

















ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ НАВИГАЦИЯ УЧАЩИХСЯ: СОВРЕМЕННЫЙ ФОРМАТ

Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»



Из опыта работы Федеральной инновационной площадки



Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных» Городской центр развития дополнительного образования

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ НАВИГАЦИЯ УЧАЩИХСЯ: СОВРЕМЕННЫЙ ФОРМАТ

ВИДЕОФЕСТИВАЛЬ «START – АП В БУДУЩЕЕ»

Из опыта работы Федеральной инновационной площадки

Санкт-Петербург 2020 Профессиональная навигация учащихся: современный формат. Видеофестиваль «Start – АП в будущее». Из опыта работы Федеральной инновационной площадки. – СПб: РИС ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», 2020. – 52 с.

Авторы:

Грецкова Светлана Анатольевна,

методист ГЦРДО

Бабич Елена Николаевна,

методист ГЦРДО

Вязникова Евгения Владиславовна,

методист Эколого-биологического центра «Крестовский остров»

Ежелева Мария Федоровна,

педагог дополнительного образования, старший методист отдела гуманитарных программ и детских социальных инициатив **Осипова Мария Михайловна**,

педагог дополнительного образования отдела гуманитарных программ и детских социальных инициатив

Леванина Яна Сергеевна, методист ГЦРДО

методиетт цт до

Парёха Татьяна Викторовна,

заведующий сектором, методист ГЦРДО

Пузатых Варвара Вадимовна,

методист, педагог дополнительного образования

отдела гуманитарных программ и детских социальных инициатив

Руднева Анастасия Антоновна,

педагог-психолог Эколого-биологического центра «Крестовский остров»

Трошина Ольга Владимировна,

заведующий сектором, методист ГЦРДО

Печать РИС ГБНОУ «СПБ ГДТЮ» Заказ Б 2 Тираж 100 экз.

[©] Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных, 2020

[©] Городской центр развития дополнительного образования, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ПРОЕКТ «ВИДЕОФЕСТИВАЛЬ «START-AП В БУДУЩЕЕ»

Актуальность и целевые установки	3
Информационное и организационно-методическое сопровождение	11
Кейс «Коммуникация»	17
Кейс «Командная работа»	23
Кейс «Креативность»	34
Кейс «Критическое мышление»	38
АНАЛИЗ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ «ГИБКИХ» КОМПЕТЕНЦИЙ	42
МЕТОДИЧЕСКАЯ ШПАРГАЛКА ОРГАНИЗАТОРА	44

ВИДЕОФЕСТИВАЛЬ «START-AП В БУДУЩЕЕ»

Проект «Видеофестиваль «Start-АП в будущее» (далее – Фестиваль) является результатом работы проектной группы, сформированной из числа молодых и опытных специалистов ГБНОУ «Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных» (далее – ГБНОУ «СПБ ГДТЮ» или Учреждение) для реализации на профильной смене в ЗЦ ДЮТ «Зеркальный» в рамках реализации деятельности федеральной инновационной площадки Учреждения по теме «Формирование организационно-методических условий для моделирования современных образовательных программ по профессиональной навигации учащихся». Видеофестиваль - уникальная коммуникационная площадка и особое игровое пространство, где мнение каждого его участника становится важным, потому что отражает взгляды молодого поколения, которое готово менять свое будущее и будущее страны к лучшему.

Название «Start-АП в будущее» является отражением общей концепции Фестиваля и выбрано не случайно. Само словосочетание «Start-АП» не имеет отношения к бизнесу или предпринимательской деятельности. Именно поэтому его написание представляет собой авторскую компиляцию латинского слова «start», означающего в переводе «старт», «начало движения», и аббревиатуры из русских букв «А» и «П», которые трактуются в рамках Фестиваля как «Активная Позиция».

В целом, Фестиваль рассматривается как возможность для каждого участника:

- совершить свой личностный «прыжок» в будущее и проявить активную позицию к выбору своей дальнейшей профессиональной траектории;
- сказать уверенное «Да!» своим способностям и открывающимся перспективам;
- продемонстрировать и развить в себе те компетенции, которые пригодятся сегодня, завтра и послезавтра.

Актуальность и основная идея Фестиваля

На сегодняшний день знания устаревают достаточно быстро, поэтому подход к выбору дальнейшего профессионального пути на основе компетенций является наиболее перспективным.

В контексте Фестиваля, компетенции, обеспечивающие успех человека как специалиста в какой-либо области, рассматриваются с позиции 2-х типов навыков: «жестких» (англ. – hard skills) и «гибких» (англ. – soft skills). Причем последним в Фестивале отводится особое место, т.к. именно они, согласно многочисленным исследованиям, являются «компетенциями будущего», которые способны влиять на успешность самореализации специалиста в той или иной сфере, развитие его профессиональной гибкости и мобильности.

Основная идея разработки Фестиваля заключается в том, чтобы создать такое поддерживающее и развивающее пространство, которое позволит школьникам посредством интенсивного погружения в совместную проектную деятельность расширить представления о себе и границах своей будущей профессиональной реализации, более осознанно подойти к выбору будущей профессии через оценку, развитие и демонстрацию собственных «гибких» компетенций.

Под «гибкими» компетенциями понимается комплекс неспециализированных, важных для карьеры, надпрофессиональных навыков, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе, высокую производительность и являются «сквозными», то есть не связаны с конкретной предметной областью. Они не зависят от специфики конкретной работы, тесно связаны с личностными качествами и установками, а также социальными навыками и менеджерскими способностями.

В контексте мероприятия главным акцентом является совершенствование таких «гибких» компетенций школьников, как «коммуникация», «командная работа», «критическое мышление» и «креативность». Каждая из обозначенных компетенций подразумевает методичную проработку через конкретное предметное содержание (видеотворчество) на всех этапах Фестиваля.

Целевые установки и планируемые результаты

Игровая цель для участников Фестиваля заключается в том, чтобы создать творческую команду-видеостудию для проектирования и реализации коллективного авторского видеопродукта («послание в будущее»), используя личностный потенциал каждого участника команды и ролевые позиции (Приложение 1), а также компетенции, приобретенные в ходе погружения в игровое пространство фестиваля.

Планируемым итогом реализации Фестиваля является формирование у учащихся четких представлений о «гибких» компетенциях, их роли для личностной и профессиональной самореализации, «прокачка» и формирование собственного отношения к вопросу их развития.

Участники

Участников Фестиваля условно можно разделить на 2 категории, каждая из которых всецело задействована в процессе его реализации:

- обучающиеся 8-11-х классов творческих коллективов ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», объединившиеся в творческие команды (до 20 человек) с целью разработки и последующей презентации коллективного продукта - тематического видеоролика на тему «Будущее начинается с тебя...»;
- педагогические работники ГБНОУ «СПБ ГДТЮ» (заведующие секторами, педагоги дополнительного образования, методисты, педагогиорганизаторы и иные специалисты), являющиеся членами проектной группы мероприятия и АП-тренерами¹, обеспечивающими процесс сопровождения участников в течение Фестиваля.

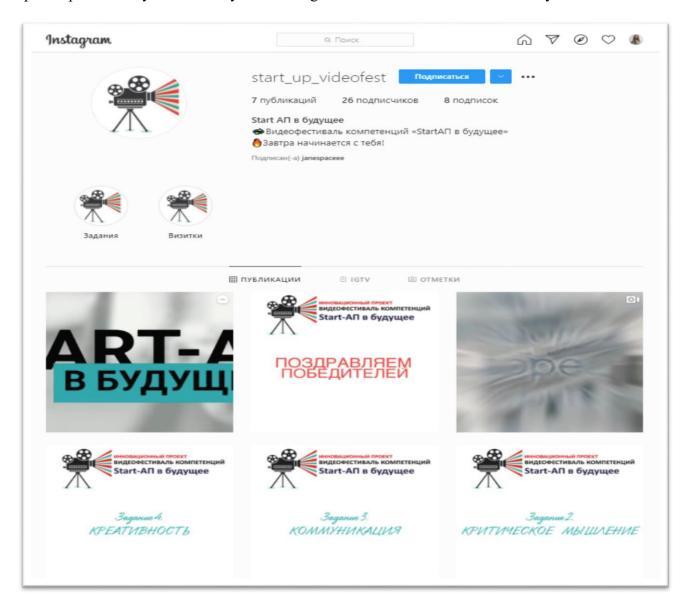
Информационное и организационно-методическое сопровождение

Для эффективного взаимодействия всех участников Фестиваля используются элементы дистанционных технологий: создаются аккаунты Фестиваля, АП-тренеров и видеостудий в социальной сети Instagram, с помощью которых происходит информационное и организационно-методическое сопровождение команд на протяжении всех этапов Фестиваля. Данная площадка позволяет:

- оперативно информировать участников о событиях Фестиваля (размещаются видеоролики с открытия и закрытия Фестиваля, репосты контента, создаваемого видеостудиями в процессе подготовки видеороликов и т.п.);
- познакомиться с АП-тренерами, для чего созданы интерактивные визитки АП-тренеров;
- размещать задания по подготовке видеоролика: в течение этапа «Применяй!» были опубликованы задания от каждого АП-тренера по проработке определенной, закрепленной за тренером, компетенции. Данные задания позволяли не только закрепить и проверить усвоение командами-видеостудиями материала, полученного на этапе «Погружайся!», но и контролировали процесс работы над видеороликом, разбивая его на определенные этапы: планирование (задание 1), разработка сценария (задание 2), съемка вступления к ролику (задание 3), напоминание об использовании реквизита (задание 4);

¹«АП-тренеры» - педагогические работники ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», которые выступают одновременно в роли разработчиков игровых кейсов, направленных на развитие конкретной «гибкой» компетенции, и руководителей «тренировок» по их освоению, организованных в течение всего хода Фестиваля, и наставниками для всех участников команд.

– взаимодействовать с АП-тренерами: для консультативной поддержки были созданы 4 отдельные аккаунта каждого АП-тренера, где в личных сообщениях каждая команда-видеостудия могла задать интересующие их вопросы, так как обязательным условием этапа «Включайся!» была регистрация аккаунта видеостудии в Instagram и подписка на основной аккаунт Фестиваля и всех АП-тренеров.



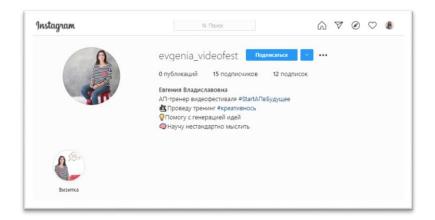


Интерактивные визитки АП-тренеров

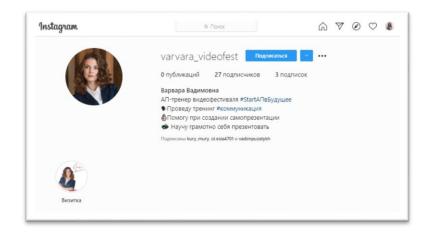




https://www.instagram.com/evgenia videofest/

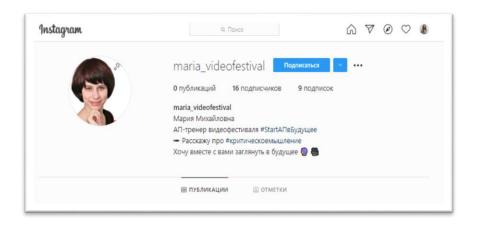


https://www.instagram.com/varvara_videofest/

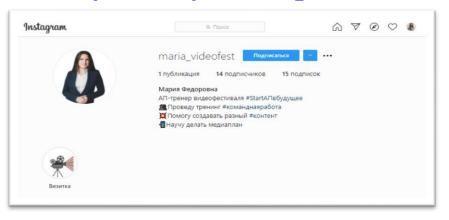


Аккаунты АП-тренеров в социальной сети Instagram

https://www.instagram.com/maria videofestival/

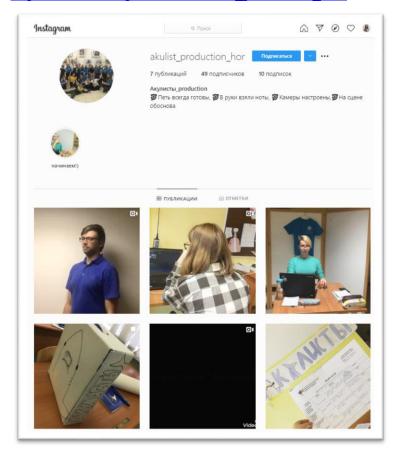


https://www.instagram.com/maria videofest/

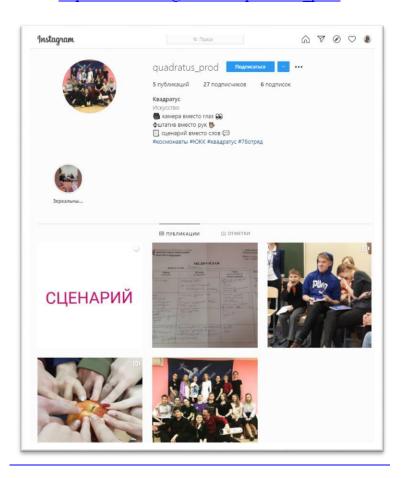


Аккаунты видеостудий-участников Фестиваля в социальной сети Instagram

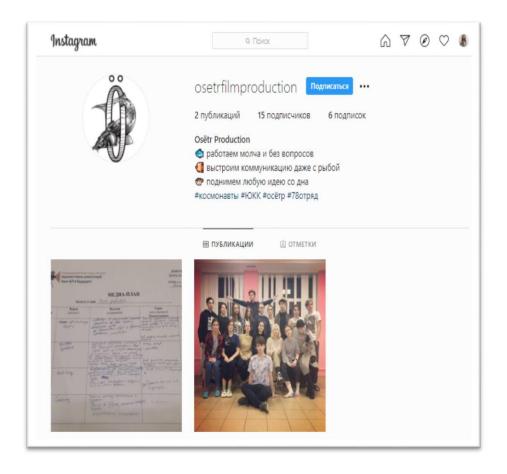
https://www.instagram.com/akulist production hor/



