



ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КУРГАНСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУРГАНСКОЙ ОБЛАСТИ
«СОДЕЙСТВИЕ ДЕТСКОМУ ОТДЫХУ»
(ГАУ КО «Содействие детскому отдыху»)

СОГЛАСОВАНО:

И.о. начальника санаторно-оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Романтика»

К.В. Волкова

« 22 » март 20 26 г

УТВЕРЖДАЮ:

Врио директора Государственного автономного учреждения Курганской области «Содействие детскому отдыху»



И.С. Жмакин

« 22 » март 20 26 г

РЕКОМЕНДОВАНА

Экспертно-методическим Советом в сфере отдыха и оздоровления несовершеннолетних Курганской области от 22 март 20 26 № 053/245-26

ПРОГРАММА ТЕМАТИЧЕСКОЙ СМЕНЫ

«ТЕРРИТОРИЯ РОСТА»

реализуемой на базе структурного подразделения

ГАУ КО «Содействие детскому отдыху»

САНАТОРНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ КРУГЛОГОДИЧНОГО ДЕЙСТВИЯ
«РОМАНТИКА»

Курган, 2026 год

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

1.	Полное наименование организации, ведомственная принадлежность, форма собственности	Государственное автономное учреждение Курганской области «Содействие детскому отдыху»,
2.	Контактная информация: телефон, электронный адрес, адрес месторасположения	89924221418, krovets_yana@mail.ru , г.Шумиха, ул. Овчинникова 7.
3.	ФИО автора (ов) с указанием занимаемой должности	Кровец Яна Антоновна, Курбатов Алексей Александрович (консультант)
4.	Сроки реализации программы смены	04.07.2026-18.07.2026
5.	Целевая группа (возраст детей)	Дети от 7 до 17 лет
6.	Краткая аннотация программы	Смена «Территория Роста» — это уникальная возможность для ребят погрузиться в мир метанавыков, которые станут ключевыми компетенциями в быстро меняющемся мире. Мы сфокусируемся на развитии гибких навыков, таких как критическое мышление, креативность, эмоциональный интеллект, эффективная коммуникация и адаптивность. В течение смены участники не только изучат теоретические основы этих навыков, но и активно применяют их на практике, работая в командах над созданием собственных проектов. «Территория Роста» — это не просто обучение, это пространство для саморазвития, раскрытия потенциала и нового опыта.
7.	Тип программы	тематическая
8.	Наличие лицензии на дополнительное образование детей и взрослых (при наличии указать регистрационные данные лицензии)	Лицензия № Л035-01284-45/00221258 от 10.06.2021, выданная Департаментом образования и науки Курганской области

1. Пояснительная записка

Смена «Территория Роста» — это интенсивная образовательно-игровая среда, сфокусированная на метанавыках. Метанавыки — это универсальные умения, которые помогают человеку быть успешным в любой деятельности: умение договариваться, управлять своими эмоциями, критически мыслить и быстро адаптироваться к изменениям, умениям работать в команде.

Современный мир характеризуется высокой скоростью изменений, неопределенностью и сложностью социальных взаимодействий. Профессии будущего требуют от человека не столько узкоспециализированных знаний, сколько универсальных способностей — метанавыков. Умение учиться, переучиваться, коммуницировать, работать с информацией и управлять своим состоянием становятся фундаментом успешности личности.

Программа смены «Территория Роста» призвана создать среду для осознанного развития этих навыков у участников. В отличие от школьной системы, ориентированной на предметные результаты, лагерь дает уникальную возможность для отработки гибких навыков в реальном взаимодействии, игре и командной работе.

Акцент в течение смены делается на пяти ключевых метанавыках:

1. Критическое мышление и решение проблем (умение анализировать информацию, видеть причинно-следственные связи, находить выходы из сложных ситуаций).
2. Креативность и инновационность (способность генерировать идеи, выходить за рамки шаблонов, создавать новое).
3. Коммуникация и кооперация (умение договариваться, работать в разновозрастных и разнофункциональных командах, аргументировать свою позицию).
4. Эмоциональный интеллект и эмпатия (понимание своих эмоций и состояний других людей, управление конфликтами, поддержка).
5. Самоорганизация и адаптивность (управление временем, рефлексия, гибкость в условиях изменений, ответственность за результат).

