

# СЦЕНАРНЫЕ «ЛАЙФХАКИ» ДЛЯ ПЕДАГОГОВ-ОРГАНИЗАТОРОВ И ВОЖАТЫХ РДШ

*Учебно-методическое пособие*

Москва  
2019

УДК 37:79(072.8)  
ББК 85.34+74.200+66.75  
С92

Рецензенты:

доктор педагогических наук *Т.В. Пушкарева*  
(Московский педагогический государственный университет);  
доктор психологических наук *Н.А. Подымов*  
(Московский педагогический государственный университет);  
кандидат филологических наук *С.В. Мелияна*  
(Воронежский государственный технический университет)

Авторы:

*Е.В. Богданова, Е.А. Леванова,  
А.В. Преображенская, А.А. Толкачев*

С92      **Сценарные «лайфхаки» для педагогов-организаторов и вожатых РДШ** : учебно-методическое пособие / Е. В. Богданова, Е. А. Леванова, А. В. Преображенская, А. А. Толкачев. – Москва : РУДН, 2019. – 39 с. : ил.

Сегодня вожатская деятельность формирует новую поведенческую модель школьника, готового к технологическим и социальным инновациям, обладающего высокой социальной активностью и коммуникативными навыками. В воспитательную работу педагога-вожатого необходимо внедрять практико-ориентированный подход социального проектирования, формирующий у школьника инициативную позицию и развивающий исследовательские, рефлексивные навыки и познавательный интерес к новым знаниям.

Пособие направлено на обеспечение образовательных организаций детских лагерей механизмом организации социально-значимых мероприятий с использованием новых форматов и алгоритмов составления сценария мероприятия в процессе сотворчества педагогического и детского коллектива, на повышение креативности воспитательного процесса и внедрение проектной деятельности в образовательных организациях.

В издании рассмотрены педагогические практики по организации игровых приемов и форсайт-методик для проработки идей, обобщены подходы к презентации проектов, а также подготовлены рекомендации педагогам по выявлению проблемных зон структуры сценариев и сценарные «лайфхаки» практической деятельности на территории детских лагерей и обучающих центров.

ISBN 978-5-209-09738-9

© Богданова Е.В., Леванова Е.А.,  
Преображенская А.В., Толкачев А.А., 2019  
© Российский университет  
дружбы народов, 2019

## Оглавление

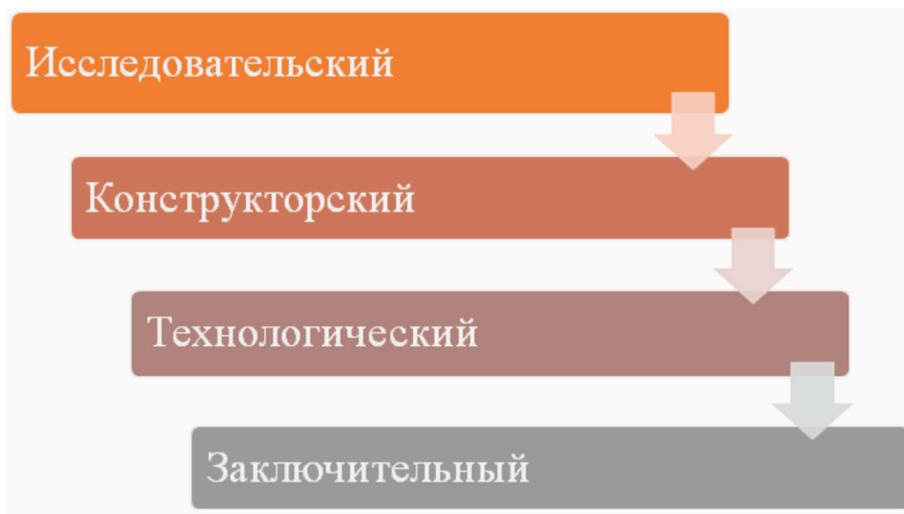
<b>1.</b> Разработка и проверка идеи.	
Презентация идеи	<b>4</b>
<b>1.1.</b> Важность идеи. Как проверить жизнеспособность и оригинальность вашей идеи	<b>4</b>
<b>1.2.</b> Тренировка навыков придумывания идеи	<b>9</b>
<b>1.3.</b> Мозговой штурм	<b>12</b>
<b>1.4.</b> Разработка презентации идеи	<b>14</b>
<b>2.</b> Работа со сценарием. Форсайт подход	<b>15</b>
<b>2.1.</b> Идеальный сценарий. Структурный план сценария. Выделение каждой части сценария. Выявление проблемных зон на основе плана	<b>15</b>
<b>2.2.</b> Представление идеи на «доске»	<b>18</b>
<b>2.3.</b> Форсайт подход	<b>21</b>
<b>3.</b> Механизмы реализации (написания). Подготовка. Примеры нетиповых сценариев	<b>23</b>
<b>4.</b> Рекомендации и сценарные «лайфхаки» для педагогов-организаторов и вожатых РДШ	<b>32</b>
Заключение	<b>36</b>
Список полезной литературы и интернет-порталов	<b>37</b>

## 1. Разработка и проверка идеи. Презентация идеи

В рамках данного подраздела рассмотрены основные понятия идеи и проверки идей на жизнеспособность, а также методики тренировки навыков придумывания идеи через игропрактические инструментарины, подходы к организации мозгового штурма.

### 1.1. Важность идеи. Как проверить жизнеспособность и оригинальность вашей идеи

Разработку творческих идей и социально-значимых проектов детьми в детских лагерях можно разделить на несколько технологических этапов (рис. 1).



*Рисунок 1. Взаимосвязь технологических этапов разработки идеи*

Процесс разработки и проверки идеи можно представить в виде 4 этапов технологической карты верификации проектной идеи ребенка (табл. 1-4).

Таблица 1. Описание взаимосвязей поискового, исследовательского этапа технологической карты верификации проектной идеи

№	Наименование элемента	Описание элемента
1	Задачи, решаемые детьми	<ul style="list-style-type: none"> <li>– поиск и анализ проблемы;</li> <li>– выбор темы проекта;</li> <li>– планирование проектной деятельности по этапам;</li> <li>– сбор, изучение, обработка и анализ информации по теме проекта</li> </ul>
2	Деятельность детей	<ul style="list-style-type: none"> <li>– обсуждают проблему с педагогом и сверстниками;</li> <li>– формулируют задачи;</li> <li>– уточняют и анализируют информацию;</li> <li>– устанавливают цели и выбирают план действий;</li> <li>– проводят исследования;</li> <li>– фиксируют результаты</li> </ul>
3	Деятельность педагога-вожатого	<ul style="list-style-type: none"> <li>– мотивирует учащихся;</li> <li>– ставит перед участниками проблему и организует ее обсуждение;</li> <li>– объясняет цели проекта;</li> <li>– наблюдает;</li> <li>– консультирует</li> </ul>
4	Формы и методы обучения и воспитания	<ul style="list-style-type: none"> <li>– проблемная беседа;</li> <li>– рассказ, консультация</li> <li>– самостоятельная работа</li> </ul>

Таблица 2. Описание взаимосвязей конструкторского этапа технологической карты верификации проектной идеи