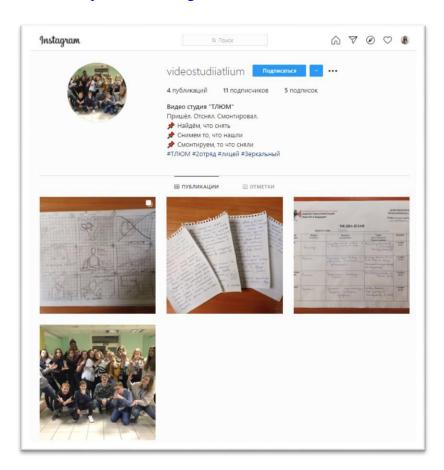
https://www.instagram.com/quadratus prod



https://www.instagram.com/osetrfilmproduction/



https://www.instagram.com/videostudiiatlium/



ЭТАПЫ ФЕСТИВАЛЯ

І этап «Включайся!» - подразумевает проведение тематических «огоньков» для творческих коллективов ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», направленных на:

- актуализацию процесса профессионального самоопределения у школьников с позиции soft skills;
- активное «включение» школьников в игровое пространство Фестиваля посредством организации и проведения интерактивной презентации мероприятия;
- формирование у учащихся первичного интереса к участию в Фестивале и мотивации к развитию своих способностей в рамках заданных игровых ситуаций;
- создание видеостудий (выбор названия, определение состава участников и распределение ролей между ними);
- регистрацию команд в социальной сети Instagram в официальном аккаунте Фестиваля.

II этап «Объединяйся!» - включает в себя проведение торжественной церемонии открытия Фестиваля, в рамках которой планируется:

- мотивационное погружение учащихся в «поле» soft skills;
- разъяснение основных позиций Фестиваля, расстановка индивидуальных и групповых перспектив для каждого участника команды;
- знакомство участвующих в Фестивале видеостудий друг с другом и АП-тренерами мероприятия;
- объединение команд в единое творческое сообщество для разработки уникальных видеопродуктов, являющихся отражением взглядов и социальной позиции молодого поколения по отношению к собственному будущему;
- жеребьевка актуальных тем для будущих видеороликов команд (архитектура, спорт, литература, природа, космос, путешествия, искусство и культура, IT-технологии, медицина, робототехника).

III этап «Погружайся!» - подразумевает проведение АП-тренерами для всех участников команд игровых практикоориентированных кейсов, которые направлены на оценку и активное развитие таких softskills, как «коммуникация», «командная работа», «креативность», «критическое мышление» через освоение предметного содержания (Приложения 2-5).

IV этап «Применяй!» - заключается в выполнении участниками команд творческих заданий и решении нестандартных ситуаций, содержание которых направленно на:

- объединение усилий всех участников команды на этапе проектирования и реализации концепции коллективного творческого видеопродукта;
- повышение ответственности каждого члена команды за качество и своевременность исполнения своей профессиональной роли;
- проработку «гибких» компетенций, приобретенных в рамках игровых кейсов, и применение их на практике (составление медиаплана, разработка сценария, подготовка реквизита и декораций для съемок, создание презентационной визитки команды, поиск креативных решений видеоролика и пр.).

V этап «Реализуй!» - этап самостоятельного движения команд к достижению командной цели, который подразумевает:

- активную реализацию всеми членами команды основных этапов своего медиаплана;

- объединение усилий всех участников команды для осуществления полноценного съемочного процесса в соответствии со сценарием видеоролика;
- монтаж видеоролика и его подготовку с учетом всех технических и содержательных условий, предъявляемых к авторскому видеопродукту для финального показа на торжественном закрытии Фестиваля.

VI этап «Обсуждай!» - включает в себя организацию и проведение встречи АП-тренеров с участниками команд с целью:

- получения обратной связи об участии в Фестивале, его актуальности и полезности для каждого члена команды;
- проведения подробного анализа качественных изменений и личностных приобретений школьников, которые произошли с ними во время погружения в тематику мероприятия;
- выявления степени актуализации для подростков темы профессионального самоопределения и формирования активной позиции к развитию soft skills.

VII этап «Побеждай!» - является заключительным этапом Фестиваля, который подразумевает проведение видеопоказа и торжественной церемонии закрытия Фестиваля, которые включают в себя:

- публичную презентацию коллективных творческих видеопродуктов всех команд, участвующих в Фестивале;
- оценку жюри и общественное голосование в режиме онлайн;
- подведение итогов Фестиваля и награждение победителей.

Анализ уровня сформированности гибких компетенций

Анализ уровня сформированности у участников команд гибких компетенций (креативности, командообразования, критического мышления, коммуникации) проходит на этапе «Погружайся!». Педагоги проводят наблюдения за действиями команд во время их участия в практикоориентированных кейсах и оценивают уровень сформированности каждой компетенции по пяти критериям. Затем данные обобщаются в диаграммах для сравнительного анализа и определения наиболее/наименее развитой компетенции у каждой из команд (Приложение 6).

Экспертиза творческих продуктов и подведение итогов Фестиваля

Оценка видеоматериалов (роликов) команд-участников, представляющих свои творческие продукты на финальном показе в рамках Фестиваля, осуществляется по критериям. Результаты команд фиксируются в соответствующих протоколах. При подведении итогов и определении победителей Фестиваля учитываются результаты участия команды в работе с кейсами и творческими заданиями (эксперты, АПтренеры), демонстрации коллективного творческого продукта, созданного с учетом всех технических и содержательных условий (эксперты: члены жюри).

Все представленные на Фестиваль видеоролики автоматически участвуют в общественном онлайн-голосовании. Экспертами в данном случае выступают все участники Фестиваля, очно присутствующие на конкурсном мероприятии.

Победители определяются по номинациям и награждаются соответствующими дипломами. По итогам онлайн-голосования определяется обладатель звания «Общественное признание». Команда-победитель награждается сертификатом, подтверждающим присвоение звания. Награждение проводится на торжественном закрытии Видеофестиваля.

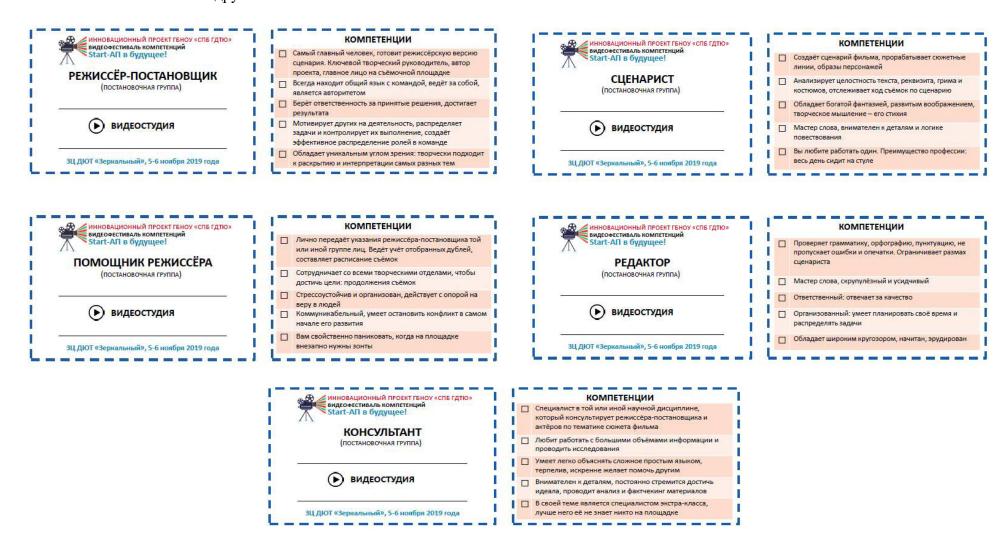
Приложение 1

ПРОФЕССИИ ВИДЕОСТУДИИ

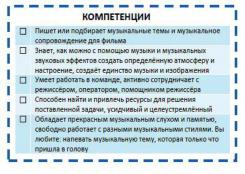
Каждый участник является и актёром, и участником организационной структуры видеостудии. Условия: максимальное количество специалистов в видеостудии – 20 человек*.

Все специалисты делятся на 4 группы по 5 человек в каждой.

* Т.к. изначально участников в команде может быть менее 20-ти человек, то в каждой группе должны быть роли, от которых можно легко отказаться или совместить с другими.









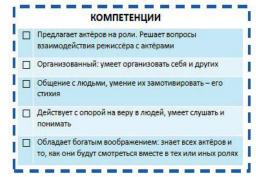




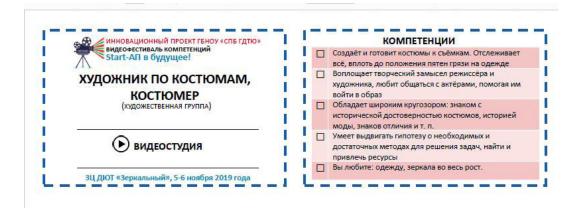
































Кейс «Коммуникация»

Автор-разработчик: Пузатых Варвара Вадимовна, методист, педагог дополнительного образования отдела гуманитарных программ и детских социальных инициатив.

Актуальность

Человек, являясь социальным существом, с первых месяцев жизни испытывает потребность в общении с другими людьми, которая постоянно развивается - от потребности в эмоциональном контакте к глубокому личностному общению и сотрудничеству.

Общение, являясь сложной и многогранной деятельностью, требует специфических знаний и умений, которыми человек овладевает в процессе усвоения социального опыта, накопленного предыдущими поколениями. Высокий уровень коммуникативной культуры выступает залогом успешной адаптации человека в любой социальной среде, что определяет практическую значимость формирования коммуникативных умений. Именно поэтому «коммуникация» включена в перечень soft skills («гибких» навыков), развитие которых является необходимым условием становления специалиста в любой профессиональной сфере.

На современном этапе развития образовательной системы особое значение приобретает проблема подготовки обучающихся к продуктивной коммуникации и реализации своих способностей в сфере взаимодействия «человек - человек». Динамичные изменения в мире и необходимость адекватного реагирования на них делают актуальным развитие коммуникативной сферы детей в условиях дополнительного образования.

Объем кейса: 30 минут.

Возраст учащихся: 8-11 класс.

Цель кейса: изучение вербальных и невербальных средств общения посредством погружения в тренинговые формы взаимодействия и отработки коммуникативных навыков с помощью игровых ситуаций.

Задачи кейса (с позиции компетентностного подхода):

Обучающие:

- углубить знания о различных средствах коммуникации;
- совершенствовать навыки деловой коммуникации.

Развивающие:

- содействовать развитию умений учащихся творчески перерабатывать полученную информацию;
- развитие «гибких» навыков в области коммуникации и командной работы.

