придумываются номинации. Проводится мероприятие в стиле известных кинофестивалей: с ведущим, с просмотром роликов, награждением. Создается атмосфера кино-вечеринки, путем введения дресс-кода, оформления пространства.



Каникулярные образовательные программы

Короткое образовательное мероприятие

(интенсив, смена, шорт-трек и др.)

Аудитория: от 10 человек.

Длительность: от 5 до 13 дней.

Программа предусматривает наличие образовательной и игровой модели. В основе образовательной модели лежит работа с кейсами. Предполагает содержание одного или нескольких направлений (например, интенсив «Разработка на Python», аэрокосмическая смена).

Проектная смена

Аудитория: от 30 человек.

Длительность: от 14 дней до 21 дня.

Программа предусматривает наличие образовательной и игровой модели. В основе образовательной модели лежит проектная деятельность.

Подробнее проектные смены мы будем рассматривать в модуле 1 и модуле 2.



Игра

Деловая игра

Имитация реальной ситуации и отношений, позволяющая получить опыт, проанализировать его и применять полученные знания и компетенции в деятельности.

Квест

Активный игровой формат командных соревнований, где достижение поставленной цели происходит после пошагового прохождения командой серии заданий. Для формата

характерна максимальная смена деятельности от задания к заданию и единый игровой сюжет. Критериями победы той или иной команды могут стать: наименьшее количество времени, самое качественное выполнение заданий, лучшая командная работа и т.д. Но чаще всего для определения команды-победителя критерии объединяются и каждому присваивается определенный вес.

Игра на командообразование

Игра, реализуемая за счет выполнения командами различных заданий-испытаний на командообразование, то есть таких заданий, выполнение которых возможно только усилиями всей команды. В такой игре не важно, сколько испытаний прошла каждая команда, важнее качество. Задания должны соответствовать возрасту и количеству участников в командах, а локации проведения испытаний должны быть расположены достаточно далеко друг от друга.

Квиз

Игровой формат командных соревнований, подразумевающий выполнение заданий на логику, на знания, на распознавание изображений, музыкальных и других. В разных раундах могут использоваться разные типы заданий (например, с изображениями, песнями, вопросами). Задания могут выполняться как на скорость, так и с четко ограниченным количеством времени.

Формат может быть посвящен определенной тематике, в том числе тематике всего мероприятия, а может объединять различные сферы знаний. Также формат может быть организован в стиле известных интеллектуально-развлекательных шоу. Команда, выполнившая большее количество заданий, признается победившей.

Фотоквест

Вид квеста, при котором каждой команде выдаются фотографии локаций, последовательно отгадывая которые, команда отправляется на каждую из них, чтобы найти спрятанные там коды, загадки или задания, выполнить их и зафиксировать.

Также фотоквест может предполагать и другой формат: командам необходимо сделать фотографии на заданные оригинальные темы. После этого можно опубликовать фотографии в социальных сетях или распечатать и разместить, чтобы при помощи голосования выбрать лучшие.

Танцбатл (стартин, рейв)

Танцевально-игровой формат командных соревнований, подразумевающий выполнение различных заданий под музыку. Задания-испытания в каждом раунде должны быть различными – групповыми и индивидуальными, в разных стилях и тематиках, когда каждый участник команды танцует «свое» и когда команда повторяет движения танцевального лидера. Лидеры могут переходить от команды к команде. В конце

мероприятия проводится этап, на котором все команды объединяются и танцуют все вместе. В данном формате мероприятия не обязательно выбирать команду-победителя, можно выбрать лучшего танцевального лидера, а всем командам присудить победу в той или иной номинации.

Эффективен для снятия эмоционального напряжения. Если проводить на смене, то по динамике самое удачное время – середина основного периода, когда происходит спад энергии.

Деловая игра

Игровой формат обучения совместной деятельности и навыкам сотрудничества. В основе деловой игры лежит противоречие и конфликт, а проблематика игры должна быть актуальна. Процесс обучения в деловых играх максимально приближен к реальной практической деятельности путем использования моделей реальных отношений. Деловая игра может включать в себя комплекс методов активного обучения, например: мозговой штурм, дискуссию, анализ конкретных ситуаций и т.д. Также формат подразумевает распределение ролей участников в командах.

Ролевая игра

Ролевая игра дает возможность участнику попробовать себя в нестандартных жизненных ситуациях, примерить роли взрослых, проявить творчество, ответственность, сделать выбор.

Аудитория: от 12 человек.

Формат: ролевая игра предполагает:

- 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;
- более или менее четко обозначенные роли, включающие ролевые предписания, описание целей взаимодействия и отношений к происходящему;
- двуплановость ситуации, т.е. некоторую фантастичность, условность с одной стороны и реальность взаимодействия с другой;
- наделение различных предметов игровыми значениями.