Специфика временного детского коллектива позволяет выстроить постепенное погружение:

- Для **детей 7-10 лет** — погружение в тему метанавыков через игру, практические задания
- Для **младших подростков 11-13 лет** — знакомство с навыками через игру, тренинги на командообразование, творческие мастерские
- Для **старших подростков 14-17 лет** — включение в проектную деятельность, организацию событий, ролевые модели и деловые игры.

Фундаментом программы являются следующие педагогические принципы:

- **Содружество:** Равноправное взаимодействие взрослых и детей в процессе развития.
- **Осознанность:** Понимание участниками, зачем нужен тот или иной навык и где его можно применить.
- **Прогрессия:** Усложнение задач от простой коммуникации к сложным междисциплинарным проектам.
- **Практико-ориентированность:** «Узнал — применил — проанализировал».
- **Рефлексивность:** Постоянный анализ действий, успехов и зон роста.

- **Возрастной подход:** Адаптация информации, методов работы и сложности проектных задач к возрасту участников с учётом их познавательных интересов и психофизиологических потребностей

Инновационные элементы программы:

- **«Карта навыков»:** Индивидуальный маршрут участника (в бумажном или электронном виде), где он отслеживает прогресс по 5 метанавыкам, выполняя челленджи и получая «ачивки».
- **«Лаборатория идей»:** Пространство для генерации проектов (аналог «Точки кипения»), где каждый может предложить идею и собрать команду.
- **«Биржа задач»:** Система микро-заданий от администрации лагеря или других отрядов, требующих применения конкретного навыка (например, «снять стресс у младшего отряда» — задание на эмпатию и креатив).
- **«Skill-батлы»:** Соревновательные форматы, где команды соревнуются не в силе, а в скорости мышления, оригинальности решений или слаженности.
- **«Рефлексивная среда»:** Использование фасилитированных сессий, «светских бесед» и огоньков с акцентом на анализ применённых навыков.
- **«Батл 2 на 2»:** Два отряда объединяются для решения различных задач, конкурируя с такими же командами.

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации работы организаций отдыха и оздоровления детей (СанПиН 2.4.3648-20);
- Методическими рекомендациями по организации отдыха и оздоровления детей (письмо Минпросвещения России от 01.04.2024 № 07-1562).

2. Цель и задачи

Цель: Развивать у участников осознанное понимание ключевых метанавыков и развить способность применять их в практической проектной деятельности для повышения личной эффективности и успешной адаптации в быстро меняющейся среде.

Задачи:

Образовательные:

- Познакомить участников с понятием метанавыков, их видам и ролью в современном мире, будущей профессии.
- Обучить базовым техникам целеполагания, планирования, генерации идей, аргументации и анализа информации.
- Развивать представление об алгоритмах решения нестандартных задач.

Развивающие:

- Развивать способность к анализу информации и принятию решений в условиях неопределённости.
- Развивать творческое мышление, умение генерировать инновационные идеи.
- Развивать навыки эффективной вербальной и невербальной коммуникации, умение работать в разновозрастных командах.

- Развивать способность к рефлексии, самоанализу и управлению своим эмоциональным состоянием.

Воспитательные:

- Развивать ответственное отношение к своим действиям и результатам команды.
- Воспитывать уважение к чужому мнению и толерантность к иным точкам зрения.
- Развивать активную жизненную позицию и мотивацию к постоянному саморазвитию.
- Создать условия для формирования сообщества единомышленников, ориентированных на рост и позитивные изменения.

Ожидаемые результаты

1.Образовательные результаты:

- Понимание структуры метанавыков и способов их развития.
- Владение базовыми инструментами: мозговой штурм, SWOT-анализ, техники активного слушания, тайм-менеджмент.
- Знание собственных сильных сторон и «зон роста» в контексте метанавыков.

2.Развивающие результаты:

- Метанавык: Повышение уровня коммуникабельности, умение договариваться, распределять роли в команде.
- Креативность: Способность предлагать нестандартные идеи для решения задач.
- Саморегуляция: Умение справляться со стрессовыми ситуациями и конфликтами.
- Лидерство: Проявление инициативы и ответственности в отрядных и общелагерных делах.

3.Воспитательные результаты:

- Повышение уровня социальной активности подростков.
- Формирование установки на непрерывное самообразование.
- Сплочение временного детского коллектива через совместное создание проектов.
- Развитие эмпатии и взаимопомощи.