№	Наименование элемента	Описание элемента
1	Задачи, решаемые детьми	<ul style="list-style-type: none"> <li>– поиск оптимального решения;</li> <li>– задачи проекта;</li> <li>– исследование вариантов конструкции идеи и проекта;</li> <li>– составление сценарного плана и дорожной карты реализации проекта</li> </ul>
2	Деятельность детей	<ul style="list-style-type: none"> <li>– работают с информацией;</li> <li>– проводят синтез, анализ и оценку идей;</li> <li>– выполняют инфографические материалы;</li> <li>– оформляют презентацию</li> </ul>
3	Деятельность педагога-вожатого	<ul style="list-style-type: none"> <li>– организует, активизирует и направляет поиск и выработку идей;</li> <li>– высказывает предположения;</li> <li>– помогает в выборе решений;</li> <li>– советует (по просьбе);</li> <li>– рекомендует;</li> <li>– наблюдает;</li> <li>– консультирует</li> </ul>
4	Формы и методы обучения и воспитания	<ul style="list-style-type: none"> <li>– беседа; дискуссия;</li> <li>– дискуссия;</li> <li>– «мозговой штурм»;</li> <li>– морфологический анализ;</li> <li>– дизайн-анализ;</li> <li>– ТРИЗ, ролевая игра</li> </ul>

Таблица 3. Описание взаимосвязей технологического этапа технологической карты верификации проектной идеи

№	Наименование элемента	Описание элемента
1	Задачи, решаемые детьми	<ul style="list-style-type: none"> <li>– составление плана практической реализации проекта;</li> <li>– подбор необходимых инструментов и технологий проекта;</li> <li>– утверждение дорожной карты проекта;</li> <li>– текущий контроль качества;</li> <li>– внесение при необходимости изменений в проект</li> </ul>
2	Деятельность детей	<ul style="list-style-type: none"> <li>– выполняют необходимую подготовку к презентации проекта;</li> <li>– осуществляют самоконтроль и корректировку своей деятельности;</li> <li>– проводят контроль качества реализации проекта</li> </ul>
3	Деятельность педагога-вожатого	<ul style="list-style-type: none"> <li>– обеспечивает рабочее пространство для реализации проекта;</li> <li>– руководит деятельностью;</li> <li>– организует и координирует процесс презентации;</li> <li>– знакомит с новыми возможностями и лайфхаками при реализации проекта;</li> <li>– консультирует, советует</li> </ul>
4	Формы и методы обучения и воспитания	<ul style="list-style-type: none"> <li>– беседа, презентация;</li> <li>– практическое упражнение;</li> <li>– самостоятельная работа</li> </ul>

Таблица 4. Описание взаимосвязей заключительного этапа технологической карты верификации проектной идеи

№	Наименование элемента	Описание элемента
1	Задачи, решаемые детьми	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оценка качества презентации проекта;</li> <li>– анализ процесса и результатов выполнения проекта;</li> <li>– изучение возможности использования результатов проектирования</li> </ul>
2	Деятельность детей	<ul style="list-style-type: none"> <li>– осуществляют самоанализ, рефлексия и самооценку результатов проектирования;</li> <li>– готовят документацию к защите;</li> <li>– защищают проект;</li> <li>– участвуют в коллективном обсуждении и оценке результатов</li> </ul>
3	Деятельность педагога-вожатого	<ul style="list-style-type: none"> <li>– консультирует;</li> <li>– оказывает менторскую поддержку;</li> <li>– организует защиту, обсуждение проектов, рефлексия после презентации проектов;</li> <li>– слушает, принимает обратную связь;</li> <li>– участвует в анализе и оценке результатов проекта;</li> <li>– аргументировано оценивает работу детей над проектом</li> </ul>
4	Формы и методы обучения и воспитания	<ul style="list-style-type: none"> <li>– имитационно-деятельностная игра;</li> <li>– деловая (ролевая игра); рефлексия</li> </ul>

## 1.2. Тренировка навыков придумывания идеи

Тренировку навыков придумывания идеи лучшим образом проводить через различные игры и тренинги среди детей, позволяющие активизировать их креативную способность в проектировании социально-значимых, творческих идей и проектов.

В таблице 5 представлены типология и основные форматы игропрактик, наиболее подходящих для применения в верификации проектных идей<sup>1</sup>.

Таблица 5. Типология игропрактических приемов для тренировки навыков придумывания проектных идей

№	Тип игропрактики	Форматы игры
1	Физические и психологические игры и тренинги	<ul style="list-style-type: none"><li>– <b>двигательные</b> (спортивные, подвижные, моторные);</li><li>– <b>экстатические, экспромтные</b> (игры-танцы, экстремальные забавы, детские интеллектуальные экстатические игры);</li><li>– <b>освобождающие</b> (пантомимические, юмористические забавы, фокусы и трюки, игры случайного выигрыша);</li><li>– <b>терапевтические</b></li></ul>
2	Интеллектуально-творческие игры	<ul style="list-style-type: none"><li>– предметные забавы;</li><li>– сюжетно-интеллектуальные игры;</li><li>– дидактические;</li><li>– строительные, трудовые, технические;</li><li>– электронные, компьютерные, игры-автоматы;</li><li>– игровые методы обучения</li></ul>

<sup>1</sup> Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие / под ред. Л. Е. Смеркович, А. Е. Яцыны, «Издательские решения» [Электронный ресурс] – 2017, 140 с.

№	Тип игропрактики	Форматы игры
3	Социальные игры	– творческие сюжетно-ролевые (подражательные, игры-драматизации, игры-грёзы); – деловые игры
4	Комплексные игры	– коллективно-творческая деятельность; – метод длительной игры

Тренировку навыков генерации и проработки идеи можно осуществить через следующие категории игропрактик, которые помогут ребенку социализироваться и креативно придумать социально-значимый проект (табл. 6, рис. 2).

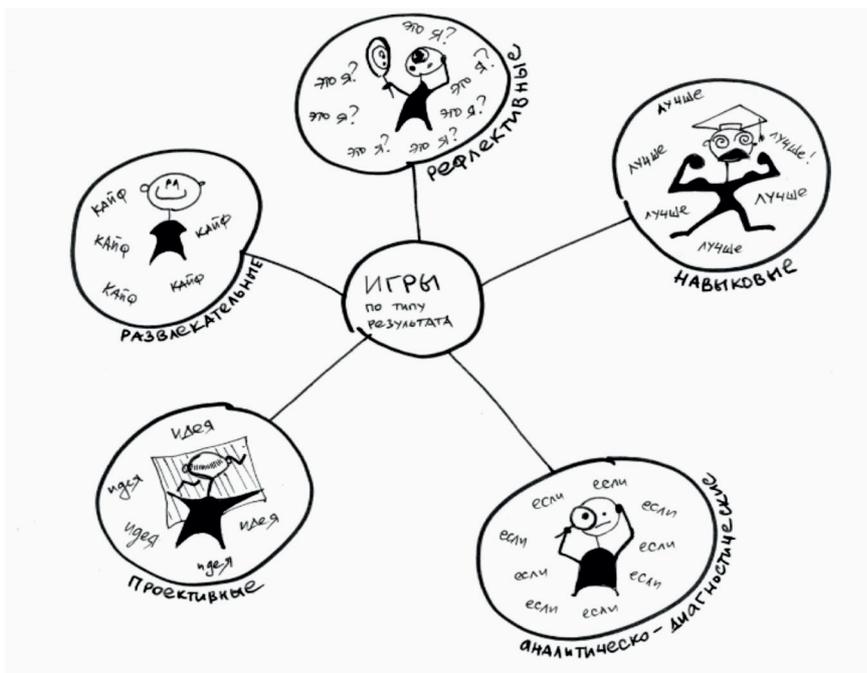


Рисунок 2. Распределение игропрактик по типам результатов

Таблица 6. Категории игропрактик, направленные на вовлечение детей в генерацию новых идей