Воспитательные:

- сформировать у учащихся социально-значимую позицию «мне не все равно» по отношению к окружающему миру и самому себе;
- создать условия для профессионального самоопределения учащихся.

Практическая значимость кейса

Задания и упражнения кейса направлены не только на развитие коммуникации, но и на подготовку к созданию собственного продукта в рамках Фестиваля - видеоролика. Кейс логически выстроен таким образом, что после его прохождения участники будут готовы представить самопрезентацию своей команды, что является обязательным критерием оценки видеоролика.

Сценарий реализации кейса «Коммуникация»

№ п/п	Этапы реализации	Цель и задачи этапа	Дидактические средства	Действия АП-тренера	Действия учащегося
1.	Мотивация	Цель: мотивировать участников к творческой работе.		Эвристическая беседа (притча об общении)	Слушают АП- тренера, отвечают на вопросы, участвуют в диалоге
2.	Актуализация, изучение нового материала	Цель: углубление знаний о различных средствах коммуникации. Задачи: - сформировать представление о вербальных средствах общения («околоречевых» средствах общения, намеренных искажениях речи, «надречевых» средствах общения); - отработать умение творчески перерабатывать полученную информацию (через выполнение специальных упражнений); - сформировать представление о невербальной коммуникации (движения как средство общения, мимика и жесты, пантомимика, дистанция и прочие средства общения).	Бумага/блокноты для участников, ручки	АП-тренер ведет диалог с участниками Фестиваля, рассказывая про вербальное и невербальное общение, сопровождая рассказ различными заданиями и примерами. БЛОК «ВЕРБАЛЬНОЕ ОБЩЕНИЕ» Упражнение-проба №1: несколько раз повторить фразу так, чтобы она поменяла свое значение. Примеры фраз: «Я рад за тебя», «Что вы тут делаете?», «Подойди ко мне». Упражнение-проба №2: придумать и произнести фразу так, чтобы: на тебя обратили внимание в аудитории, дать понять окружающим, что разговор окончен. БЛОК «НЕВЕРБАЛЬНАЯ КОММУНИКАЦИЯ» Упражнение «Испорченный телевизор». Участники сидят в кругу. Доброволец, желающий начать игру, изображает с помощью мимики какое-либо необычное выражение (эмоцию) и показывает его только своему ближайшему соседу, прикрывшись листом бумаги от остальных участников. Сосед передает увиденную эмоцию дальше по кругу, и так до тех пор, пока эмоция не вернется к автору. Последний участник показывает ту эмоцию, которая дошла до него, всем участниках тренинга. Для сравнения, автор эмоции показывает изначальную эмоцию. После начинается активное обсуждение.	Слушают АПтренера, активно включаются в диалог, отвечают на вопросы, выполняют упражнения, участвуют в анализе

	T				7
3.	Практическая деятельность -	Цель: создать условия для совершенствования коммуникативных	Бейджи участников	АП-тренер предлагает участникам выполнить упражнения и задания:	Слушают АП- тренера, отвечают
	этап отработки	навыков учащихся и совместной	команды с	– Упражнение «Найди пару»: участники получают	на вопросы,
	коммуникативных	практической деятельности команды,			•
	1	-	присвоенными	карточки с примерами цитат (реплик) - типичных	ВЫПОЛНЯЮТ
	навыков и	реализации ее творческих замыслов	ранее ролями,	фраз, которые могут прозвучать на любой съемочной	упражнения
	подготовки к	(создание концептуального подхода к	согласно условиям	площадке. Данные фразы довольно легко	
	Видеофестивалю	самопрезентации команды через роли).	Фестиваля,	идентифицируются с определенной профессией и	
			карточки с	представляют определенную диалогичную ситуацию,	
		Задачи:	диалогами	происходящую между двумя говорящими.	
		– отработать навыки коммуникации,	(Приложение 2.1),	Участникам необходимо определить, кому	
		объединив участников кейса в пары и	блокноты для	принадлежит та или иная фраза и, следовательно,	
		мини-группы;	участников,	найти второго участника диалога (реплика которого	
		- создать условия для творческого	бумага, ручки,	подходит по смыслу).	
		взаимодействия участников в парах с	смартфон для	По мере формирования пар происходит зачитывание	
		учетом присвоенных ранее	съемки	реплик. АП-тренер при этом обязательно спрашивает	
		профессиональных ролей:	самопрезентаций	у учащихся, какие эмоции они испытывали, когда	
		подготовки и апробации диалога	групп	зачитывали свою часть диалога.	
		(вербальная коммуникация), который		– Задание «Диалоги»: сформированным парам АП-	
		мог бы возникнуть между		тренер предлагает придумать нестандартный мини-	
		представителями тех ролей, которые		диалог (4-5 реплик) для импровизированной деловой	
		выбрали себе участники Фестиваля;		ситуации, которая могла бы возникнуть между	
		– создать условия для развития,		представителями тех ролей, к которым относятся	
		отработки в мини-группах и		говорящие. Далее – презентация диалогов.	
		последующей презентации своих		– Задание «Самопрезентация команды»: после	
		невербальных умений		представления диалогов участники Фестиваля делятся	
		(художественная группа, группа		по группам (художественная группа, группа	
		подготовки съемок, съемочная группа		подготовки съемок, съемочная группа и	
		и постановочная группа).		постановочная группа) и выполняют задание на	
		in neeranese man ipyima).		отработку понимания невербальной коммуникации.	
				Задача - представить свою группу с помощью	
				невербальных средств общения и зафиксировать на	
				смартфон.	
				οπαρτφοπ.	
4.	Рефлексия	Цель: проследить изменение		АП-тренер ведет диалог с учащимися, делая акцент на	Ведут диалог с
	_	представлений участников Фестиваля о		полученном опыте, испытанных эмоциях и понимании	АП-тренером,
		коммуникации и собственных умениях.		творческого задания, направленного на реализацию	делятся эмоциями,
		_		критерия видеоролика «самопрезентация команды через	мнением,
				роли».	производят
					оценку.
•	•				· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

Технологии, методы и приемы

— Тренинговая технология

Эффективность: занятие—тренинг — это специальным образом организованная учебная среда, базирующаяся на ключевых технологиях тренинговой работы и опирающаяся на активные методы обучения. Тренинг содействует возрастанию когнитивной компетентности каждого ученика, развитию его учебных навыков, самопознания, саморегуляции, повышению способности учащихся к саморефлексии, а также налаживанию межличностного взаимодействия в коллективе. Кроме того, участие в занятии-тренинге предполагает максимальную включенность в процесс каждого участника, что способствует естественному поддержанию дисциплины.

— Технология развития критического мышления

Эффективность: критическое мышление означает выработку точки зрения по определенному вопросу и способность отстоять эту точку зрения логическими доводами. Благодаря применению этой технологии, учащиеся являются не пассивными слушателями, а постоянно активно ищут информацию, соотносят то, что они усвоили, с собственным практическим опытом, сравнивают полученное знание с другими работами в данной области и других сферах знания (говоря привычным языком, самостоятельно устанавливают внутрипредметные и межпредметные связи). Кроме того, учащиеся учатся подвергать сомнению достоверность и авторитетность информации, проверять логику доказательств, делать выводы, конструировать новые примеры для использования теоретического знания, принимать решения, изучать причины и последствия различных явлений и т.д. Систематическое включение критического мышления в учебный процесс должно формировать особый склад мышления и познавательной деятельности.

Формы контроля: педагогическое наблюдение, взаимоконтроль, самоконтроль.

Планируемые результаты

Предметные:

- углубление знаний о различных средствах коммуникации и практической их значимости;
- развитие и совершенствование навыков деловой коммуникации.

Метапредметные:

- получение опыта творческой деятельности в части анализа и переработки полученной информации;
- развитие компетенций в области коммуникации и командной работы.

Личностные:

- формирование социально-значимой позиции «мне не все равно» по отношению к окружающему миру, личной активной позиции по отношению к самому себе и собственному будущему;
- активизация процесса профессионального самоопределения учащихся.

Методические рекомендации по реализации кейса

На этапе мотивации можно использовать различные приемы: в данном случае была выбрана эвристическая беседа (притча об общении), но можно предложить и видеоролик (например, короткометражный фильм, один из роликов Brooks Gibbs).

На этапе актуализации и изучения нового материала целесообразно обращаться к социальному опыту учащихся, стимулировать их к активному диалогу и проявлению желания делиться своими примерами из жизни, вариантами корректного молодежного сленга при объяснении позиций вербального и невербального общения.

При проигрывании диалогов очень важно обращаться к испытанным чувствам и эмоциям участников кейса, обращать внимание учащихся на этот аспект коммуникации. После каждого прочитанного диалога необходимо обратиться к каждому участнику, чтобы тот поделился теми эмоциями, которые испытал при прочтении фразы, проанализировал ситуацию, предложил варианты иной реализации диалога.

В случае, если время проведения кейса ограничено, можно опустить этап с сочинением собственных диалогов, так как отработка вербальной коммуникации имела место в предыдущем упражнении при формировании пар.

При подготовке самопрезентаций групп необходимо постоянно обращать внимание участников кейса на то, что этот этап может им помочь при работе над частью видеоролика (самопрезентация команды через роли).

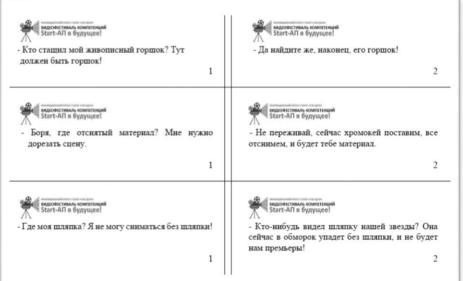
В финале необходимо еще раз акцентировать внимание участников на том, что выполнение заданий было направлено не только на отработку коммуникативных умений, но и было необходимо для понимания задания - критерия для видеоролика: «Показать самопрезентацию команды через роли».

Используемые источники

- 1. Грецов А.Г. Тренинги развития с подростками: Творчество, общение, самопознание [Текст]. Санкт-Петербург: Питер, 2011. 416 с.
- 2. Крутько С. 9 правил эффективной деловой коммуникации [Электронный ресурс] Режим доступаhttps://4brain.ru/blog/9-правил эффективной-коммуникации/, свободный. Заглавие с экрана.
- 3. HowtoStop A Bully [Видеозапись]: [выпуск от 02.05.2014] / [автор BrooksGibbs] // BrooksGibbs: [канал пользователя YouTube]. СафетиХарбор, Флорида США, 02.05.2014. (07 мин. 04 с.): цв. Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=7oKjW1OIjuw (дата обращения: 07.02.2019).

Приложение 2.1.









Кейс «Командная работа»

Автор-разработчик: Ежелева Мария Федоровна, педагог дополнительного образования отдела гуманитарных программ и детских социальных инициатив.

Актуальность

Командная работа - одна из ключевых компетенций в процессе групповой работы по созданию общего творческого продукта. Погружение в коллективную работу проходит посредством знакомства и освоения технологии медиапланирования в процессе творческого взаимодействия с АП-тренером в формате мастер-класса. Данная форма позволяет учащимся познакомиться с современными методами работы с информацией и разноплановым контентным наполнением медийного продукта (текстовый, графический, видео-контент), творчески проработать план создания будущего видеоролика, провести коллективную дискуссию о содержании медиапродукта и прийти к общему решению.

Объем кейса: 30 минут.

Возраст учащихся: 8-11 класс.

Цель кейса (основная): сформировать у учащихся ценностные представления по продуктивной работе в группе для достижения конкретного результата (создание медиаплана для будущего видеоролика), а также отработать практические навыки по современным формам работы в медийном поле.

Подцели (косвенные цели):

- синхронизация работы команды, нацеленность команды на общий результат путем прохождения аргументированной дискуссии и определения «отправных точек» для съемки видеоролика;
- установление «штатного» расписания;
- систематизация комплексного понимания у каждого учащегося в команде необходимости текстового/фото/видео контента;
- подробное расписывание ролей и функционала каждого учащегося (участника команды);
- осознание роли каждого участника и его вклада в общее дело;
- обзор возможностей при создании ролика;
- обзор различных форм контентного наполнения (плакат, цитата, стрим, челлендж, интервью и т.п.).

Задачи кейса (с позиции компетентностного подхода):

- создание медиаплана будущего видеоролика;
- детальное прописывание учащимися каждого этапа;

- распределение ролей в группах и следование намеченному плану в соответствии с установленным регламентом;
- ориентирование на медиаплан в процессе съемок;
- презентация видеоролика, выполненного в соответствие с медиапланом.