После завершения смены участники смогут:

- Осознанно подходить к выбору стратегий поведения в коммуникации.
- Работать в команде над созданием продукта от идеи до презентации.
- Использовать полученные знания в учебе, общественной деятельности и повседневной жизни.
- Стать носителями ценностей развития и транслировать их в своей среде.

3. Содержание и механизм реализации программы

3.1 Игровая модель смены:

Конечная задача будет создать чек лист по метанавыкам

Механика будет строится на нескольких уровнях

- Первое

Прототип челленджа с браслетами из социальных сетей . Ребятам будет представлена коробка с боксами в каждом из которых написана цифра . Ребятам выбирают один из боксов. Количество цифр равно количеству ходов

- Второе :

У каждого отряда будет свое поле коробок. По принципу челленджей блогера Влада А4 . У ребят будет возможность открыть столько коробок сколько ходов им выпало . В коробках либо усложнение либо преимущество

- Третьей :

Преимущество это означает валюту за которую ребята могут купить метакомпетенцию . Усложнение обозначает переход на еще один раунд . Им будет представлена мини коробка с воздушным шариками внутри шариков задания . Если задания выполнены то ребятам дается определенное кол во валюты которое определяется сложностью задания

- Валюта :

Ребята могут купить метакомпетенцию по принципу рандом

Но в таком случае могут попасться повторные навыки

А могут целенаправленно но за большее количество валюты купить определенную компетенцию

Также ребята могут покупать “карту влияния”

Карты нужны для того чтобы их навык не мог забрать другой отряд. Вместо прямой перекупки за валюту вводятся «Карты влияния». Например, карта «Туман» — скрывает чек-лист отряда от конкурентов на 24 часа.

- Успех :

Полностью собранный чек лист и количество навыков в целом

отряд — это «организм», который должен выжить в «опасной среде» смены.

- Как это работает: Каждое задание из воздушного шарика — это «катаклизм» или «изменение среды» (например, «Наступила эра цифровизации — нужны навыки системного мышления»).

- Механика: Если у отряда в чек-листе есть нужный метанавык, они проходят испытание легко и получают ХЗ валюты. Если навыка нет — они проходят «через трудности» и получают минимум. Это превращает чек-лист из простого списка в инструмент выживания. Ребята начинают ценить навыки, потому что видят, как они «работают» против игровых трудностей.

«Биржа навыков» (Событийный уровень):

Раз в три дня проводится аукцион, где выставляется «Золотой метанавык» (уникальный, которого нет в обычном списке), дающий мощный бонус всему отряду.

Пример чек-листа:

(Коммуникация) — (Креативность) —(Эмоциональный интеллект) —(Критическое мышление) —(Когнитивная гибкость) —(Коллаборация и Эмпатия) — (Самообучаемость) —(Системное мышление) —(Жизнестойкость) —(Цифровая безопасность) —(Принятие решений) —(Рефлексия)

3.2 Описание блоков и модулей, реализуемых в данной программе:

Блок «РАЗВИТИЕ». Вариативный модуль «Метанавыки в гибком мире»

- Праздник открытия смены "Территория роста" (представление отрядов в формате знакомства с одним из метанавыков).
- Цикл лекций и семинаров о развитии метанавыков в гибком мире и будущей профессии.
- Тихий квест. Команды проходят большую игру по станциям в полной тишине. Общаться можно только жестами , мимикой, рисунками. Для прокачки невербальной коммуникации.
- Круглые столы и дискуссии на различные темы (Один в поле воин или команда; «Спорный вопрос»).