№	Наименование категории игры	Описание категории игры
1	Развлекательные	Получение удовольствия, положительных эмоций, отвлечение от текущей ситуации. Все цели дети и получают, и достигают внутри игры, а вовне выносятся только радость от хорошо проведенного времени и позитивный настрой. В качестве игры для достижения этого результата подойдет все, что позволяет отвлечься от деятельности
2	Рефлексивные	Представляют собой перенос на текущую деятельность решений/ способов поведения/ моделей деятельности, проявленных в игре. В этом случае вообще не важно, про что игра, важно, как это обсуждается, какие вопросы задаются по итогам игры. Педагогу-вожатому важно выявить ключевые аспекты в текущей деятельности и преобразовывать их в игровую модель, а потом на обсуждении «распаковывать» начинку обратно и показывать взаимосвязи. Ребенок делает для себя выводы о наилучшем способе поведения или организации деятельности. Смысл и содержание появляются и присваиваются детьми в ходе обсуждения (рефлексии), а само наполнение игры становится не очень значимым
3	Проектные	Их задача – создать какую-то ситуацию, разработать нечто новое. Здесь игровая реальность чаще всего работает моделью системы в будущем. Это может быть история про новые продукты или новые технологии, новый способ коммуникации и развития. Здесь подойдет все, что позволяет не просто имитировать деятельность, но создать в начале новую игровую модель, а потом уже, исходя из нее, перестроиться в творческий проект

№	Наименование категории игры	Описание категории игры
4	Навыковые	Применяются для выработки или улучшения какого-либо навыка. Это может быть, как личностная характеристика, так и навыки социализации и коммуникации. В игру из реальности вытаскивается только один навык, и искусственно формируются ситуации, где этот навык надо проявить. Связи с реальностью такие ситуации могут не иметь вовсе. Кроме того, эти игры могут использоваться и для оценки текущего уровня навыка. Игра позволяет спрессовать время и за счет частого повторения отработать навык
5	Аналитическо-диагностические	Это быстрая (относительно реальных процессов) оценка развития какой-либо ситуации: жизнеспособна ли идея, будет ли успешен проект в тех или иных условиях, что послужило причиной текущей ситуации. Здесь наиболее важно построить модель, адекватно отражающую реальность, иначе ничего не получится

### 1.3. Мозговой штурм

Проведение мозгового штурма может быть реализовано в нескольких вариантах.

#### Вариант 1:

1. Педагогом-вожатым дается краткая формулировка задачи.
2. Ребята выдвигают первоначальные идеи.
3. Проведение исследования (изучение потребностей), чтобы выяснить, какая из идей выглядит более перспективной.
4. Мозговой штурм лучшей идеи.
5. Обучение определенным навыкам и умениям презентации идеи.
6. Формирование дорожной карты проектной идеи.

## **Вариант 2:**

1. Дети анализируют большое количество проектов по заданной тематике в открытых источниках.
2. Обсуждают достоинства и недостатки выбранных проектов.
3. Фиксируют краткую формулировку задачи для изготовления улучшенного варианта изделия.
4. Исследуют потребности в проекте для целевой группы.
5. Проводят мозговой штурм набора критериев, которым должен отвечать проект.
6. Выполняют упражнения, развивающие умения и навыки, выбор лучшей идеи изготовления изделия.
7. Составляют дорожную карту проекта.
8. Готовят презентации проекта.
9. Защищают проект.

## **Вариант 3:**

1. Детям выдается какой-либо артефакт и предлагается выдвинуть идеи по его использованию.
2. Проводятся исследования, определение потребности и потенциальных потребителей.
3. Составляется краткая формулировка задачи.
4. Проводятся более глубокие исследования для выбора варианта проекта.
5. Разрабатывается набор критериев, которые должны удовлетворять проект.
6. Мозговой штурм и выбор лучшей идеи.
7. Составляется дорожная карта реализации проекта с учетом имеющихся артефактов.
8. Готовится презентации по проекту.
9. Проводится защита и оценка проекта.

## **1.4. Разработка презентации идеи**

Разработка презентации идеи осуществляется в три последовательных этапа: организационно-подготовительный, технологический и упаковочный.

### **Этап 1. Организационно-подготовительный (исследовательский, поисково-исследовательский)**

1. Поиск проблемы.
2. Выбор и обоснование проекта.
3. Анализ предстоящей деятельности.
4. Разработка различных вариантов выполнения проекта.
5. Выбор оптимального варианта.
6. Подбор необходимых инструментов.
7. Разработка технологического процесса.
8. Организация рабочего места.

### **Этап 2. Технологический (практический)**

1. Формирование креативных идей презентации.
2. Обсуждение идей в проектной команде.
3. Согласование и утверждение сценария презентации.

### **Этап 3. Упаковочный (отчетно-презентационный)**

1. Генеральная репетиция презентации проекта.
2. Корректировка презентации с учетом обсуждений.
3. Экономико-экологическое обоснование.
4. Мини-маркетинговые исследования.
5. Подведение итогов.
6. Защита проекта.
7. Рефлексия.

## 2. Работа со сценарием. Форсайт подход

### 2.1. Идеальный сценарий. Структурный план сценария.

#### Выделение каждой части сценария. Выявление проблемных зон на основе плана

Составление сценарного плана мероприятия можно осуществлять с помощью современных форсайт-методик генерации проектных сущностей.

С точки зрения последовательности шагов RapidForesight выделяют следующие этапы структурного плана сценария, которые будут необходимы педагогу-вожатому при сценарном проектировании практического мероприятия<sup>2</sup>:

1. **Пре-форсайт (Pre-Foresight)**. Подготовка форсайт-сессии является важной частью получения качественного результата и включает в себя:

- обзор источников по предмету работы (в том числе предыдущие форсайты по этой и смежным темам, поиск международного опыта, поиск по научным и научно-исследовательским публикациям);
- сбор и анализ статистических данных (в том числе проведение экстраполяции, корреляционного и регрессионного анализа);
- анализ высказываний признанных лидеров мнений в данной области (ведущих ученых, предпринимателей);
- анализ общественного мнения (форумы, социальные сети, запросы в поисковых системах);
- данные, публикуемые экспертными институтами и think tanks (например, обзоры Gartner).