Практическая значимость кейса (с позиции развиваемых компетенций)

Развиваемые компетенции:

- Командная работа (основная): задействованность всех учащихся из группы в составлении медиаплана, коллективное решение вопроса
 по формам реализации и ответственным за каждый конкретный сегмент работы, сведение отрывков выполненной работы воедино под
 руководством ответственных за процесс (роль режиссер, продюсер), общее решение команды по выбору лучших отрывков для
 монтажа.
- *Коммуникация* (дополнительная): уважительное и продуктивное общение друг с другом, нацеленное на результат, межличностное общение в команде, взаимодействие с педагогами и сотрудниками лагеря в процессе составление медиаплана и съемок.
- Креативность (дополнительная): оригинальность в выборе формы (стрим, опрос, цитата и контентное наполнение) для видеоролика.
- *Критическое мышление* (дополнительная): выбор важнейших и лучших компонентов, акцентирование на них в рамках медиаплана и, в дальнейшем, видеоролика.

Структура проработки компетенции «Командная работа»

Первый этап – мастер-класс с АП-тренером

Второй этап – самостоятельная работа над медиапланом в рамках получения творческого задания.

Третий этап — доработка медиаплана до конца первого дня Видеофестиваля компетенций в соответствии со сценарием видеоролика и другими полученными творческими заданиями (редакторская и корректировочная работа).

Четвертый этап (рефлексия) – сегментирование основных компетенций / Soft skill по каждому этапу создания видеоролика и понимание других дополнительных компетенций в рамках выполнения заданий по типу «доминанта - частичная составляющая». Форма реализации – создание «Ментальной карты» (Mind map) или проведение анкетирования.

Сценарий реализации кейса «Командная работа»

No	Этапы реализации	Цель и задачи этапа	Дидактические средства	Действия АП-тренера	Действия учащегося
1.	Этап 1. Уровень 1. «Подготовительный»/ «Теоретический»	Цель: конструирование и формирование общего ритма работы и проведение обозрения различных форм контентного наполнения. Задачи: 1. Погрузить в тему создания	Презентация в формате Power Point, бумага, блокноты, ручки, маркеры.	АП-тренер обозначает учащимся общую тему тренинга (мастер-класса). Далее в формате «ускоренное обозрение» проводит установочную беседу о том, что такое планирование и медиапланирование, как от этого зависит дальнейшая работа.	Учащиеся слушают теоретико-практическую часть мастер-класса.
		медиаплана и актуализировать значимость коллективной работы с современными технологиями. 2. Показать необходимость использования новых форм и возможности их включения в создание общего продукта в процессе образовательной деятельности. 3. Включить в работу каждого учащегося посредством заданий для мини-групп и работы в парах.		Учащиеся и АП-тренер проговаривают, какие могут быть формы выражения темы в видеоролике, тренер приводит примеры на презентации из реальных инста-аккаунтов СМИ, новых медиа, популярных персон. Тренер показывает на презентации варианты контента в общей таблице с наименованиями и примерами.	Учащиеся предполагают возможные действия в рамках создания авторского видеоролика. При этом определение термина «контент» проговаривается всеми вместе с тренером (до оглашения результатов командного задания №1 - описание в графе «Методические рекомендации»). Определения к остальным формам учащиеся разрабатывают самостоятельно в процессе парной работы.
	Уровень 2. «Начальный» / «Стартовый»	Цель: реализация на практике принципа коллегиальности принятия решения. Задачи: 1.Направить действия в русло осознания ответственности каждого члена команды за общее дело. 2. Развить с учащимися дискуссию, направленную на понимание следующей позиции: «кто я в будущем, какой я и как это отразить в ролике».	Карточки с видами контента для будущего видеоролика. Презентация в формате Power Point, бумага, блокноты, ручки, маркеры. Общий документ - медиаплан (распечатанный).	АП-тренер модерирует общую дискуссию и направляет на продуктивную работу.	Коллективное обсуждение общей темы видеоролика (которая уже разыграна до этого) в рамках создания медиаплана и его подтем (важно для подробного раскрытия в видеоролике) — окончательное осознание темы для будущих видеороликов. Темы станут центром сценария конкретной команды и именно через нее ребята начнут «протягивать» ниточку от себя настоящих к себе будущим. Учащимся предлагается осознать главную тему и подтемы будущего коллективного видеоролика. Варианты — архитектура, природа, транспорт и т.п. В свободном порядке учащиеся предлагают свои варианты контентного наполнения, педагог модерирует общую дискуссию и направляет на продуктивную работу.

				Тренер открывает импровизированное голосование. Тренер модерирует открытое голосование. Вытягивание со стороны АП-тренера на социальную позицию, общественную значимость, понимание того, «кто Я в обществе».	Далее на импровизированное голосование выставляется несколько оптимальных предложенных вариантов. Проходит общее открытое голосование (по демократическому принципу «простое большинство» по выбору подтем и проблематики, которую они бы хотели раскрыть.
	Уровень 3. «Совещательный» (начинается на тренинге, заканчивается на выполнении творческого задания)	Цель: детальная коллективная проработка будущего видеоролика. Задачи: 1.Продемонстрировать принципы работы при создании медиаплана. 2.Отразить эффективность работы с медиапланом. 3.Направить учащихся на совместную коллективную работу.	Презентация в формате Power Point, бумага, блокноты, ручки, маркеры Общий документ - медиаплан (распечатанный)	На тренинге АП-тренер показывает пример медиплана для работы в рамках проекта, рассказывает принципы работы с ним, напоминает о формах (были проговорены на 1 уровне). АП-тренер предоставляет учащимся предварительную ознакомительную информацию по медиаплану - структура медиаплана. Пояснения: Пример структуры медиаплана представлен в графе «Методические рекомендации». В подтеме прописываются нюансы, списочное (попунктное) описание сценария — схематичный план, а уже потом учащиеся пишут сам сценарий.	Проходит дальнейшее обсуждение медиаплана. Все участники генерируют идеи по созданию контента в будущем видеоролике. После предоставления предварительной информации учащиеся коллегиально прорабатывают и утверждают наполненность будущего видеоролика, определяют время и контентное наполнение.
2	Этап 2. Групповое обсуждение — конкретизация (творческое задание) Реализуется НЕ на самом мастер-классе, а уже после прохождения 4-х мастер-классов, во	Цель: комплексная детальная проработка медиаплана всем коллективом и по группам и предоставление «рабочего» варианта медиаплана. Задачи: 1. Уважительное обсуждение идей и вариантов контентного наполнения.	Личные блокноты, ручки, маркеры. Общий документ - медиаплан (распечатанный)	В это время АП-тренер проводит «перекрестную консультацию»: находится на связи с каждой группой, при личном обращении спрашивает о динамике и ходе процесса продумывания контента, при необходимости подсказывает и направляет мини-группу в нужное русло.	Учащиеся (разбиваются на мини-группы по 3-4 человека) и прорабатывают точечно разные элементы плана. Каждая мини-группа подробно прорабатывает тематику будущего ролика (с возможными дополнениями до конца вечера в процессе получения разных творческих заданий) и формирует пул возможных форм выражения, озаглавливает их (описывает в одном-двух предложениях), вносит в таблицу.

	Ţ.	А.П.	1		T. C
	время «вбросов»	2.Проведение внутренних			Также идет проработка «зоны внимания»
	творческих заданий	групповых дискуссий о			ответственных лиц, отражение критериев.
		содержании будущего			
		видеоролика.			Каждая группа представляет СВОЙ авторский
		3.Выполнение творческих			медиаплан.
		заданий.			На данном этапе идет основная комплексная
		4.Формирование «зоны			проработка.
		ответственности» и «зоны			
		внимания».			
		5.Заполнение специальной			
		таблицы для окончательного			
		утверждения медиаплана.			
3	Этап 3.	Цель: окончательное		В режиме реального времени и/или	В конце дня коллективным голосованием
	Редакторско-	утверждение авторского		онлайн АП-тренер видит его в	утверждается окончательный план.
	утвердительный	медиаплана.		компьютере/на листе бумаги, если	Учащиеся представляют свои варианты,
				надо – задает вопросы.	аргументируют необходимость дальнейшего
		Задачи:		1	рассмотрения на коллективном совещании с
		1. Проведение			АП-тренером. Идет голосование.
		импровизированного			Если учащиеся соглашаются с тем, что
		«совещания» по утверждению			планирование и разработка информационного
		деталей медиаплана.			продукта (видеоролика) завершены, то
		2. Внедрение дискуссионного			составление медиаплана подходит к
		момента и критического начала			логическому завершению – вечер первого дня,
		в совещательный процесс.			утро второго дня – ДО начала основных съемок.
		3. Проведение процедуры			7 - F
		голосования.			
		4. Подготовка к съемкам.			
4	Этап 4.	Цель: проработка понимания	Ватман	АП-тренер раздает анкету. В ней	Учащиеся заполняют анкету.
	Рефлексия	Softskill у учащихся, осознание	Анкеты	представлены вопросы следующей	,
	(осуществляется на	их значимости.		тематики: «Сегментирование	
	этапе «Обсуждай!»)			основных компетенций / Soft skill по	
		Задачи:		каждому этапу создания видеоролика и	
		1.Заполнение специально		понимание других дополнительных	
		разработанной анкеты.		компетенций в рамках выполнения	
		2. Дискуссия o soft skill c		заданий по типу «доминанта-	
		учащимися.		частичная составляющая».	
				поти шал составляющал//.	
		3. Анализ проведенной работы.		,	

Технологии, методы и приемы

- *Метод проектной деятельности:* заключается в коллективном создании всеми участниками импровизированного совещания по созданию видеоролика на базе составления общего медиаплана. Прорабатываемый общий проект видеоролик на тему «Завтра начинается с тебя»; прорабатываемый мини-проект непосредственно сам медиаплан в графическом изображении с заполненным содержанием.
- «Мозговой штурм»: метод работы с учащимися (АП-тренер способствует выходу команд на этот вид работы), реализуемый прежде всего ими самими во время составления медиаплана съемки видеоролика. Проявляется в предоставлении своих личных авторских идей и дальнейшем утверждении/неутверждении со стороны коллектива, дискуссии о нужности этого пункта/детали/части ролика, проработке зон ответственности со стороны членов команды и утверждении окончательного плана действий.
- *Мастер-класс как локальная технология трансляции практического опыта:* метод заключается в презентации нового материала в формате мастер-класса, педагог передает практический опыт медиапланирования и взаимодействия в коллективе на основе медиаплана, график построения работы, при этом педагог одновременно прорабатывает задание вместе с учащимися (особенность именно мастер-класса как формы).

Формы работы: фронтальный опрос, работа в парах, групповая работа, коллективное обсуждение.

Материально-техническое оснащение: 6 больших столов (парт), соединенных в единый круглый (прямоугольный) стол/ 1 большой круглый стол для всех учащихся (20 человек), стулья для всех учащихся (20 человек), ноутбук (компьютер), проектор, экран/ плазменная панель/телевизор, предпочтительно - возможность выхода в Интернет, ручки /фломастеры/маркеры, 50 листов формата А4.

Дидактические средства:

- карточки с формами контента для работы в мини-группах (на каждой карточке представлено 2 формы, которым мини-группы дают определение в ходе проведения мастер-класса);
- распечатанные карточки со всеми формами контента (выдаются каждой группе как учебный материал после проведения мастер-класса);
- медиаплан (Приложения 3.1, 3.2, 3.3).

Формы контроля: наблюдение, выполнение промежуточных заданий по формированию определений для форм контента, выполнение контрольного задания по итогам кейса (создание медиаплана видеоролика).

Планируемые результаты:

- готовый «работающий» медиаплан и проведенные в соответствии с ним съемки видеоролика, полностью соответствующего заявленной тематике и отражающего социальную позицию группы, общественную значимость выбранной темы и человека (ребенка) в этой теме;
- отражение в видеоролике и его структурных компонентах понимания того, «кто Я в обществе».

Методические рекомендации по реализации кейса

1. Командные задания (Правила проведения)

3man 1.

Уровень 1. «Подготовительный»/«Теоретический»

Командное задание №1.

В мини-группах по 4-5 человек (по творческой принадлежности – постановочная группа, художественная группа и т.п.) учащиеся дают 2 определения терминам самостоятельно. Работа над заданием – 2 минуты, далее – озвучивание.