- Вечерние мероприятия, посвященные метанавыкам («Вечер креативного шума», «Вечер критического взгляда», «Вечер анти-проблем» и т.д.).
- Онлайн батл «Факт или фейк».
- Тематические выставки и экспозиции ("Знать или уметь", "Мир меняется быстрее, чем мы учимся").
- Концерты и спектакли, отражающие роль метанавыков в гибком мире и будущей профессии.
- Тематические дни, посвященные различным метанавыкам ("День эмоционального интеллекта", "День самообучаемости" и т.д.).
- Работа "Радио будущего" (знакомство с актуальными новостями развивающегося мира).
- Общелагерные и отрядные интеллектуально-познавательные игры по метанавыкам
- Творческие конкурсы: "Я так вижу", "В движении".
- Просмотр и обсуждение цикла фильмов, видеоматериалов «Навыки о навыках в будущем»
- Конкурс коллажей «Я так вижу»
- Гала-концерт и церемония закрытия смены «Территория роста».
- Хакатон проектов
- Игра «День Сурка». Команды выполняют задания, но каждые пять минут резко меняются правила игры (нельзя использовать руки, говорить на выдуманном языке)
- Мета – марафон «4К». Масштабная игра по станциям тематику всех 4К : коммуникация, креативность, командная работа , критическое мышление.
- Деловая игра «Рынок навыков 2040». Участники «покупают» и «продают» навыки, пытаясь устроиться на работу будущего.(например, биоэтик или медиатор конфликтов)
- Битва 2 на 2. Битвы команд , собранных из 2 отрядов, в решении необычных задач.

Блок «Человек». Модуль «Спортивно-оздоровительная работа»

- Утренняя зарядка
- Веревоочный курс
- Спортивные игры на свежем воздухе.
- Игры со смыслом. Спортивные состязания , где правила меняются прямо в процессе.
- Дни здоровья и спортивные праздники.

Модуль «Психолого - педагогическое сопровождение».

- Игры и упражнения на командообразование.
- Сопровождение психолога
- Акции на развитие лидерских качеств и сплочение коллектива.
- Тренинг «Эмоциональный интеллект»
- Лаборатория фидбэка. Место ,где участники пробуют критиковать популярные проекты, не обижая авторов.
- Тренинг по креативности

Модуль «Инклюзивное пространство»

- Знакомство участников смены, установление правил и традиций (включая адаптированные форматы для детей с ОВЗ).
- Мастер-классы по доступным видам творчества и проектной деятельности (с учетом индивидуальных возможностей участников)

Модуль «Профориентация»

- Творческие мастерские и кружки.
- Образовательные треки по различным направлениям.
- Интерактивные лекции и встречи «100 вопросов профессионалу». Дискуссии с экспертами, которые говорят не о должностях, а о том, какие метанавыки помогли им добиться успеха
- Мастер-класс «Личный бренд». Участники создают резюме будущего, где вместо достижений указано уровень развития метанавыков.

Модуль «Полезный отдых 45»

- Активный и развивающийся досуг.
- Туризм.
- Лазертаг.
- Стрельба.
- Вербочный курс.
- Физкультурно-спортивные мероприятия.
- Встречи с интересными людьми.
- Приглашенные гости.
- Время порядка (уборка территории)
- Учебные тревоги по пожарной безопасности.
- Викторины, тесты на знание правил дорожного движения с разбором материала
- Информационно-тестовые игры
- Учебные тревоги по пожарной безопасности антитеррору
- Добрые навыки (Дежурство в столовой, помощь подсобным рабочим, сотрудникам, осуществляющим хозяйственную деятельность с получением различных умений и навыков)
- Видео, слайд презентация

Модуль «Самоуправление»

- Детский штаб (уровень лагеря)
- Деятельность лидеров, представляющих интересы отряда на уровне лагеря, ответственных за реализацию творческих групп на уровне отряда
- Реализация игровой модели общелагерной игры
- Бейдж-стажеры

Модуль «Коллективная социально-значимая деятельность в Движении Первых»

- День Первых в лагере (презентация проектов Движения Первых, вовлечение участников в социально значимые инициативы)

Модуль «Экскурсии и походы»

- Поход – симуляция «Лидерский маршрут». Короткий поход, где каждые 30 минут меняется лидер/навигатор группы
- Поход-квест. Участники получают информацию не от экскурсовода, а через поиск ответов на загадки на локациях.

Модуль «Проектная деятельность»

- Идейный хакатон. Интенсив по генерации для проектов с использованием техник мозгового штурма и дизайн-мышления. Используется хакатон, это это формат соревнования, в котором ребята из разных отрядов собираются вместе, чтобы за ограниченное время решить конкретную задачу или создать работающий прототип продукта.
- Проектный акселератор: серия воркшопов по генерации идей, созданию прототипов, упаковке и презентации проектов.