---

<sup>2</sup> Методическое пособие Rapid Foresight [Электронный ресурс] <https://asi.ru/reports/67656/>

2. **Формирование проектной группы** (group selection). Подготовка форсайт-сессии обязательно включает в себя определение состава экспертных групп, в ходе которого подбираются наиболее компетентные участники, представляющие различные субъектные позиции в контексте предмета форсайт-сессии. Здесь могут применяться следующие подходы:

- экспертиза заказчика, его предположения о людях, имеющих необходимую экспертизу;
- составление списков, рейтингов и ранкингов по данной теме (самые большие, быстрые, эффективные и т.д.);
- поиск авторов публикаций по теме (включая социальные сети и блоги);
- библиометрия и анализ патентов (в редких случаях).

3. **Генерация идей** – собственно форсайт-сессия, которая включает в себя такие наиболее эффективные инструменты групповой работы, как:

- мозговые штурмы;
- проработку сценариев (во время работы с картой);
- метод свободных ассоциаций;
- экспертные панели (которыми, фактически, частично является работа в группах);
- научная фантастика (в генерации карточек участники часто опираются на образы из фантастики, обсуждая возможности и условия реализации данных «прогнозов»);
- опросы (правда, только в рамках модерлируемой группы);
- верификация результатов (карты) предыдущих форсайт-сессий;
- голосования участников сессии.

4. **Действия (Action)**. Общественный формат проведения форсайт-сессии является естественным для RF подхода. Наиболее частым результатом форсайт-сессии является набор инициатив (проектов изменений), которые могут быть представлены в виде дорожных карт.

Кроме того, участники, как правило, договариваются в ходе сессии о следующих (ближайших) активностях по реализации инициатив и старту проектов изменений, о которых они договорились в ходе совместной работы. Отслеживание этой активности, поддержка с помощью ИТ-инструментов, работы педагогов-модераторов, предоставление площадки для коммуникации является важной составляющей форсайта, фактически единственным залогом того, что результаты сессии не будут забыты.

Также результатом форсайт-сессий является появление лидеров, готовых развивать конкретную тему (инициативу, проект изменений, пакет проектов).

**5. Обновление (Renewal).** В RapidForesight заложено сразу несколько инструментов постоянного обновления методики, а именно:

- проектирование каждой форсайт-сессии требует от команды организаторов (педагогов-модераторов) ревизии имеющихся у них в наличии инструментов, их применимости в конкретной ситуации, а значит осознанного пользования методикой;

- рефлексия, как обязательный элемент работы, требует анализа, фиксации и публикации методических находок и доработок, полученных в ходе отдельной форсайт-сессии;

- регулярное обновление «карты будущего» – отдельный и очень важный инструмент в задачах управления большими системами (например, «карта будущего» форсайта образования пересматривается и обновляется ежегодно).

Таким образом, RapidForesight является одним из наиболее эффективных методов, способных работать сразу со всеми пятью этапами форсайт-работы и обеспечивающих результаты на каждом из них, что позитивным образом сказывается на качестве сценарных планов практических мероприятий при социальном проектировании в детских лагерях.

## 2.2. Представление идеи на «доске»

Общепринятой практикой идейных проектировок и дальнейшей верификации проектных задач является применение метода дизайн-мышления (рис. 3).



Рисунок 3. Метод дизайн-мышления для генерации и выбора проектной идеи

Рассмотрим подробнее каждый инструмент дизайн-мышления.

1. **Эмпатия:** погружение в компетенции группы. На этом этапе задача – как можно глубже понять реалии, ценности, эмоции, поведение, мотивации и страхи детей в проектной группе, для которых будет разрабатываться решение.

2. **Анализ и синтез (фокусировка):** осмысление информации, полученной на стадии «эмпатия». Здесь цель – сформулировать гипотезы (инсайты) о потребностях, скрытых смыслах и глубинных мотивациях, которые движут детьми.

3. **Генерация идей:** стремление придумать как можно больше способов удовлетворить глубинные потребности детей.

4. **Прототипирование:** процесс «мышления руками», придания физической формы идеям через простые прототипы.

5. **Тестирование:** проверка гипотез, сформулированных на этапе «анализ и синтез». Грамотное тестирование позволяет устранить недочеты, перед тем как масштабировать решение.

6. **Сторителлинг:** искусство рассказывания историй, призванных заразить аудиторию энтузиазмом и идеями, а также вовлечь и заручиться поддержкой стейкхолдеров.

Для успешной реализации творческого проекта в условиях дополнительного образования детей необходимо:

1. Создать условия для самостоятельной творческой проектной деятельности. Педагогу необходимо проводить подготовительную работу, предусмотреть ресурсы свободного времени, для того чтобы избежать перегрузки детей.

Приступая к работе, ребенок должен владеть необходимыми знаниями, умениями и навыками в содержательной области проекта. Ему понадобятся сформированные специфические умения и навыки для самостоятельной работы. Новые знания педагог во время проекта может дать, но в очень незначительном объеме и только в момент его востребованности воспитанником.

2. Каждый проект должен быть обеспечен всем необходимым. Материально-техническое и учебно-методическое оснащение, кадровое обеспечение (дополнительно привлекаемые участники, специалисты), информационные (каталоги, библиотеки, интернет, аудио- и видеоматериалы) и информационно-технологические ресурсы (компьютеры и др. техника с программным обеспечением), организационное обеспечение (специальное расписание занятий, аудиторий, работы библиотеки, выхода в интернет).

Разные проекты потребуют разное обеспечение. Проектная деятельность воспитанников побуждает к организации информационного пространства. Все виды требуемого обеспечения должны быть в наличии до начала работы над проектом. В противном случае за проект не надо браться, либо его необходимо переделывать, адаптировать под имеющиеся ресурсы. Недостаточное обеспечение проектной деятельности может свести на нет все ожидаемые положительные результаты.

3. Заинтересовать детей в работе над проектом. Необходима мотивация, которая будет давать источник энергии для самостоятельной деятельности и творческой активности воспитанников. Для этого нужно педагогически грамотно сделать «погружение» в творческий проект, заинтересовать проблемой, перспективой социальной пользы.

Важно помнить, что задачи проекта должны соответствовать возрасту воспитанника – интерес к работе и посильность во многом определяют успех. Порой завышенная самооценка возможностей приводит воспитанников к выбору довольно сложных проектов. Но реально они не умеют пользоваться инструментами и выполнять операции, скорее всего, отсутствуют и материалы, подходящие для качественного выполнения работ. Такой проект не более чем мнимая цель. Это мечта, фантазия, которой в большинстве случаев не суждено быть доведенной до конца.

Педагог-вожатый должен помочь воспитанникам:

- получить различные материалы, справочники, информацию, инструменты и т. д.;
- обсудить способы преодоления трудностей путем косвенных, наводящих вопросов;
- одобрить или не одобрить различные фазы самостоятельной деятельности;
- научить кратко записывать результаты своей деятельности;
- дать четкий анализ выполненного проекта.

При социальном проектировании и подготовке сценарных планов практико-ориентированных мероприятий в детских лагерях педагогу-вожатому необходимо столкнуться с рядом проблем, среди которых можно выделить следующие:

- содержание задания для проектов;
- методика выполнения проектов воспитанников разных возрастов;
- знания и умения, которыми должен обладать педагог-вожатый, чтобы помочь учащимся разработать проект, а затем контролировать его выполнение;
- знания и умения, которыми должны обладать учащиеся для успешного выполнения проектов.