Ролевые игры имеют много разновидностей, которые значительно отличаются друг от друга. В различных источниках 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. Существуют и комплексные игры, которые при доминировании одного вида, включают другие виды игр в качестве элементов, эпизодов. Материалом для игры чаще всего служат сюжеты литературных произведений, фильмов, компьютерных игр, исторические события, легенды.

Проведение:

- Анализ ресурсов для проведения ролевой игры;
- Постановка цели;
- Написание новой игры или выбор подходящей, реализующей поставленную цель;
- Знакомство всех проводящих (обычно – мастера игры) 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 проводящими.

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

Поездка

Экскурсия

Групповое посещение предприятия, музея и пр. в образовательных целях.

Виртуальный тур

Интерактивный способ презентации трехмерного пространства, в основе которого лежит панорамная съемка. Например, виртуальный тур по нанолаборатории.

Экспедиция

Поездка с целью исследования и получения новых знаний.

Церемония, праздник

Награждение

Мероприятие, посвященное поощрению за достижения, например, вручение наград, подарков, грантов.

Церемония открытия/ закрытия

Торжественное официальное мероприятие в честь начала или окончания того или иного события.

Праздник

Развлекательное массовое мероприятие, приуроченное к тому или иному празднику (например, Новому году, Дню Победы, Дню рождения организации).

Рефлексия

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.¹

Рефлексия может быть индивидуальной и командной. Рассмотрим рефлексии в двух плоскостях: рефлексия деятельности и вечерние рефлексии («свечки», «огоньки») в лагере.

Рефлексия деятельности

Аудитория: 5-7 человек (проектная команда).

Ведущий: наставник модерирует рефлексии, создает безопасную доверительную атмосферу, где дети не будут бояться говорить искренне, задает формат обсуждения.

Пространство: рассадка в общем круге (отсутствие барьеров между участниками: столов, лишних предметов).

Помогает участникам осмыслить виды и способы работы, проанализировать свою активность, выявить дефициты и точки развития. С детьми анализируем способы и пути получения результата, среду, в которой результат был получен, взаимодействие в команде.

Фокусирующие вопросы: «Как пройденный этап влияет на достижение финального результата?», «Что было реализовано мной, что делала команда в целом?».

¹ Мещеряков Б. Г., Зинченко В. П. Большой психологический словарь

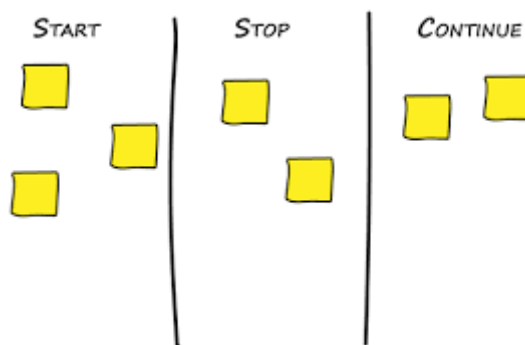
Примеры форматов²:

Незаконченные предложения: предлагаем устно/письменно завершить фразы. Их можно распечатать или вывести на экран. *Сегодня я узнал..., Было трудно..., Я понял, что..., Я научился..., Меня удивило...* и т.д.

Mind Map (интеллект-карта): просим участников сделать интеллект-карту полученных знаний. Обсуждаем с ними результат – как его можно дополнить? Нет ли логических ошибок в рассуждении?

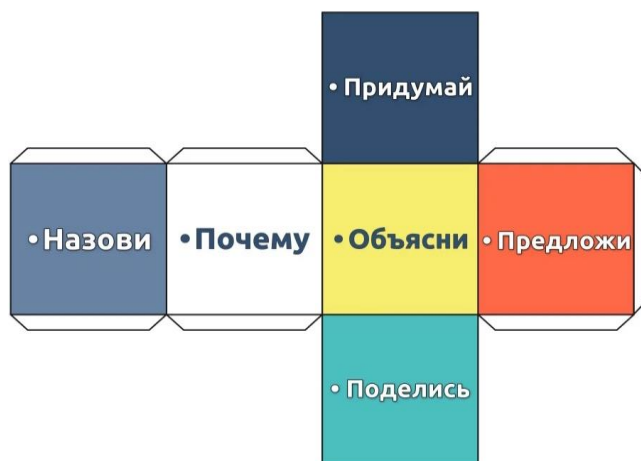
Start Stop Continue: помогает искать решения и давать корректирующую и поддерживающую обратную связь. Показываем участникам шаблон, разделенный на три области, и переходим к заполнению. Задайте команде три вопроса. Каждый участник пишет ответ на стикеры и размещает его в соответствующей области. Затем наставник модерировует общее обсуждение.