- Создание индивидуальных и командных проектов, направленных на решение актуальных проблем и улучшение жизни общества (социальные, экологические, технологические, культурные проекты).
- Пост-сопровождение лучших проектов (рекомендации к участию в конкурсах и грантах).

Модуль «Кружки и секции»

- Арт-студия. Создание 3Д макетов фигур из вторичного сырья для выставок
- Студия «Делаю и делюсь». Создание и публикация коротких подкастов и жизненных видеороликов.
- Реализация дополнительных общеразвивающих программ
- Студия «Креатор». Обучение монтажу и дизайну как инструментам для упаковки идей проекта
- Арт коучинг. Поиск креативных решений через рисование

Этапы реализации смены

Организационный этап (3 дня):

- Знакомство участников смены, установление правил и традиций.
- Входное анкетирование и диагностика начального уровня понимания темы
- Формирование отрядов.
- Праздник открытия смены "Территория роста" (представление отрядов в формате знакомства с одним из метанавыков).
- Интерактивная сессия «Навыки о навыках в гибком мире» .

Основной этап:

- Тематические дни, посвященные различным метанавыкам ("День адаптивности", "День креативности" и т.д.).
- Работа проектного акселератора.
- Спортивные «игры со смыслом».
- Деловая игра «Рынок навыков 2040».
- Мета- марафон «4К»
- Идеальный хакатон
- Цикл встреч «100 вопросов профессионалу»
- Выставки и конкурсы
- Онлайн батл «Факт или фейк»

Заключительный этап (3 дня):

- Церемония закрытия смены «Территория роста» (представление номеров, подготовленных отрядами; подведение итогов).
- Рефлексия о полученном опыте (круглый стол "Стратегия успеха").
- Прощальный формат "Мы команда роста!".

3.3 Система самоуправления в лагере;

- Самоуправление на уровне лагеря: Сбор представителей отрядов – работа органа детского самоуправления на смене в качестве информационно-организационного сообщества представителей отрядов в режиме ежедневного сбора, с незафиксированным представительством, с целью повышения вовлеченности большего количества участников смены в процессы реализации программы
- В начале смены, каждый её участник знакомится с «Детским штабом», участником которого может стать любой ребенок на смене. Каждый день, начиная со 2-го дня смены, на вечернем сборе отряда выбираются 2 самых активных ребёнка из отряда, которые на следующий день представляют свой отряд в «Детском штабе». Таким образом, за смену у большинства детей в отряде есть возможность проявить себя
- Формирование работы Детского штаба:

- 1. «Детский штаб» формируется во второй день смены;
- 2. «Детский штаб» состоит из представителей всех отрядов;
- 3. Представители детского штаба выбирается каждый день на вечернем сборе в каждом отряде;
- Права и обязанности «Детского штаба»
- имеет право на:
 - 1. Создание символики, флага, «Свода законов и традиций» Лагеря
 - 2. Разработку системы поощрения отрядов, а также контроль за ее исполнением.
 - 3. Организацию и проведение собственных мероприятий различной направленности.
 - 4. Подготовку и проведение ежедневного общего сбора.
- «Детский штаб» обязан:
 - 1. Быть примером для подражания другим во всем – поведении, общении, внешнем виде.
 - 2. Ежедневно доводить до руководителя результаты проведенных отрядных мероприятий.
 - 3. Соблюдать законы и традиции Лагеря, а также контролировать исполнение их другими лицами.
 - 4. В установленные сроки информировать Сбор представителей отрядов об итогах прожитых дней.
 - 5. Принимать участие в освещении смены в социальных сетях.
- Самоуправление на уровне отряда: Система самоуправления на уровне отряда строится следующим образом:
 - 1. Распределение обязанностей внутри отряда – выбор в первый день смены командира отряда.
 - 2. Выбор ответственных за выполнение фоновых заданий дня.
 - 3. Выбор ответственных за «Добрые дела» отряда.
 - 4. Выбор ответственных за чистоту в отрядах.
 - 5. Выбор представителя для работы в «Детском штабе».

- Самоуправление с помощью системы «Бейджей стажеров»
- Самоуправление на уровне лагеря: Планерка бейджей-стажеров

Ежедневный сбор всех обладателей бейджей (от каждого отряда) — это работа органа детского самоуправления в формате открытого обсуждения. Основная цель: оперативный обмен впечатлениями, координация действий и повышение вовлечённости участников смены в жизнь лагеря.