Сегодня педагогами-вожатыми в детском лагере внедрение форсайт-технологий при социальном проектировании реализуется в формате «открытой лаборатории» по исследованию, сценарированию и прогнозированию разных версий будущего.

### 2.3. Форсайт подход

Ядром являются практико-ориентированные образовательные события (переговорные площадки, проективные игры и др.), которые оказывают влияние на становление образов будущего и проективных типов форсайт-мышления и деятельности детей.

Ребята учатся создавать контуры и траектории личных образовательных сценариев и профессионального самоопределения с учетом влияния перспективных «прорывных технологий» на изменения в обществе, культуре и образовании.

Ключевая идея форсайт-методики как образовательного инструментария заложена в деятельностном аспекте обучения.

В технологию заложены этапы последовательной работы с учениками, которая приводит к деятельности: разнообразной по содержанию, мотивированной для детей, проблемной по способу освоения. При этом создаются условия для взаимодействия и решения коммуникативных (проблемных) задач на основе доверия, сотрудничества, равнопартнерства, общения.

Каждый этап форсайт-подхода предполагает то, что ребенок сам или в отряде формулирует проблему, решает поставленную задачу, сам контролирует правильность этого решения, обсуждает с педагогами-экспертами результат проделанной работы.

Этапами форсайт-технологии являются образовательные события – переговорные площадки, проективные игры. На образовательных событиях в ходе группового взаимодействия и привлечения педагогов-экспертов можно освоить ученикам и педагогам базовые принципы форсайт-мышления, научиться создавать контуры собственных образовательных сценариев с учетом влияния перспективных «прорывных» технологий на изменения в экономике, обществе, культуре и образовании с точки зрения перспективы.

Это принципиально важно для осуществления задач индивидуализации образования и новых подходов к профессиональному самоопределению детей.

Применение форсайт-технологии позволяет:

– в воспитательном аспекте деятельности – сформировать

толерантную личность ребенка, тем самым все это становится «прививкой» против экстремизма, национализма и возникновения негативных социальных явлений;

– в образовательном аспекте деятельности – сформировать и оценить метапредметные результаты обучающихся (в соответствии с требованиями ФГОС).

Основа форсайт-технологии – это совместная работа детей и педагогов на карте времени; работа не только с образами и текстами, а еще с исследованиями и с процессом проектирования результатов.

### **3. Механизмы реализации (написания). Подготовка. Примеры нетиповых сценариев**

В рамках данного раздела будут рассмотрены механизмы реализации (написания сценариев), приведены и рассмотрены примеры нетиповых сценариев.

В методическом пособии приведены сценарии проведения вожатыми практических мероприятий, направленных на погружение детей в профессиональную деятельность, на популяризацию профнавигационной и практико-ориентированной работы с молодежью. В настоящее время особую популярность среди школьников получили круглогодичные мероприятия Национального чемпионата профессий Junior Skills и World Skills, направленные на раннюю профориентацию молодежи посредством включения принципа соревновательных состязаний.

В результате предлагаемых сценариев проведения практических мероприятий школьники будут лучше представлять себе характер работы в рамках компетенций, включенных в систему Junior Skills и World Skills, познакомятся с системой чемпионатов, будут лучше понимать перспективы профессионального развития и самореализации через чемпионатную линейку.

Все практические мероприятия можно сформировать по трем функциональным направлениям в контексте осознанности участников и форматов проведения мероприятия (рис. 4).

Мероприятия ознакомительного погружения включают событийные квесты ранней профориентации, направленные на знакомство с профессиями и специальностями через проектную профориентационную игру (табл. 7).

Целевой аудиторией данных мероприятий являются школьники 6–11 классов с неосознанной компетентностью и в состоянии поиска профессионального выбора.

Важно отметить, что при проведении подобных мероприятий вожатому необходимо заранее сформировать требования к площадке проведения мероприятия, а также состав привлекаемых экспертов и специалистов.



Рисунок 4. Функциональная карта практических мероприятий с детьми для проведения их водителями

Таблица 7. Сценарная карточка по мероприятию «Событийные квесты» и конкурсы ранней профориентации

№	Наименования элемента сценарной карточки	Описание элемента
1	Формат мероприятия	<p>– квест – это игра, в ходе которой участники проходят определенное количество станций, выполняют задания мастеров игры, собирают артефакты или информацию, делают отметки в маршрутных листах и т. п.;</p> <p>– участие в квесте возможно в индивидуальном или командном формате. Соотношение числа команд к числу игровых станций – не более 1 к 2. То есть если в мероприятии участвуют 5 игровых команд, то станций должно быть не более 10;</p> <p>– квест может содержать игровой художественный сюжет, который объединяет станции и игровые задания. Допускается введение ролевой составляющей, аниматоров-актеров для большего погружения в сюжет;</p> <p>– дополнительной мотивацией для ребят может стать соревнование между участниками/командами, а также атрибутика и призы</p>
2	Программа мероприятия	<p>Программа мероприятия на базовом уровне состоит из трех частей: организационно-мотивационная; квест (объяснение правил, игра, подведение итогов, награждение); подведение итогов мероприятия и получение обратной связи от участников</p>
3	Содержание мероприятия	<p>Содержание квеста должно знакомить участников с миром профессий, подчеркивать разнообразие компетенций в рамках одной профессии, содержать малоизвестные факты, которые могут пробудить в ребенке интерес</p>

№	Наименования элемента сценарной карточки	Описание элемента
4	Характер игровых заданий	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>поиск в пространстве</b> (найти станок заданной модели, отыскать стенд с профессией, которая связана с питанием);</li> <li>– <b>задания на коммуникацию</b> (найти эксперта и задать ему вопрос, ответить на вопрос эксперта);</li> <li>– <b>интерактивные практические задания</b> (простейшие операции по тематике компетенций);</li> <li>– <b>интеллектуальные задания</b> (ребусы, загадки, викторины);</li> <li>– <b>аналитические задания</b> (чтение чертежа, поиск ответа на вопрос в видеоролике и т. п.);</li> <li>– <b>открытый скаутинг профессий</b> (поиск информации и бенчмаркинг в интернете)</li> </ul>
5	Требования к площадке проведения	<ul style="list-style-type: none"> <li>– площадка должна быть подготовлена к приему запланированного количества участников, отвечать базовым требованиям к оборудованию общественных мест (вентиляция, освещение, туалет, место, где можно укрыться от дождя);</li> <li>– участники должны иметь возможность безопасно перемещаться по маршруту квеста без сопровождения взрослых</li> </ul>
6	Команда организаторов	<ul style="list-style-type: none"> <li>– вожатый-наставник – организатор, который контролирует ход игры, подведение итогов и обратную связь от участников;</li> <li>– вожатый-эксперт (мастер) игры работает с участниками на станциях: рассказывает о профессии, предлагает задания, контролирует их выполнение, отвечает на вопросы. Эту роль могут выполнять представители профессий или заранее обученные волонтеры из числа продвинутых вожатых;</li> <li>– также могут потребоваться аниматоры, ведущий, секретари для сбора данных</li> </ul>
7	Продолжительность мероприятия	1-1,5 часа
8	Количество участников	до 30 человек

Проведение мероприятия «Тестирование и встречи с экспертами на пробу будущей профессии» направлено на знакомство с профессиями школьников, пробуждение интереса к оценке собственных знаний, умений и навыков в будущей сфере деятельности.