Одновременно АП-тренер демонстрирует на презентации варианты контентного наполнения, его формы. Вместе с тренером учащиеся проговаривают, как можно сделать ту или иную форму контента в применимости к их теме.

Командное задание № 2.

Мозговой штурм после обсуждения заданных форм контента. Вся команда предлагает свои формы контентного наполнения (не указанные тренером). Таким образом, вся команда работает на создание авторского продукта (генерирование идей).

Возможные формы контентного наполнения: слайдшоу, фото, видео, опрос, цитата, стрим, челлендж и т.п.

Уровень 2. «Начальный» / «Стартовый»

Командное задание №3.

Коллективное обсуждение общей темы видеоролика (которая уже разыграна до этого) в рамках создания медиаплана и его подтем (важно для подробного раскрытия в видеоролике) – окончательное осознание темы для будущих видеороликов. Темы станут центром сценария конкретной команды, и именно через нее ребята начнут «протягивать» ниточку «от себя настоящих к себе будущим».

2. Контентное наполнение кейса (с примерами)

Этап 1. Уровень 1. «Подготовительный»/«Теоретический»

Длительность – 10-15 минут.

Определение: планирование и медиапланирование (на презентации).

Определения приводим в качестве примеров. Сами определения в рамках мастер-класса дают учащиеся. Если они ошибочны, то тренер проговаривает с группой правильный вариант.

Планирование — это постановка целей или задач, с оптимальным распределением ресурсов, которые потребуются для их достижения. Любой процесс нуждается в задействовании человеческого потенциала и материальных источников, а также времени. Чем правильнее они будут спрогнозированы до работы, тем меньше пустых потерь произойдет в ходе ее выполнения.

Медиаплан — это аналитический документ, содержащий полную и структурированную информацию о предстоящем мероприятии/проекте/съемке/процессе создания продукта. Часто представлен в виде таблицы, где прописаны конкретные действия. Для каждого действия расписан ряд «якорных» показателей, среди которых тема видеоролика, подтема, контентное наполнение, герои сюжета, форма представления, ответственные и другие в зависимости от цели и необходимых результатов.

Контент - буквально: содержание вашего видео/сайта/блога. Включает в себя тексты, мультимедиа-материалы (видео, подкасты, инфографику, таймлайны, панорамы, карты и пр.). Посты в социальных сетях и блогах - это тоже контент, часто его называют «пользовательский».

Слайд-шоу - последовательность слайдов, объединённых общим замыслом и предназначенная для презентации. Демонстрация такой последовательности. Видеорассказ, состоящий из различных изображений, который может включать различные видео и аудио эффекты.

Опрос- представление коллективного мнения по одному или нескольким специально выбранным проблемам, темам, вопросам. Он позволяет удовлетворять потребность в знании того, как люди реагируют на те или иные общественные ситуации, процессы, явления. Важно знать, о чем спрашивать, как спрашивать, и при этом быть уверенным в том, что полученным ответам можно доверять.

Существует множество видов опросов, среди которых основными принято считать письменный (анкетирование) и устный (интервьюирование)

Мини-интервью — это фокусированные индивидуальные интервью, которые по сравнению с стандартными индивидуальными интервью покрывают меньший спектр вопросов. 2-3 вопроса, на которые интервьюируемый должен дать краткие ответы (на то оно и «мини»). По сравнению с групповыми дискуссиями, такие интервью позволяют исследовать индивидуальные реакции.

Цитата — это точная дословная выдержка из какого-либо текста или высказывания, от словосочетания или простого предложения до внушительного отрывка текста. Можно сделать **новость-цитату**. Это главная мысль высказывания, и с этой главной мысли начинается новость. Затем сообщается, кто это сказал, где, когда и при каких обстоятельствах.

Плакат - рисунок с кратким текстом, вывешиваемый на улице или в общественном учреждении в агитационных, информационных или рекламных целях. Лист плаката содержит броское изображение и броский заголовок или призыв. В современном дизайне плакат воспринимается как «сведённое в чёткую визуальную формулу сообщение, предназначенное современнику для выводов и конкретных действий».

Стрим - новое жанровое образование представляет синтез телевизионных жанров и основан, при всей своей новизне, на журналистских принципах - использование прямой трансляции, комментировании, интерактивном общении с аудиторией в режиме онлайн и т.д.

Очень важна в «стриме» и авторская составляющая. Зачастую она имеет даже большее значение, чем сам предмет трансляции (от англ. Stream - поток). Означает последовательность видео и аудио, получаемых пользователем методом потоковой передачи данных. «Стрим» — это прямая трансляция видеоконтента в сети интернет посредством разнообразных сервисов.

Уровень 2. «Начальный» / «Стартовый»

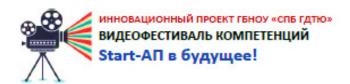
Мини-диспут

Как от медиапланирования зависит дальнейшая работа, важность, ответственность всех людей в команде, определенность и конкретность действий, понимание своей работы и своей зоны интереса, творческой реализации и адресных действий, понимание, с кем взаимодействуешь и когда все должно быть готово.

Далее - все материалы авторские, созданные учащимися в процессе подготовки собственного медиаплана. Снятые видеоролики - тоже авторские.

Используемые источники:

- 1. Назайкин А. Современное медиапланирование. Учебное пособие. М.: Солон-пресс, 2016. 448 с.
- 2. Амзин А., Галустян А, Гатов В., Кастельс М. и другие. Как новые медиа изменили журналистику: 2012-2016. Екатеринбург: Гуманитарный университет, 2016. 304 с. URL:http://newmedia2016.digital-books.ru/wp-content/uploads/2016/06/New-Media-2016.pdf
- 3. Колесниченко А.В. Настольная книга журналиста. Учебное пособие. М.: Изд-во Аспект Пресс, 2013.
- 4. Словарь новых медиа (ЭОР, интернет-источник). URL: http://mediatoolbox.ru/dictionary/

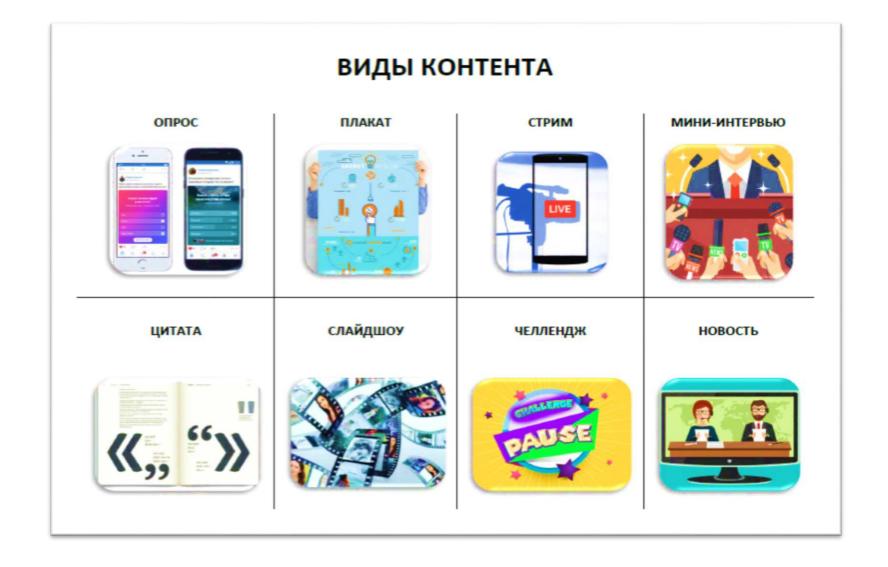


ДЕВ	из ви	ДЕОР	ОЛ	ик.	A:
Завтра	начи	нается	I C	теб.	я!

ТЕМА (согласно жеребьевке):

МЕДИА-ПЛАН

Критерии видеоролика	Форма (контент)	Подтема (содержание)	Герои (кого снимают)/ Ответственные	Дедлайн
Участие всей команды в реализации медиаплана				5 ноября 16.30
Отражение в сценарии послания в будущее				5 ноября 17.30
Самопрезентация команды через роли				5 ноября 18.30
Оригинальность творческих решений				5 ноября 19.30



Приложение 3.3









Кейс «Креативность»

Авторы:

- Вязникова Евгения Владиславовна, педагог дополнительного образования, методист Эколого-биологического центра «Крестовский остров»;
- Руднева Анастасия Антоновна, педагог дополнительного образования, педагог-психолог Эколого-биологического центра «Крестовский остров».

Актуальность

Креативность — это творческость, способность человека к нестандартному мышлению и поведению. В ряду «гибких» компетенций она играет важную роль, особенно при создании инновационного продукта в любой области знания. Креативность проявляет себя многообразно: быстрота, гибкость, оригинальность мышления; богатое воображение, чувство юмора. Развивая в себе креативность, мы становимся привлекательными в общении и успешными в поисках новых решений для всевозможных поставленных задач.

Объем кейса: 30 минут.

Возраст учащихся: 8-11 класс.

Цель кейса: создание условий для раскрытия творческого потенциала всех участников группы и возможности применения полученных навыков для создания коллективного продукта - видеоролика.

Задачи кейса (с позиции компетентностного подхода):

- активизировать творческий потенциал участников и направить его на создание видеоролика;
- найти нестандартный подход к своей деятельности (заданной профессиональной роли в контексте видеофестиваля);
- развить быстроту реакции, мышления, увеличить скорость извлечения информации из памяти, активизировать процесс генерирования креативных идей для решения творческих задач.

Практическая значимость кейса: развитие у учащихся креативного подхода к решению задач разного рода на всех уровнях подготовки итогового продукта; возможность применения всеми участниками команд своих «гибких» навыков.

Ход проведения кейса

1. Вступление

Здравствуйте, уважаемые ребята! Предлагаю нам с вами поработать сейчас с такими понятиями как «креативность» и «креативное мышление».

Креативность- это творческость, способность человека к нестандартному мышлению и поведению. Креативность проявляет себя многообразно. Это и быстрота, и гибкость, оригинальность мышления, богатое воображение, чувство юмора. Плюсы развития в себе креативности в том, что мы становимся привлекательными в общении. Это связано с нашей готовностью к изменениям, нашей гибкостью. Мы становимся открытыми новому опыту.

2. Знакомство

Начнём нашу работу со знакомства. У меня в руках мяч, я передаю его соседу слева (ведущий стоит в кругу с участниками). Каждый по очереди по часовой стрелке называет своё имя и присущее ему качество, которое начинается на ту же букву, что и его имя. Далее передаёт мяч соседу слева, и так далее.

3. Нестандартное использование предметов

Продолжим наше знакомство. Я предлагаю вам взять карточку с изображением предмета и придумать нестандартный, нетрадиционный способ (или несколько способов) использования этого предмета. Правила следующие: отвечаем быстро, по часовой стрелке. Если есть затруднение с ответом, можно воспользоваться помощью участников группы, но только с разрешения ведущего. Начинаем (пример: мой предмет - сачок, я могу использовать его как швабру). После окончания игры собрать предметы в мешочек.

Это задание направлено на осознание барьеров креативности.

4. Барьеры креативности

Уважаемые участники, я предлагаю поделиться вашими впечатлениями от игры. В чём заключались основные трудности, с которыми вы столкнулись? Было проще найти ответ для себя или для других участников?

Итак, как видим, нам мешали страхи: нехватка времени, необходимость отвечать быстро, боязнь показаться смешным или ответить «неправильно».

Это так называемые «барьеры креативности», это то, что иногда мешает нам проявить себя, меняться, быть открытыми к новому опыту в учёбе, в общении, в воплощении наших идей. Если мы научимся распознавать наши барьеры креативности в процессе выполнения заданий и преодолевать их, то наши результаты превзойдут ожидания, и мы получим новый опыт, станем более гибкими и привлекательными в общении.

Напомню, что креативность помогает находить оригинальные решения сложных технических, организационных, научных проблем, создавать художественные произведения.

5. Кино-приметы

АП-тренер раздает предметы участникам и предлагает еще раз использовать предметы для следующего игрового упражнения. Как мы знаем, существуют разные приметы, основанные на опыте и наблюдениях. Это могут быть приметы о погоде или бытовые приметы. Наверное, все знают такую шутливую примету: упал нож — придёт мужчина. Сейчас мы будем расширять область кино-примет. Каждый назовёт свой предмет и придумает примету: что может произойти на съемочной площадке, если упадет его предмет. Работаем по часовой стрелке, начинаем с меня. (Пример: мой предмет гвозди, если упали гвозди, то придёт ёжик).