Вопросы: *Что команда должна начать делать? Что команда должна прекратить делать? Что команда должна продолжить делать?*



Кубик Блума: участник кидает кубик, наставник или другой ребенок задает вопрос тому, кто его поймал, начиная со слова на выпавшей стороне. В классическом кубике грани подписаны следующим образом: назови; почему; объясни; предложи; придумай; поделись. Можно экспериментировать и придумывать другие вопросы/задания для граней.

² Больше форматов в «Шпаргалка по рефлексии. Сборник методических материалов». Редакционная группа: Марина Ракова, Максим Инкин, Сергей Ершов, Ирина Кузнецова, Антон Быстров



Вечерняя рефлексия («огонек», «свечка»)

Аудитория: 18-25 человек (отряд/команда в лагере).

Ведущий: вожатый (реже наставник) модерировать рефлексия, создает безопасную доверительную атмосферу, где дети не будут бояться говорить искренне, задает формат.

Пространство: обычно рассадка в общем круге (отсутствие барьеров между участниками: столов, лишних предметов), камерная атмосфера (приглушенный свет, гирлянды, спокойная музыка). Участникам должно быть уютно, приятно и комфортно говорить.

Каждый огонек требует подготовки, он должен стать уникальным и незабываемым. Вечерний огонек настраивает детей на сон, поэтому не стоит выбирать что-то динамичное и развлекательное. Также можно создать свою маленькую традицию: завершать песней, начинать с благодарности кому-либо, делать упражнение «импульс».

«Огоньки» классифицируют следующим образом:

- **Огонек знакомств:** проводится с целью больше узнать друг о друге, показать, что рядом в течение всего мероприятия/смены будут добрые, отзывчивые, талантливые люди, проанализировать ожидания.
- **Огонек откровений (конфликтные):** каждая группа в своем развитии проходит этап конфронтации. Помогает вскрыть наболевшие проблемы, участникам высказать свое мнение, совместно найти выход из ситуации. Это одни из самых сложных огоньков, поэтому требует тщательной проработки.
- **Огонек тематический:** обычно в середине смены возникают потребности обсудить те темы, которые волнуют всех. На таких огоньках затрагиваются такие важные темы, как дружба, доверие, любовь, отношения с родителями и пр.
- **Огонек анализа:** вместе с детьми анализируем событие, прожитый день, всю смену.

Примеры форматов:

– Музей любимых вещей (знакомство)

Предложить участникам принести свою любимую вещь, которая сейчас у них есть в лагере. По очереди дети рассказывают не о себе, а о предмете, характеризующем хозяина и демонстрируемом на огоньке. Такой формат помогает развитию абстрактно-образного мышления, дается возможность показать себя с неожиданной стороны.

Здесь также можно использовать заготовленные картинки, которые тянут дети и рассказывают о себе, используя метафору (можно использовать карты настольной игры «Диксит»).

– Круг молчания (конфликтная)

Все сидят в кругу спиной к центру. Говорящий разворачивается лицом к центру (или садится в центр круга). Остальным говорить строго запрещено, т.е. говорят только желающие высказаться (они постепенно поворачиваются в круг, втягиваясь в беседу). Тема должна сильно затрагивать всех участников. Напряженность внимания, обстановка провоцирует эмоциональный выплеск и снятие личного эмоционального напряжения, снятие конфликта.

Здесь очень значима роль ведущего, нужно уметь грамотно завершить огонек, чтобы проблемная ситуация была решена, дети получили эмоциональную разрядку, а не допустить эскалацию конфликта.

– Письмо (анализ)

Каждому участнику предлагается написать письмо. Прежде всего необходимо определиться, кому это письмо адресовано (другу, маме, брату и т.д.). В зависимости от адресата будет разное содержание.

После этого можно зачитать по очереди письма (кто захочет), обсудить их. Ведущим важно поддержать каждого ребенка, создать доверительную атмосферу, потому что в письмах пишут самое личное и откровенное.

Также можно написать письмо самим себе и договориться через определённое время их открыть и прочитать.



Другие форматы

Акция

Социально-полезные действия, привлекающие внимание общественности к какой-либо проблеме. Например, экологические акции, акции помощи бездомным животным, день без телефона, бумеранг добра.

Эксперимент

Проведение научного опыта, цель которого – получение нового или проверка имеющегося знания. Например, эксперименты по определению свойств воды, развитию растений, физические эксперименты.

Фестиваль

Массовое мероприятие с демонстрацией достижений в какой-либо области. Обычно это некая среда с различными площадками, тематическими зонами. Например, научный фестиваль рассказывает участникам, чем занимаются ученые, каких достижений достигли.

Тимбилдинг

Мероприятие-тренинг, направленное на сплочение коллектива, формирование навыков командной работы и поднятие командного духа.