Проведение подобного мероприятия именно в стенах детского лагеря или образовательного учреждения актуальным образом открывает возможности для профессиональной навигации школьника (табл. 8).

Результатами проведения мероприятия является знакомство с содержанием различных специальностей и с альтернативными сферами профессиональной деятельности.

Школьники будут иметь возможность общения с носителями разных компетенций и получают информацию о навыках и уровне образования по специальностям, с которыми предполагается знакомство, узнают о карьерных перспективах и возможностях трудоустройства.

*Таблица 8. Сценарная карточка по мероприятию «Тестирование и встречи с экспертами на пробу будущей профессии»*

№	Наименование элемента сценарной карточки	Описание элемента
1	Формат мероприятия	Игровое тестирование стимулирует интерес к теме профориентации, в том числе к конкретному содержанию события (предлагаемые профессии, сферы, эксперты и т. п.). Тестирование может быть формирующим или формирующе-диагностическим, в онлайн и очном формате. В тестировании лучше использовать игровые интерактивные элементы, графику, видео- и аудиоматериалы. Тематику тестирования рекомендуется подбирать в соответствии с содержанием профориентационного события. Также в офлайн-режиме предусматриваются встречи с экспертами в формате лектория, «вертушки» и т. п. В ходе мероприятия участники выбирают спикера (индустриального эксперта/ экспертов, носителя компетенции), слушают его выступление и задают вопросы.

№	Наименования элемента сценарной карточки	Описание элемента
2	Программа мероприятия	<p>Рекомендуемые темы тестирования:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– мир современных профессий;</li> <li>– конкретные профессии/компетенции;</li> <li>– наиболее интересные профессиональные сферы;</li> <li>– предпочтительный формат труда («человек – человек», «человек – машина» и т. п.);</li> <li>– «гибкие навыки»;</li> <li>– знания о системе образования, возможностях дополнительного образования региона и города и т. п.</li> </ul>
3	Характер игровых заданий	<ul style="list-style-type: none"> <li>– погружение в основные производственные блоки, специальности и бизнес-процессы, с демонстрацией работы специалистов;</li> <li>– погружение с элементами практической деятельности, когда участники могут выполнить простейшие операции в рамках тех или иных компетенций;</li> <li>– включение интерактивных и игровых активностей: квест, викторина, фотозона</li> </ul>
4	Требования к площадке проведения	<p>Площадкой могут быть любые доступные цифровые платформы с возможностью проведения игровых тестов, квизов, викторин и т. п. (открытые тесты на сайте <a href="http://bilet.worldskills.ru">bilet.worldskills.ru</a> или тесты, созданные самостоятельно в редакторах тестов и квизов).</p>
5	Команда организаторов	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>вожатый-инструктор</b> – объясняет участникам цель, пользу тестирования и его правила и дает консультацию, если возникнут технические вопросы;</li> <li>– <b>вожатый-лектор</b> – проводит комплексное погружение в особенности профессий и компетенций;</li> <li>– <b>вожатый-эксперт</b> – детально рассказывает о профессиях и компетенциях, включенных в тестирование;</li> <li>– <b>вожатый-наставник</b> – проводит практические активности, трансфер опыта и знаний по профессии;</li> <li>– <b>вожатый-методолог</b> – организует тестирования, интерпретацию результатов и мотивации участников к последующим проактивным действиям в рамках профориентационного события</li> </ul>
6	Продолжительность мероприятия	30-60 минут
7	Количество участников	до 30 человек

**Мероприятия практического выбора** организуются вожаками с целью ознакомления школьника с профессиональными сферами и конкретными компетенциями в игровой форме. Направление включает проведение двух форматов мероприятий – «Организация хакспейсов «Фестиваль профессий» и «Решение прикладных кейсовых задач и мини-проб «try a skill».

Для теоретического и практического ознакомления детей с будущими профессиями и формирования у них базового представления о характере и содержании профессиональной деятельности в рамках различных компетенций и навыков подходит проведение мероприятия «Решение прикладных кейсовых задач и мини-проб «try a skill» (табл. 9).

*Таблица 9. Сценарная карточка по мероприятию «Решение прикладных кейсовых задач и мини-проб «try a skill»*

№	Наименование элемента сценарной карточки	Описание элемента
1	Формат мероприятия	Проводимые форматы мероприятия: а) решение прикладных кейсовых задач. Кейсом в данном формате является описание реальной рабочей ситуации в конкретной профессии, включающее подробное описание случая и вопросы, на которые участники должны дать обоснованный ответ; б) мини-пробы (try-a-skill) – это общее знакомство участников с конкретной профессией, они выполняют на практике одну или несколько простейших рабочих задач или операций, без игровой адаптации; в) очные и онлайн ознакомительные пробы – участники знакомятся с конкретной компетенцией и выполняют практическое задание под руководством вожатого-наставника, получая от него обратную связь по итогам работы. Структура занятия подразумевает: – рассказ вожатого-наставника о компетенции и ее роли в современной экономике; – рассказ вожатого-наставника о перспективах цифровизации и тенденциях развития компетенции; – рассказ о необходимых навыках для освоения компетенции

№	Наименования элемента сценарной карточки	Описание элемента
2	Бюджет мероприятия	<ul style="list-style-type: none"> <li>– материалы для решения кейсов (канцелярские принадлежности и т. п.);</li> <li>– раздаточные материалы (распечатанные задания, чертежи, схемы и т. п.);</li> <li>– оплата труда привлеченных спикеров;</li> <li>– аренда специализированного оборудования на проведение профессиональных проб;</li> <li>– аренда электронных площадок для онлайн-формата решения кейсовых заданий</li> </ul>
3	Требования к площадке проведения	Территорией проведения данного формата практических мероприятий могут стать площадки типа ЦМИТов, детских технопарков, Кванториумов и других учреждений, обладающих образовательной лицензией и прошедшие процедуру допуска
4	Технологии проведения мероприятия	<p>а) на решение одного кейса команда может потратить не более 30 минут, включая объяснение кейса, подготовку и презентацию решения. Для решения кейсов формируются малые группы до 8 человек, которые в ходе мероприятия переходят от кейса к кейсу;</p> <p>б) в рамках формата мини-проб каждый участник проходит не менее 5 мини-проб по разным компетенциям как минимум из 3 профессиональных сфер, общается с не менее чем 3 вожатыми-носителями компетенций или профессий</p>
5	Команда организаторов	<p>Вожатый-навигатор – подготовка участников к командной работе в рамках мероприятия, объяснение основных правил организации коллективной творческой деятельности в малых группах.</p> <p>Вожатый-носитель компетенций – предоставление консультаций по вопросу каждого кейса, комментарии по вопросам участников, предоставление объективной оценки и обратной связи предложенных участниками решений.</p> <p>Вожатый-наставник – проведение диагностико-развивающей оценки деятельности участника, непосредственная коммуникация с участником по итогам проведения мероприятия</p>
6	Продолжительность мероприятия	2-4 часа
7	Количество участников	до 8 человек в группе, 4-5 возрастных групп

Результатом проведения практического мероприятия является формирование представлений школьника о содержании работы в рамках конкретных специальностей, обретение первичных навыков командной работы и повышение мотивации к более осознанному выбору профессии.