После окончания игры предметы собрать в мешочек.

6. Заключение

Уважаемые участники, у каждого из вас есть роль, которую вам предстоит воплотить. Режиссёр, актёр, сценарист, администратор и другие. Подумайте, для решения какой задачи в соответствии с вашей ролью, вам понадобится креативное мышление. Благодарю вас за участие. Предлагаю вам взять ещё один предмет вашего реквизита (мячик) и желаю вам удачи и творческих решений!

Технологии, методы и приемы:

Тренинг - форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в профессиональном общении. Тренинг по развитию креативности является интегративным занятием и для его успешного проведения в работу должны быть вовлечены все участники группы.

Материально-технические ресурсы: соответствующая количеству участников тренинга учебная аудитория, где посадочные места расположены по «тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников.

Дидактические средства: фишки-лото с изображением различных предметов, текстильный мешочек, текстильный мягконабивной мяч. **Формы контроля:** наблюдение, выполнение заданий по ходу проведения тренинга.

Планируемые результаты:

- получение четкого представления о креативности и креативном мышлении, роли и значении данной «гибкой» компетенции для личностной и профессиональной самореализации;
- развитие креативных способностей участников посредством освоения приемов, способствующих генерированию идей;
- получение творческого импульса для решения всех поставленных задач в рамках участия в видеофестивале (разработка идеи, написание сценария, художественное и техническое воплощение проекта).

Методические рекомендации по реализации кейса:

- оптимальное количество участников тренинга 15-20 человек;
- АП-тренер обязательно знакомит участников тренинга с целями и задачами предстоящей работы до начала проведения данного занятия; проводит мини-лекцию о понятии «креативность» в доступном ключе;
- АП-тренер обязательно проводит на первом этапе тренинга упражнение «знакомство» и принятие «соглашения» правил работы группы;
- создание дружелюбной доверительной атмосферы и ее поддержание в течение всего тренинга;
- вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга;
- уважение мнения каждого участника тренинга;
- подведение участников тренинга к достижению поставленной перед ними творческой цели, не навязывая при этом своего мнения (решения);
- обеспечение соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
- обязательность подведения итогов тренинга по его окончании (сопоставление собственных возможностей креативности и предполагаемой профессиональной (кинематографической) области каждого участника группы).

Используемые источники:

- 1. Хрящева Н.Ю. Психогимнастика в тренинге. СПб: Речь, 2014. 272с.
- 2. Грецов А. Г. Тренинг креативности для старшеклассников и студентов. СПб.: Питер, 2008. 208 с: ил.
- 3. Ильин Е.Н. Психология творчества, креативности, одарённости. СПб.: Питер, 2009.
- 4. Хайем А. Гуманитарная энциклопедия: персоналии. [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://gtmarket.ru/personnels.

Сценарий реализации кейса «Креативность»

№ п/п	Этапы реализации	Цель и задачи этапа	Дидактические средства	Действия АП-тренера	Действия учащегося
1.	Вступление	Начать взаимодействие с группой, установить правила участия в тренинге. Сообщить краткую информацию о понятии «креативность».		АП-тренер представляется и проводит мини-лекцию о понятии «креативность». В ходе лекции спрашивает у группы, сталкивались ли участники с этим понятием. Сообщает ребятам о предстоящем тренинге, о правилах его проведения и поведения в нём.	Участники отвечают на вопросы АП-тренера, делятся имеющимися знаниями по теме, соглашаются или нет на предложенные правила поведения в ходе тренинга, приводят свои доводы в пользу изменения правил (опционально).
2.	Знакомство	Познакомиться с группой лично, дать возможность представиться каждому участнику комфортным способом и отметить выигрышные личностные качества. В свою очередь, для АП-тренера это задание даёт возможность составить общее впечатление о психо-эмоциональном состоянии группы на начальном этапе тренинга (начальный срез о степени развития «гибкой» компетенции).	Текстильный мягконабивной мяч	АП-тренер проводит упражнение на знакомство.	Участники представляются и называют свои качества, которые по их мнению характеризуют их личность и являются отличительными.
3.	Нестандартное использование предметов	Побудить участников мыслить нестандартно, искать новые решения в привычных условиях. Осознать существование барьеров креативности.	Фишки-лото с изображением предметов Текстильный мешочек	АП-тренер раздает фишки с изображениями предметов и предлагает участникам в течении нескольких секунд придумать нестандартное их использование.	Участники в заданном темпе проходят задание тренинга.
4.	Барьеры креативности	Рассказать о «барьерах креативности» и помочь справиться с возможными трудностями по их преодолению.		АП-тренер рассказывает участникам о барьерах креативности, которые могут помешать развитию креативных способностей и предлагает участникам поделиться своим опытом столкновения с подобными барьерами.	Участники делятся с АП-тренером своими наблюдениями и приводят примеры барьеров креативности.
5.	Кино-приметы	Развить способность применять креативность в тематически заданных условиях (в данном случае - в теме кинематографа)	Фишки-лото с изображением предметов Текстильный мешочек	АП-тренер произносит вводный текст о приметах с примерами. Далее раздает предметы участникам и предлагает придумать каждому свою кино-примету. После окончания игры предметы собирает в мешочек.	Участники в заданном темпе проходят задание тренинга.
6.	Заключение	Подведение итогов тренинга		АП-тренер даёт задание на рефлексию. Предлагает поделиться впечатлениями и определить роль креативности в каждой профессии.	Участники делятся впечатлениями о тренинге и высказываются о своих профессиях в ключе креативности.

Кейс «Критическое мышление»

Автор-разработчик: Осипова Мария Михайловна, педагог дополнительного образования отдела гуманитарных программ и детских социальных инициатив.

Актуальность

Критическое мышление — одна из ключевых компетенций, необходимых для работы группы в ходе создания общего творческого продукта. Умение формулировать и аргументировать собственную позицию, слышать других, критиковать и принимать критику, приходить к единой позиции (принимать решение) — то, что предстоит сделать участникам входе создания сценария видеоролика.

Объем кейса: 30 минут.

Возраст учащихся: 8-11 класс.

Цель кейса: через коллективную работу по подготовке сценария видеоролика сформировать у участников основные представления о применении критического мышления в практической деятельности и значимости «гибкой» компетенции.

Задачи кейса (с позиции компетентностного подхода):

- дать представление о mind map как технологии сбора и визуализации информации, которая позволяет критически её оценить, объединяя по различным признакам, выбирая ключевое и отсекая лишнее;
- развивать умение кратко и чётко выражать свои мысли, умение слушать и слышать, тактично вести спор, корректно высказывать и принимать критику;
- показать ценность работы в группе, значимость мнения и вклад каждого участника.

Практическая значимость кейса: развитие у учащихся критического мышления; включение всей команды в работу по созданию сценария видеоролика.

Технологии, методы и приемы:

- технология проведения совместного обсуждения MeWeUs;
- технология визуализации информации Mind map.

Формы работы: индивидуальная и групповая работа, фронтальная, коллективное обсуждение.

Материально-техническое оснащение:

- 5 больших столов, стулья по количеству участников (20 шт.),
- стикеры (38х51 мм или 51х51 мм, 70 шт.),
- ручки / фломастеры по количеству участников (20 шт.),
- 1 ватман (формат A1), 8 листов A4.
- цветные фломастеры или маркеры (4-5 цветов),
- магниты / бумажный скотч,
- карточки с названиями групп,

Дидактические средства: карточки с правилами обсуждения (работы в команде), распечатанные задания для групп.

Формы контроля: наблюдение, выполнение контрольного задания по итогам кейса (создание сценария видеоролика).

Планируемые результаты:

- каждый участник команды будет знать основные правила создания mind map, визуализирующей информацию и позволяющей критически её оценивать;
- каждый участник команды получит опыт по формулировке собственного мнения, участия в коллективном обсуждении, в ходе которого необходимо уметь аргументированно спорить, отделять нужную информацию от ненужной и замечать ошибки в рассуждениях, совершать обдуманный выбор;
- каждый участник команды осознает ценность совместной работы, будет уважительнее относиться к точке зрения других участников.

Методические рекомендации по реализации кейса

Мизансцены

В аудитории заранее расставлены 4 больших стола и стулья для размещения постановочных групп. На каждом столе — карточка с названием группы, стикеры и фломастеры, 2 листа А4. В центре аудитории — 5-ый большой стол, где лежат фломастеры / маркеры и ватман, в середине которого написана тема предстоящего обсуждения.

В начале реализации кейса учащиеся садятся по постановочным группам (по ролям) -4-5 человек в каждой. На этапах 1 и 2.1 учащиеся работают в своих группах, к ватману в центре выходят лишь их представители. На этапе 2.2 (фаза осмысления) сначала проходит фронтальная работа со всей командой, а затем все учащиеся располагаются вокруг стола с ватманом и работают на нем. На 3-м этапе учащиеся вновь работают по своим постановочным группам.

Правила проведения совместного обсуждения

- Работа на команду, а не на себя.
- Уважение: мнение каждого важно.
- Показываем ценность каждой идеи.
- Оцениваем идею с точки зрения работы на общую цель.
- Не перебиваем, говорим по очереди.
- Поддерживаем других участников.

Уточнённые задания по группам

- Постановочная группа: Какие подтемы или вопросы отбираем и почему? Каков посыл нашего ролика? Что хотим сказать и показать?
- *Группа подготовки съёмок*: Как можно показать выделенные подтемы? Какие выразительные средства можно использовать?
- Художественная группа: Как художественно выразить ту или иную идею? С помощью каких средств? Что нам может помочь?
- Съёмочная группа: Какие у нас есть ресурсы, чтобы раскрыть эти подтемы, вопросы?

Задание для дальнейшей самостоятельной работы

Краткая формулировка: Провести совместное обсуждение и решить, какие подтемы вы отбираете, в каком порядке будете их раскрывать и как показывать.

Подробное описание:

- 1. Отберите подтемы, через которые необходимо раскрыть основную тему вашего видеоролика, и разработайте его сценарий.
- 2. Продумайте структуру ролика, его сюжет.
- 3. Создайте раскадровку с детальным описанием всего происходящего в кадре и подбором звукового наполнения, продумайте хронометраж (длительность) сцен, частоту смены кадров.
 - Действия героев, смену событий на экране нужно описать настолько детально, чтобы зрителю без слов было ясно, что происходит. К каждому кадру прописывается перечень всех попавших в него объектов (фон, декорации, реквизит). Отмечается, когда камера должна совершить наезд, выхватив один из объектов крупным планом, и другие художественно-выразительные средства. Продумайте движения, выражения лиц, эмоции персонажей, интонации, с которыми произносятся реплики.
- 4. Напишите текст сценария.

План сценария включает в себя (порядок может быть любым):

- Вступление ввод в тему.
- Основные тезисы подтемы и как они будут раскрываться.
- Заключение призыв.

Используемые источники:

- 1. Витковский А. Совместное обсуждение: как вовлечь всех? // Medium. Директория-онлайн: [сайт]. 2017. 24 мая. URL:https://medium.com/direktoria-online/joint-discussion-cee605f4204e (дата обращения: 22.12.2019).
- 2. Жебровская О.О. Технология развития критического мышления: [презентация: материалы городского обучающего семинара «ФОРМАТ 4 К», ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», 4 октября 2019 г.]. URL:https://clck.ru/LLiZv (дата обращения: 22.12.2019).
- 3. Зорина И. Новые пути с картой мыслей: как заставить мозг работать лучше? // Лайфхакер: [сайт]. 2013. 2 окт. URL: https://lifehacker.ru/2013/10/02/novye-puti-s-kartoj-myslej-kak-zastavit-mozg-rabotat-luchshe/ (дата обращения: 22.12.2019).
- 4. СуягинС. Что такое карта мыслей и как с ней работать // Лайфхакер: [сайт]. 2019. 1 сент. URL: https://lifehacker.ru/chto-takoe-karta-myslej-i-kak-s-nej-rabotat/ (дата обращения: 22.12.2019).