- Самоуправление на уровне отряда: выбор бейджей

С первого дня смены в каждом отряде ежедневно выбираются три стажёра, которые получают особые бейджи с разными функциями. Выбор происходит в ходе вечернего обсуждения: вожатые вместе с отрядом вспоминают прошедший день и отвечают на вопросы:

- «Кто сегодня больше всех заботился о порядке и уюте?» (выбирается бейдж уюта),
- «Кто помогал держать отряд организованным и не давал нам опаздывать?» (выбирается бейдж команды),
- «Кто заряжал всех эмоциями, придумывал игры и кричалки?» (выбирается бейдж эмоций).

Благодаря такому подходу за смену каждый ребёнок может попробовать себя в разных ролях, а самоуправление становится естественной частью жизни отряда. Права и обязанности обладателей бейджей

1. Бейдж уюта

Отвечает за:

- уют в команде (чистота, порядок в игровой/комнате, аккуратность);
- помощь ребятам в бытовых вопросах (составить обувь, заправить кровати, проверить наличие вещей после мероприятий).

Обязан:

- подавать пример аккуратности и бережного отношения к пространству;
- вместе с отрядом следить за порядком в течение дня;
- передавать на планерке бейджей-стажеров информацию о том, какие бытовые моменты требуют внимания всего лагеря.

2. Бейдж команды

Отвечает за:

- организованное движение отряда (построение перед столовой, выход на мероприятия);
- соблюдение временного режима, чтобы отряд не опаздывал;
- взаимодействие с вожатыми и другими отрядами при совместных передвижениях.

Обязан:

- чётко и доброжелательно подавать команды;
- помогать вожатым строить отряд;
- на планерке сообщать о проблемах с дисциплиной или передвижением, предлагать способы их решения.

3. Бейдж эмоций

Отвечает за:

- эмоциональный настрой отряда (подбадривание, создание хорошего настроения);
- игры возле столовой или в паузах между мероприятиями;
- кричалки, речёвки, поддержку отряда на общих лагерных делах.

Обязан:

- вовлекать ребят в игры и интерактивы;
- следить, чтобы в отряде сохранялась дружелюбная атмосфера;
- на планерке делиться идеями, как сделать досуг ярче и интереснее для всех.

Порядок работы с бейджами

- Выдача бейджей начинается с 1-го дня смены.
- Каждый день на вечернем сборе отряда вожатые инициируют обсуждение, по итогам которого выбираются три стажёра на следующий день (по одному на каждый бейдж).
- На следующий день выбранные ребята выполняют свои функции, а вечером передают бейджи новым стажёрам.

Ежедневно проводится планерка бейджей-стажеров — общий сбор представителей всех отрядов (обычно во второй половине дня). На планерке ребята:

- высказывают плюсы и минусы прошедшего дня;
- делятся успехами и проблемами в своих зонах ответственности;
- вносят предложения по улучшению жизни лагеря;
- получают обратную связь от вожатых и руководства смены.

Результаты системы

- Каждый день к управлению лагерем привлекаются разные дети, что даёт возможность проявить себя большинству участников смены.
- Бейджи создают понятную и игровую структуру самоуправления: ребята видят конкретные задачи и могут выбрать роль по своему характеру и интересам.
- Ежедневная планерка бейджей-стажеров становится местом, где детское мнение слышат и учитывают, а навыки рефлексии и ответственности развиваются у всех участников.

3.4 Система мотивации и стимулирования к участию в программе.

Система рейтинга строится на принципе отсутствия рейтинговой агрессии.

Система личностного роста является вариативной. В зависимости от ресурса учреждения можно выстроить следующие варианты:

- Вариант А: ежедневно в отряде выбирается участник, проявивший наибольшую активность, креативность, помощь другим. Награждается значком с символикой смены.
- Вариант Б: «Карта навыков» – участник получает наклейку за каждый проявленный метанавык (например, «Креативный прорыв», «Мастер коммуникации»). В конце смены награждаются набравшие наибольшее количество.