Практические мероприятия смысловой навигации направлены на глубокое ознакомление с конкретной компетенцией, проверку и формирование навыков и знаний участника в рамках данной компетенции, получение обратной связи и содержательных рекомендаций по развитию от вожакого-наставника. Необходимо отметить, что площадкой для проведения онлайн-проб может выступать дистанционная образовательная платформа Корпоративного университета Российского движения школьников. Посредством инструментов платформы вожакий может повысить уровень компетенций в сфере воспитания молодежи.

Предлагаемые сценарии проведения мероприятий могут быть внедрены в уже реализующиеся образовательные курсы: «Интеграция мероприятий РДШ в программы образовательной организации» и «РДШ: планирование, организация и реализация проектной деятельности школьниками».

## 4. Рекомендации и сценарные «лайфхаки» для педагогов-организаторов и вожатых РДШ

В данном подразделе представлены рекомендации и сценарные «лайфхаки» для педагогов-организаторов и вожатых для внедрения в практическую деятельность Российского движения школьников. «Лайфхак» – это система взаимосвязанных педагогических приемов, способов, методов, поведенческих трюков и советов, позволяющих делать жизнь школьника уютной, комфортной и социально-значимой.

Современный педагог-вожатый должен создавать атмосферу доброжелательности, открытости и доверия, реализуя в образовательном пространстве технологии и методы, позволяющие каждому ребенку найти способ для саморазвития и самореализации.

Организуя деятельность в отряде, не следует увлекаться внешними эффектами, гораздо эффективнее настроить детей на созидательную деятельность, сотворчество и радость коллективной совместной деятельности (табл. 1)<sup>3</sup>.

В процессе событийного свободного общения благодаря «проживанию» происходит развитие самостоятельности, способности ориентироваться в социальной среде.

Событийность «педагогика проживания» дает возможность не только для идентификации ребенка в культуре, но параллельно происходит личностное самоопределение, что помогает занимать активную позицию в окружающем мире, дает возможность успешной самореализации в будущем<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Событийность как основа деятельности вожатого / под общ.ред. Е.Н. Шавриновой - СПб АППО: 2018. – 83 с.

<sup>4</sup> Личность и бытие: проблемы, закономерности феноменология событийности Материалы Всероссийской научно-практической конференции Краснодар – Сочи, 27-29 сентября 2012 г. [Электронный ресурс].

Таблица 10. Форматы содержательного наполнения совместной деятельности

№	Формат содержательного наполнения	Характерные черты совместной деятельности
1	Совместное проживание действительности	Совместное проживание действительности
2	Кинофильм, спектакль, книга, статья	Творческий подход в нахождении ответов на важные для личного роста вопросы при выражении собственного отношения к миру через продукт творческой деятельности
3	«Встреча» со значимым человеком	Может для ребенка оставить заметный след в жизни и направить на дальнейший профессиональный трек

Рассмотрим особенности организации, сценарные «лайфхаки» событийной жизнедеятельности детей (табл. 11)<sup>5</sup>.

Таблица 11. Сценарные «лайфхаки» событийной жизнедеятельности детей в отряде

Этапы планирования события	Содержание сценарного «лайфхака»
1. Педагогическое проектирование жизнедеятельности	1. Формулирование цели и задач предстоящего события с учетом логики программы смены, возрастных особенностей и готовности детей. 2. Формирование ценностных оснований предстоящего события. 3. Рассмотрение перед участниками-ребятами возможные варианты проведения события. 4. Определение условий, при которых возможно проектирование векторов личного саморазвития участников

<sup>5</sup> Николаева Л.Н., Максимова С.М. Рецепты вожатской кухни. «Зеркальный» круглый год», 42 - СПб., 2015.

Этапы планирования события	Содержание сценарного «лайфхака»
2. Замысел и планирование события	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Предоставление детям возможности увидеть свое место и роль в предстоящем событии.</li> <li>2. Определение и согласование цели (дети-взрослые), при необходимости помощь детям осмыслить и скорректировать событие.</li> <li>3. Совместное обсуждение с детьми различных идей реализации событий.</li> <li>4. Конкретизация и последующий выбор с ребятами стержневой идеи и способа (формы) реализации события.</li> <li>5. Привлечение помощников-соорганизаторов события.</li> <li>6. Совместная разработка сценария события</li> </ol>
3. Совместная подготовка события с детьми	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Совместная с детьми конкретизация замысла события.</li> <li>2. Проработка вместе с детьми распределения сфер ответственности.</li> <li>3. Акцентирование на важных моментах в подготовке сценария события.</li> <li>4. Подготовка вместе с детьми материалов, оборудования, места проведения и пр.</li> </ol>
4. Совместное «проживание» события с детьми	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Кураторство соорганизаторов и помощников осуществлять на практике сценарий события.</li> <li>2. Проживание с детьми события, соучастие в проведение события.</li> <li>3. Коммуникация, переживание, поддержка в создании положительного эмоционального фона происходящего события</li> </ol>
5. Рефлексия после поведения события	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Помощь ребятам в осмыслении того, что происходило с каждым участником во время события.</li> <li>2. Поиск ответов вместе с ребятами на вопросы: <ul style="list-style-type: none"> <li>- что нового они поняли о себе, о других людях, о мире?</li> <li>- изменились ли отношения между участниками?</li> </ul> </li> <li>3. Определение того, что стало наиболее значимым для ребят в прожитом событии: <ul style="list-style-type: none"> <li>- выявление сложностей, с которыми встретились, и как их преодолевали;</li> <li>- поиск ответов на вопросы: чему новому научились? А над чем предстоит еще поработать?</li> </ul> </li> </ol>

Этапы планирования события	Содержание сценарного «лайфхака»
6. Последействие проведенного события	Проведение ролевых игр и тренингов по возвращению, осмыслению прожитого события, используя разные формы (эссе, создание видеороликов, дискуссия, обсуждение и т.д.)

При планировании событийной деятельности во время смены педагогу-вожатому очень важно выстроить сбалансированную систему мероприятий и форматов вовлечения детей в проектную и социально-значимую деятельность в каждом временном периоде времени.

## Заключение

В методическом пособии проанализированы основные принципы построения презентации идеи, рассмотрены ключевые этапы социального проектирования в рамках воспитательской деятельности вожатых-педагогов.

В практической части методического пособия предложены способы обновления содержания деятельности детских лагерей посредством исследования образовательной среды с точки зрения событийной педагогики. Предлагаемые вожатым сценарные «лайфхаки» позволяют сделать детский лагерь, по сути, социальной лабораторией, которая будет мобильно реагировать на происходящие процессы в обществе и образовании, но при этом единицей измерения будет выступать ребенок, его сбалансированное становление и развитие.

Сценарные «лайфхаки» при социальном проектировании как инструмент развития детского лагеря позволяют обеспечить системный подход к решению актуальных задач, а календарь событийности наполняет среду жизнедеятельности детского лагеря человекообразными смыслами.

Внедрение подобного инструментария требует осмысления содержания деятельности вожатого, внесения корректив в его сюжетное планирование деятельности и, в целом, повышения воспитательного потенциала педагога.