Сценарий реализации кейса «Критическое мышление»

№	Этапы	Цель и задачи этапа	Дидактические	Действия АП-тренера	Действия учащегося
п/п	реализации		средства		-
2.1	1 этап «Что я знаю?». Фаза вызова 2 этап «Передать знания друг другу»	Цель: предложить учащимся самим определить направление в изучении/ раскрытии темы. Задачи: погрузить в тему, пробудив интерес; включить в работу каждого учащегося; создать условия для творческой самостоятельной работы. Цель: организовать совместную работу учащихся по обмену знаниями, мнениями и т.д. Задачи: организовать работу в		Вступительная речь: для создания видеоролика необходимо разработать сценарий, для этого следует решить, как учащиеся планируют раскрывать свою тему, как видят будущее в этой области, свой вклад в него. Технология MeWeUs Предлагает участникам поделиться своими идеями и предложить новые варианты. Просит представителей от каждой группы назвать основные идеи, не повторяя друг	Погружение в тему. За 1 минуту каждый учащийся придумывает как можно больше идей и мыслей про то, как доставшаяся их команде тема будет развиваться в будущем, как видят свой вклад в него. 1 идея — 1 стикер, идеи записываются несколькими словами: крупно и читаемо. З минуты — на работу в постановочных группах, обсуждение и добавление идей, выбор представителя для их озвучивания. Выступающие размещают все идеи своей
2.2		постановочных группах; стимулировать дискуссию, обмен мнениями; показать технологию визуализации информации – Mind map.	Ic	друга. Технология Mind map	группы на ватмане, распределяя их по подтемам или тематическим кластерам. Участники групп проверяют, дополняют.
2.2	Фаза осмысления	Цель: стимулировать учащихся активно воспринимать исследуемый материал. Задачи: разработать правила совместного обсуждения; обсудить идеи, собранные на 2 этапе; завершить работу над созданием Mindmap.	Карточки с правилами обсуждения (работы в команде)	Фронтальная работа со всей командой, беседа о том, какие правила следует соблюдать при проведении совместного обсуждения. Технология Mind map: знакомство с правилами создания. Вопросы: как графически можно это показать? Покажите связи, которые, на ваш взгляд, существуют между этими подтемами, вопросами.	Называют и предлагают правила совместного обсуждения, которые затем размещаются на видном месте. Коллективное обсуждение: учащиеся выделяют кластеры (4-5 общих подтем и подвопросы) из записанных идей, дают им названия. Обсуждают, как они соотносятся друг с другом. Проговаривают и прописывают логические связи.
3	3 этап «Что я буду с этим делать?» Фаза рефлексии	Цель: помочь учащимся самостоятельно обобщить материал и определить направления дальнейшей работы. Задачи: организовать работу в постановочных группах; стимулировать совместный поиск ответов на поставленные вопросы; мотивировать на дальнейшую работу по созданию сценария.	Распечатанные задания для групп	Общее задание всем группам: проанализируйте эти подтемы и вопросы с точки зрения сценария будущего ролика; найдите в mindmap то, что отвечает решению ваших задач. Благодарит учащихся за работу, подводит итоги, даёт задание для дальнейшей работы.	Выполнение общего и уточнённого заданий по группам: совместное обсуждение, выбор представителя для озвучивания мнения группы. Выступающие представляют основные результаты работы групп — до 1 минуты на каждого.

Анализ уровня сформированности гибких компетенций у членов команд-участниц Фестиваля

Анализ уровня сформированности у участников команд гибких компетенций (креативности, командной работы, критического мышления, коммуникации) проводится на этапе «Погружайся!». Педагоги проводят наблюдения за действиями команд во время участия их в практикоориентированных кейсах и оценивают уровень проявления сформированности компетенций, заполняя таблицы.

Уровень сформированности каждой компетенции оценивается по пяти критериям, наиболее ярко характеризующим то или иное ее качество. Шкала оценки:

0 баллов – качество не выражено

1 балл – качество выражено слабо

2 балла – качество выражено достаточно

3 балла – качество выражено сильно

Критерии оценивания компетенции «креативность» (по Торренсу)

Беглость – способность продуцировать большое количество идей за единицу времени Оригинальность – способность продуцировать необычные нестандартные идеи Разработанность - способность детально разрабатывать возникшие идеи Гибкость – способность применять разнообразные стратегии при решении проблемы Удовлетворенность – итог проявления креативности (получение «готового» продукта)

Критерии оценки компетенции «командообразование»

Навыки успешного взаимодействия с членами команды

Принятие единого командного решения и согласование его с членами команды

Ситуационное лидерство (есть/нет)

Распределение ролей в команде для оптимального достижения результатов

Позитивное настроение в команде, «командный дух»

Критерии оценки компетенции «коммуникация»

Коммуникативная совместимость -умение сотрудничать, создавать непринужденную атмосферу взаимной удовлетворенности общением, обеспечивать хороший климат в группе

Соблюдение норм и правил общения

Адаптивность -готовность к пересмотру привычных представлений и решений, способность гибко реагировать на меняющиеся обстоятельства Формулирование контекста, применимого к данной ситуации (ведение разговора на заданную тему)

Итоговое взаимопонимание в решении поставленной задачи

Критерии оценки компетенции «критическое мышление»

Умение отличать факты от предположений

Умение смотреть на старые идеи с новой точки зрения

Умение проявлять вежливый скептицизм, сомнение в общепринятых истинах

Представление своей точки зрения и аргументов по вопросу и способность отстоять ее логическими доводами

Умение выделять причинно- следственные связи, обнаруживать ошибки в представленном материале, видеть в нем несообразности

Для проведения сравнительного анализа результатов команд нужно подсчитать общее количество баллов, набранное командами при оценке каждой компетенции.

Для наглядности результаты обобщаются в виде «колеса компетенций», когда круг делится на четыре сектора, где каждый сектор – это отдельная компетенция. Линии, разделяющие сектора – шкала от «0» до «15» баллов (минимальное и максимальное количество баллов, возможное при оценке уровня сформированности компетенции). Центр круга – «0» баллов, край круга – «15» баллов.

Итоговое количество баллов, набранное командами при оценке каждой компетенции, откладывается по нужной шкале в секторах и закрашивается разными цветами для наглядности. Таким образом, можно сравнить какая компетенция наиболее/наименее развита у каждой из команд.

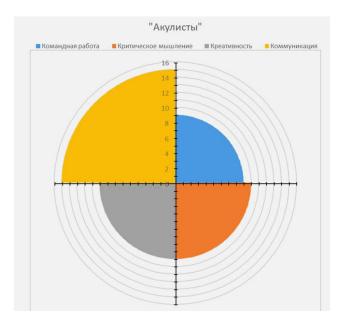


Рис.1. «Колесо компетенций» на примере команды «Акулисты».

МЕТОДИЧЕСКАЯ ШПАРГАЛКА ОРГАНИЗАТОРА ВИДЕОФЕСТИВАЛЯ «START-AП В БУДУЩЕЕ»

	ДЕНЬ ПЕРВЫЙ (день подготовки и заочного «подключения» детей к участию в мероприятии)				
Время и место проведения	(день подготовки и заочного с Содержание деятельности в рамках этапа	методическое и техническое обеспечение Методическое и техническое обеспечение	Примечание		
Время: 15-00	Общий сбор вожатых и организаторов, участвующих в Проекте: погружение в тематику Проекта, выдача материалов для участия, разъяснение положений	Сценарий проведения общего сбора вожатых. Электронная презентация Проекта. Печатная инструкция для вожатых с вводными	Печатная инструкция отправляется вожатым до начала смены, чтобы до начала мероприятия они уже обсудили		
Место проведения: главный корпус,	Видеофестиваля, представление АП-тренеров	данными о Проекте (основные этапы проведения Видеофестиваля, даты и время встреч, краткая характеристика каждого этапа).	на планерке основные позиции мероприятия и были морально готовы к событию.		
вожатская		«Реквизитница» (декорированная картонная коробка) для 4-х предметов, которые команды получат в ходе реализации этапа «Погружайся!» Бейджи (шаблоны) для участников команд: с одной стороны — логотип Видеофестиваля, название команды, имя участника и его роль; на обороте — описание роли	Оформляются заранее. На коробке отводится место для внесения названия команды. Заранее «реквизитницы» и бейджи комплектуются для каждой команды.		
<u>Время:</u> 16-00	Репетиция церемонии открытия Видеофестиваля (подготовка актового зала к проведению	Сценарий проведения церемонии открытия (ход мероприятия с четким таймингом, музыкальное	Представление сценария в ЗЦ «Зеркальный» как минимум		
10-00	(подготовка актового зала к проведению мероприятия)	оформление мероприятия, сопровождающий	за 1 неделю до старта мероприятия с		
<u>Место</u>		видео- и фоторяд).	перечнем всего необходимого		
проведения:		Техническое сопровождение репетиции (звуко-,	оборудования, которое понадобится		
актовый зал ККЗ		свето- и видео- оборудование) в соответствии с	для его реализации		
	Прородонно ромату или томотичномой ретрони для о	утвержденным сценарием			
<u>Время:</u> до 19-00	Проведение вожатыми тематической встречи для о • беседа о профессиональном самоопределении,	грядов, в которую входит: Инструкция для вожатых по организации и			
до 15 00	обмен мыслями и планами на будущее («Я хочу	проведению обсуждения о профессиональном			
Место	стать, потому что», «Я хочу быть», «На	самоопределении, ориентировочные вопросы			
проведения:	сегодняшний день для достижения цели я» и	для беседы			
отрядное место	т.п.)				
	 беседа o soft skills 	Текст o soft skills и их роли для самореализации личности			
	• синквейн или другая методика (качественный срез на момент начала погружения в Проект)	Рекомендации о проведении синквейна или иной методики			
	• знакомство ребят с содержанием проекта, привлечение к участию в Видеофестивале, который поможет «прокачать» soft skills и в итоге создать качественный коллективный видеоролик для представления в рамках смены	Аккаунт видеофестиваля в сети Instagram, который содержит: логотип, слоган, краткую информационную справку о Проекте	Слоганы, которыми заканчивается ролик: «Соверши свой Start-АП в будущее вместе с нами!», «Лучшее Завтра начинается с Тебя!»		

	• создание команд для участия в Видеофестивале и их	Памятка для вожатых с условиями участия в	
	регистрация	мероприятии	
	Условия участия: ■ в одну команду может быть включено до 20 человек, остальные — группа поддержки; ■ команда — это видеостудия, «генеральным директором» которой является один из вожатых отряда; ■ у каждой команды должно быть название; ■ необходима официальная электронная регистрация видеостудии (подписка на аккаунт Видеофестиваля в социальной сети Instagram, через который будет осуществляться взаимодействие с организаторами Проекта); ■ при регистрации команда должна указать данные всех своих участников (ФИ) и наделить каждого «игрока» определенной ролью, которой участник будет придерживаться на протяжении всего мероприятия; ■ команды оформляют бейджи для каждого члена команды, которые в течение 2-х последующих дней станут отличительным знаком команды (у каждой команды — свой цвет бейджей);	Позиции для регистрации: Аккаунт Видеофестиваля в социальной сети Instagram Бейджи: с одной стороны — логотип Видеофестиваля, название команды, имя участника и его роль; на обороте — описание роли. Памятка о технических и содержательных требованиях к ролику	
	• выдача и оформление «реквизитницы»;		
	выдача памятки о технических и содержательных		
	условиях видеоролика.	ДЕНЬ ВТОРОЙ	
	(HOW AWAININ	день второи ого погружения детей в Проект)	
	ì		
	Эта	лп: ОБЪЕДИНЯЙСЯ!	
Время:	Торжественное открытие Видеофестиваля:		
11.00	работа ведущих по погружению детей в тематику	Сценарий проведения церемонии открытия	Девиз будущего видеоролика команд
Место проведения: актовый зал ККЗ	 работа ведущих по погружению детей в тематику мероприятия по заранее отработанному сценарию (ребятам становится понятным, что они будут делать на протяжении всего Видеофестиваля, зачем идут по маршрутам и какое значение они имеют для создания ролика). работа ведущих с группой поддержки команд- 	(заставка-ролик, ход мероприятия с четким таймингом, музыкальное оформление, сопровождающий видео- и фоторяд). Сценический реквизит, костюмы для ведущих. Презентационные визитки Проекта,	отображается на итоговых секундах мотивационного ролика: «Будущее начинается с Тебя»
	участников	организаторов и АП-тренеров	

	 юмористическая перекличка команд-участников Видеофестиваля розыгрыш тем для будущих видеороликов, которые станут центром сценария конкретной команды и именно через нее ребята начнут «протягивать» ниточку от себя настоящих к себе будущим 	Техническое сопровождение церемонии открытия (звуко-, свето- и видеооборудование) в соответствии с утвержденным сценарием. Видеосъемка мероприятия в актовом зале Заставки с наименованием команд Алгоритм проведения розыгрыша Реквизит – бумажные самолетики, сделанные из маршрутного листа Перечень тем (оформленных в соответствии с идеей розыгрыша)	ТЕМЫ: IT- технологии Природа и экология Музыка и театр Спорт и здоровье
	• выдача маршрутов (алгоритм движения команд по локациям 4K), напутственное слово	Маршрут (индивидуальный для каждой команды), размещение информации на аккаунте	
	Эт	ап: ПОГРУЖАЙСЯ!	
Время: 11.40 Место проведения: 1 этаж школы	Команды расходятся по своим маршрутам и объявляется всеобщий старт. На 1 или 2 этаже школы располагаются 4 локации: коммуникация, командная работа, критическое мышление, креативность. За каждой компетенцией закреплены конкретные АПтренеры, ответственные за ее «прокачку» и формирование последующего творческого задания (для отработки командами компетенции). Сопровождение команд: личное сопровождение команд на маршруте в течение всего периода движения звуковое сопровождение перехода команд из одной локации в другую по графику	Онлайн-маршрут (индивидуальный для каждой команды) — печатный вариант, 4 или 8шт (по количеству участников). Сводный график прихода команд для АП-тренеров на конкретную локацию (необходим в т.ч. для фиксации комментариев). «Бегунок» для отметок АП-тренеров Стойки под таблички (5штук с наименованиями 4 локаций+Пункт сбора команд) — формат А4 График перехода (для ответственного за звуковой сигнал)	Общая продолжительность движения команд — 2 часа 15 минут (30 минут на каждую компетенцию и 5 минут - на переход между локациями).
Время: с 11.45 Место проведения: 1 или 2 этаж школы	Прокачка» soft skills учащихся - КОММУНИКАЦИЯ (комплекс игровых упражнений на отработку коммуникативных ситуаций в соответствии с ролью (в т.ч. навыков публичного выступления, самопрезентации, аргументации мнения) Критерий: Самопрезентация команды через роли	Таблички-указатели для локации, игровой кейс, сценарий локации, раздаточные материалы, электронные материалы (при необходимости), предмет для «реквизитницы» - вешалка	Кейсы разрабатываются в 2-х вариантах (с учетом медиа-обеспечения в рамках локации и с учетом его отсутствия)

	- КОМАНДНАЯ РАБОТА (погружение в	Таблички-указатели для локации, игровой кейс,	Кейсы разрабатываются в 2-х вариантах
	коллективную работу посредством знакомства и	раздаточные материалы, электронные	(с учетом медиа-обеспечения в рамках
	освоения технологии медиа-планирования в	материалы (при необходимости), предмет для	локации и с учетом его отсутствия)
	процессе творческого взаимодействия)	«реквизитницы» - <u>яблоко</u>	incheding in e.g. reform ere eregreramity
	процессе твор теского взиниоденетыму	феквизитинды» <u>жөлөкө</u>	
	Критерий:	Ватманы: на них будет информация о	
	Участие всей команды в реализации медиаплана	критериях-компетенциях ролика, в центре -	
		медиаплан команд, которые они начнут	
		разрабатывать в рамках «прокачки» с тренером.	
	- КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ (специфика	Таблички-указатели для локации, игровой кейс,	Кейсы разрабатываются в 2-х вариантах
	работы с Mindmap - проблемные ситуации на	раздаточные материалы, электронные	(с учетом медиа-обеспечения в рамках
	отработку умений формулировать и	материалы (при необходимости), предмет для	локации и с учетом его отсутствия)
	аргументировать собственную позицию, слышать	«реквизитницы» - диск	
	других, критиковать другую точку зрения и		
	принимать критику, приходить к единой позиции		
	(принимать решение)		
	<u>Критерий:</u>		
	Отражение в сценарии послания в будущее (в		
	рамках заданной темы)		
	 КРЕАТИВНОСТЬ (генерирование идей в 	Таблички-указатели для локации, игровой кейс,	Кейсы разрабатываются в 2-х вариантах
	соответствии с темой ролика, поиск новых	раздаточные материалы, электронные	(с учетом медиа-обеспечения в рамках
	подходов и нестандартных решений)	материалы (при необходимости), предмет для	локации и с учетом его отсутствия)
		«реквизитницы» - <u>теннисный шарик</u>	
	<u>Критерий</u> :		
	Оригинальность творческих решений (в рамках		
	заданной темы		
Время:	Пункт сбора команд	Контактные данные об АП-тренере и	С этого момента начинается обратный
c 14.00	После прохождения локаций, каждая команда (в своем	информации о работе с ним	отсчет (24 часа на подготовку
	режиме) предоставляет свой маршрутный лист с		видеоматериала к показу) и за
<u>Место</u>	отметками АП-тренеров и заполненную предметами		конкретной видеостудией закрепляется
проведения:	«реквизитницу».		отдельный АП-тренер
холл			
	Команды знакомятся со своим АП-тренером, который		
	будет координировать процесс подготовки		
	творческого продукта, получают информацию о		
	режиме работы с АП-тренером.		

	Э	тап: ПРИМЕНЯЙ!	
<u>Время:</u>	Создание видеофильма (выполнение творческих		
15.30	заданий и отработку «гибких» компетенций): Команды получают первое творческое задание на		
Место	отработку компетенции «Командная работа», в		
проведения:	рамках которого команды составляют подробный		
отрядное	медиаплан по подготовке видеоролика (от момента		
место	проектирования до воплощения его в жизнь).		
	В сообщении организаторами указывается точный		
	срок выполнения задания и условия предоставления		
	отчета о проделанной работе. Итогом является медиа-		
	план и четкое распределение функций каждого		
	участника команды в соответствии с присвоенной		
	ранее ролью.		
Время:	Команды получают второе творческое задание на		Степень выполнения задания
16.30	отработку компетенции «Критическое мышление»:		оценивается автором - АП-тренером.
Μ	командам необходимо создать общую идею сценария		При необходимости АП-тренер
<u>Место</u>	(в формате Mindmap), руководствуясь	Текстовое задание (с сопровождающими	консультирует команды по вопросам
проведения:	приобретенными умениями в рамках тренинга и используя полученные информационные материалы из	материалами для работы команды) – через сеть	решения творческих задач.
отрядное место	разных источников. В сообщении указывается точный	Instagram	В течение 10-15 минут – курирующий
Mecro	срок выполнения задания и условия предоставления		АП-тренер приходит в отряд и
	отчета о проделанной работе. Сценарий создается		координирует работу видеостудии на
	командами с учетом 4 критериев.		месте
Время:	Команды получают очередное творческое задание на		
17.30	отработку компетенции «Коммуникация». Чтобы		
	выполнить задание, командам необходимо придумать		
Место	текст и снять отрывок будущего видеоролика, в		
проведения:	котором участники публично представят команду		
отрядное	(«визитка», которая предварит начало самого ролика,		
место	типа «Сегодня с нами здесь Никита, Стас, Дюша		
	Метелкин»). В сообщении указывается тайминг		
	отснятого отрывка, а также точный срок выполнения		
	задания в целом и условия предоставления отчета о		
	проделанной работе. Итогом является: отснятый		
	материал, демонстрирующий навыки самопрезентации		
	команды.		

Время: 18.30 Место проведения: отрядное место	Команды получают четвертое сообщение от организаторов с творческим заданием на отработку компетенции «Креативность». В рамках задания ребятам будет предложено сочинить очередной отрывок будущего видеоролика и вставить его в уже созданный сценарий. В рамках отрывка ребята должны продемонстрировать, как оригинально и нестандартно можно применить 4 предмета «реквизитницы», полученные в ходе тренингов. В сообщении указывается точный срок выполнения задания и условия предоставления отчета о проделанной работе.	Текстовое задание (с сопровождающими материалами для работы команды) – через сеть Instagram	Степень выполнения задания оценивается автором - АП-тренером. При необходимости АП-тренер консультирует команды по вопросам решения творческих задач В течение 10-15 минут — курирующий АП-тренер приходит в отряд и координирует работу видеостудии на месте
Время:	Защита сценариев и первичный монтаж		
19.45	видеороликов на встрече с закрепленным АП-		
M	тренером.		
<u>Место</u>	От команды на встречу приходят: сценарист, режиссер, монтажер и представляют свои итоговые		
проведения: отрядное	сценарии (показывают медиаплан по реализации идеи,		
место	говорят какой объем видеосъемок им еще предстоит и		
	обсуждаю иные вопросы по реализации).		
		TELL TRETHY	
	(понт поотностини илей и	ДЕНЬ ТРЕТИЙ видеопоказа творческих продуктов команд)	
	```	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	Э	гап «РЕАЛИЗУЙ!»	
Время:	Съемка командами видеоматериала согласно	Оборудование для видеомонтажа (приложение	
до 12.00	утвержденному сценарию и меда-план.	на мобильном телефоне/ спец.программное	
	Монтаж видеороликов (по графику) Общая продолжительность конечного творческого	обеспечение и т.п.)	
	продукта – до 3х минут		
Время:	Предоставление командами творческих продуктов для		
до 13.00	подготовки к демонстрации в рамках вечернего		
	Видеопоказа (регистрация видеороликов).	Ноутбук с необходимым программным	
<u>Место</u>	Команды получают дополнительное задание –	обеспечением	
проведения:	выбрать одного из участников команды (сценарист,	Единый электронный носитель	
отрядное	режиссер и т.п.) и подготовить ответную речь,		
место	которую этот участник произнесет со сцены (при получении награды)		
Время:	Сведение видеороликов в единый блок (для		
до 14.00	демонстрации в рамках показа)		
	, , , , ,		

D	T				
Время:	Генеральный прогон видеопоказа и	Сценарий с показом видеороликов.			
14.00	награждения команд Видеофестиваля. Проба	Наградной материал (дипломы для 4 команд; призы			
<u>Место</u>	электронного голосования «Общественное	(флэшки) только абсолютным победителям (20 штук).			
проведения:	признание»				
ККЗ					
		Этап: ОБСУЖДАЙ!			
Время	Рефлексия	Перечень примерных вопросов для обсуждения в группе			
14.00	АП-тренеры вместе с молодыми педагогами и	Ватманы с медиа-планом и сценарием (размещены на			
	вожатые вместе с ребятами обсуждают	стене в отрядном месте)			
<u>Место</u>	качественные изменения, которые произошли с	Синквейн			
проведения:	детьми во время реализации проекта (с какими				
отрядное	трудностями столкнулись, что понравилось/не				
место	понравилось, что запомнилось, что помогало/				
	мешало в работе, что нового в себе открыли и				
	т.п.).				
	В итоге команды заполняют последнюю графу				
	на медиаплане – o soft skills и еще раз				
	выполняют синквейн или иную методику.				
		Этап: ПОБЕЖДАЙ!			
Время:	Торжественная церемония закрытия	Итоговый сценарий с таймингом, реквизит, костюмы	Голосование осуществляется с		
16.00	Видеофестиваля (по разработанному сценарию):		помощью QR-кодов.		
	- творческое начало;	Видеоролики	Каждая команда станет победителем в		
Место	<ul> <li>демонстрация роликов команд;</li> </ul>	Речь АП-тренеров	своей номинации.		
проведения:	– награждение победителей (на сцену	Перечень номинаций	Все победители остаются на сцене до		
актовый зал	приглашается только режиссер (либо	Наградной материал (дипломы каждому участнику – в	того момента, пока не назовут все		
	сценарист) картины, который говорит	соответствии с количеством команд- участников)	команды и не объявят лидера		
	ответную речь (как на «Оскаре»).		общественного голосования		
	- открытие онлайн-голосования (все заставки	Специальный приз - ФЛЕШКИ			
	видеороликов выкладываются в сети	Техническое сопровождение церемонии (звуко-, свето- и			
	Instagram сразу после показа на большом	видеооборудование) в соответствии с утвержденным			
	экране);	сценарием.			
	<ul> <li>определение обладателя приза</li> </ul>	Видеосъемка мероприятия в актовом зале			
	«Общественное признание				
	Этап: АНАЛИЗИРУЙ!				
Время:	Подведение итогов Видеофестиваля	Материалы для фиксации результатов реализации			
07.11.2019	«Start-АП в будущее» (для членов проектной	проекта и обозначения перспектив			
в 10-00	группы, вожатых и молодых педагогов).	_			
L	I .	I.	l .		

# ДЛЯ ЗАМЕТОК