Данный сборник «лайфхаков» может применить любой вожатый в своей педагогической деятельности, что позволит ему повысить практико-ориентированную и творческую направленность сценарного содержания вожатской деятельности, а также разнообразить формы организации воспитательной деятельности в детских лагерях.

## Список полезной литературы и интернет-порталов

1. Богданова, Е. В. Вожатское лето: день за днем : учебно-методическое пособие [Текст] / Е. В. Богданова ; Новосиб. гос. пед. ун-т. – Новосибирск : НГПУ, 2014. – 153 с. : табл. – Библиогр.: с. 130-133.;

2. Геллер, О. О. Событийный подход в современном воспитательном пространстве. [Электронный ресурс];

3. Детский форсайт. Технология вовлечения школьников в проектирование будущего городов [Электронный ресурс] / С. В. Голубев, М. Ю. Славгородская, В. А. Смирнов. – М.: Грифон, 2017. – 104 с.

4. Деятельность классного руководителя в условиях ФГОС нового поколения: учебно-методическое пособие [Текст] / под общ. ред. Е. Н. Шавриновой. – СПб АППО: 2016. – 224 с.;

5. Дизайн-мышление: немного о подходе и много об инструментах развития креативного мышления, изучения клиентских запросов и создания идей. (Как понять клиентов и создать полезный опыт в экономике впечатлений?) : монография [Текст] / Е. В. Васильева. – Москва : РУСАЙНС, 2018. – 204 с.;

6. Дизайн-мышление. Рабочие материалы / Методическое руководство по применению человекоориентированного подхода к проектированию [Электронный ресурс] URL: [www.lab-w.com](http://www.lab-w.com);

7. Ермолаева, М. Г. Потенциал событийно-смыслового подхода к организации обучения в системе постдипломного педагогического образования [Текст] / М. Г. Ермолаева // Непрерывное образование. – 2015. – 3 (13). – С. 61-66;

8. История вожатского дела [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие/ Н. Ю. Галой [и др.]. – Москва: Московский пед. гос. ун-т, 2017. – 142 с.;

9. Колокольникова, З. У., Лукина, А. К. Событийная организация образовательного процесса при подготовке педагогов [Текст] // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – 5.;

10. Лайфхаки для вожатого: учебно-методическое пособие для студентов, осуществляющих подготовку по модулю «Основы вожатской деятельности» [Текст] / Е. В. Богданова, О. М. Давыденко. – Новосибирск: Изд-во ООО «Немо Пресс», 2018. – 120 с.;

11. Летний лагерь отдыха: воспитание социальной активности [Электронный ресурс] : учебное пособие/ авт. сост.: А. Ю. Арутюнян, Е. Б. Манузина ; Алтайская гос. акад. образования. – Бийск : АГАО, 2014. – 78 с.;

12. Личность и бытие: проблемы, закономерности феноменология событийности Материалы Всероссийской научно-практической конференции Краснодар [Текст] – Сочи, 27-29 сентября 2012 г.;

13. Маслов, А. А. Педагогика каникул : школа подготовки вожатых: организация и проведение, программное обеспечение в детском оздоровительном лагере, организация студенческих педагогических отрядов, нормативно-правовая база деятельности педагогов в лагере : учебно-методическое пособие [Текст] / А. А. Маслов, Е. В. Маслова, О. Н. Знаменщикова; Омск : Фабрика вожатых, 2013. – 335 с.;

14. Материалы для работы вожатого в детском оздоровительном лагере [Электронный ресурс] : [учебное пособие / сост. О. М. Чусовитина] ; Сиб. гос. ун-т физ. культуры и спорта, Каф. педагогики. – Омск: СибГУФК, 2015. – 152 с. – Библиогр.: с. 98;

15. Организация массовых мероприятий в детском оздоровительном лагере [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / М. Д. Батаева [и др.]. – Москва : Московский пед. гос. ун-т, 2017. – 140 с.;

16. Николаева, Л. Н., Максимова, С. М. Рецепты вожатской кухни. [Текст] / «Зеркальный» круглый год», 42 – СПб., 2015;

17. Практикум по организации летнего отдыха детей [Электронный ресурс] : электронное учебное пособие/ авт.-сост. Н. И. Астахова ; Алтайская гос. пед. акад., Ин-т психологии и педагогики. – Барнаул : [б. и.], 2012. – 220 с.;

18. Профессиональная этика и коммуникативная культура водителя [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Н. П. Болотова [и др.] ; под ред. Е. А. Левановой. – Москва : Московский пед. гос. ун-т, 2017. – 66 с.;

19. Психолого-педагогическое сопровождение деятельности водителя: учебно-методическое пособие [Текст] / С. А. Володина, под ред. Е. А. Левановой. – Москва : Московский пед. гос. ун-т, 2017. – 102 с.;

20. Ромм, Т. А. Педагогика социального воспитания: учебное пособие [Текст] / Т. А. Ромм ; Новосиб. гос. пед. ун-т. – Новосибирск : НГПУ, 2013. – 159 с. – Библиогр. в конце гл. и с. 151 с.;

21. Слободчиков, В. И. Психология развития человека: Развитие субъективной реальности в онтогенезе: Учебное пособие [Текст] / В. И. Слободчиков, Е. И. Исаев – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Изд-во ПСТГУ, 2013. – 400 с.;

22. Событийность в образовательной и педагогической деятельности под ред. Н. Б. Крыловой и М. И. Жилиной. Научный редактор серии Н. Б. Крылова. Выпуск 1(43), 2010 [Текст] // А. А. Остапенко. Настоящность событий и «понарошечность» мероприятий в воспитании;

23. Событийность как основа деятельности водителя [Текст] / под общ. ред. Е. Н. Шавриновой. – СПб АППО: 2018. – 83 с.;

24. Создание психологического комфорта в детском оздоровительном лагере. Методические рекомендации. Научный консультант: к.п.н. Насибуллина А. Д. Авторы-составители: педагоги-психологи ОДТДМ им. В. П. Поляничко. Оренбург-2011. [Электронный ресурс];

25. Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие / под ред. Л. Е. Смеркович, А. Е. Яцыны, «Издательские решения» [Электронный ресурс]; – 2017, 140 с.

26. Цивенко, Н. Б. Формирование ключевых компетенций школьников посредством проектной деятельности [Электронный ресурс] // Молодой ученый. – 2014. – 1. – С. 585-590;

*Учебное издание*

*Е.В. Богданова, Е.А. Леванова, А.В. Преображенская, А.А. Толкачев*

**СЦЕНАРНЫЕ «ЛАЙФХАКИ»  
ДЛЯ ПЕДАГОГОВ-ОРГАНИЗАТОРОВ  
И ВОЖАТЫХ РДШ**

Издание подготовлено в авторской редакции

Подписано в печать 25.12.2019 г. Формат 60×84/16.  
Бумага офсетная. Печать офсетная. Гарнитура Таймс.  
Усл. печ. л. 2,33. Тираж 100 экз. Заказ 2425.

---

Российский университет дружбы народов  
115419, ГСП-1, г. Москва, ул. Орджоникидзе, д. 3

---

Типография РУДН  
115419, ГСП-1, г. Москва, ул. Орджоникидзе, д. 3, тел. 952-04-41