Рейтинг отрядов:

Критерии начисления баллов:

- Участие в общелагерных мероприятиях (1–3 балла в зависимости от активности).
- Победа в тематических днях, батлах, квестах (3–5 баллов).
- Качество выполненных заданий (оценка жюри) – до 5 баллов.
- Выполнение фоновых интерактивов (викторины, челленджи) – 1 балл за активность.
- Соблюдение распорядка, чистота, дисциплина (штраф – снятие баллов).
- Рейтинг среди отрядов разрабатывается по критериям администрации и педагогической команды детского лагеря.

4. Методическое обеспечение программы

Форма	Содержание	Что дает?
Словарь смены	Используя термины, связанные с тематикой смены, обозначить ключевые режимные и программные моменты смены	В процессе постоянного использования тематических терминов пополняется словарный запас и обогащается повседневный язык общения, формируется представление о значении тех или иных терминов

Ники смены	Имена участников педагогической команды заменены на имена собственные или на производные от тематических слов Пример ников: Марти Ньюмаер, Даниэль Канеман, Кэрол Дуэк	Интерес к представителям педагогического общества побуждает ребенка узнавать о значении и содержании тех или иных персонажей, имен, явлений в тематике смены
Предметизация	Отряды получают не только игровые баллы за успехи в участии в программе, но и предметы, так или иначе связанные с тематикой смены, которые выступают также источниками информации. В конце смены предметы вручаются в отряде наиболее активно проявившим себя ребятам. Пример предметизации: день креатива – кружка для росписи, деньдень самообучаемость –пряжа для вязания руками.	Возможность «прикоснуться» к тематике и увезти с собой предметы, символизирующие тематику смены, значительно повышает мотивацию ребенка на погружение в программу и дает более четкое представление о содержании тематики смены.
Мета толк: Точка зрения	Сбор желающих поговорить на ту или иную тему, напрямую или косвенно связанную с тематикой смены.	Дает возможность высказаться каждому желающему на ту или иную тему, обменяться информацией, вовлечь в программу смены и её тематику.
Студия развития	Практико - ориентированный метод обучения и конкретное занятие по совершенствованию практического мастерства, проводимое специалистом в определённой области творческой прикладной деятельности.	Дает возможность получить дополнительные умения и улучшить навыки посредством участия в мастер-классе , соприкоснуться с тематикой смены через кинестетический подход.

Игровая модель	Общелагерная игра, проходящая через всю смену, с возможностью конкуренции и использования различных стратегических вариантов достижения успешного результата.	Повышение мотивации к участию в программе как отдельных ребят, так и отрядов. Вовлечение в тематику посредством игры, где погружение в тематику смены не самоцель, а сопутствующий фактор игровых моментов. Создает динамику программы.
Визуализация	Использование различных элементов визуального дизайна и наглядной информации в раскрытие темы с целью дополнительного привлечения внимания и погружение в тематику смены (общелагерный стенд, значки, мерч, раздаточный материал, оформление сцены).	Усиление интереса тематике через визуальное восприятие, дополнительные способы донесения информации, понимание содержания тематик через визуальный ряд.
Возьми на себя	Вовлечение участников смены в разработку и реализацию отдельных элементов программы.	Закрепляет полученную в рамках программы информацию, умения и навыки, углубляет интерес к программе, является дополнительным элементом мотивации для погружения в тематику.
Огоньки Рефлексии	Подведение итогов дня, периода, или раскрытие составляющих тематической части программы. Получение обратной связи после отдельных мероприятий.	Понимание успешности реализации программы, определение необходимых коррекционных действий.

Фоновые интерактивы	Разнообразные альтернативные форматы дополнительного участия в программе – викторины, дополнительные творческие задания, челленджи, творческие конкурсы для желающих.	Погружение в тематику смены наиболее заинтересованной части ребят как в отрядах, так и во всем лагере, разнообразие форм досуга и создание дополнительных условий для самореализации.
Аудио/видео материалы	Использование аудио и видеоматериалов по тематике с целью дополнительного источника информации, атмосферы, тематического фона.	Погружение в тематику смены через дополнительные технические возможности.

5. Кадровое обеспечение

Оздоровление и развитие детей в значительной степени зависит от знаний, умений и подготовленности к работе тех взрослых, которые организуют жизнедеятельность лагеря.

При подготовке к реализации смены следует учесть процесс подготовки и состав команды:

- руководитель смены, педагог-организатор
- аниматор, художественный руководитель
- звукооператор
- инструктор по физической культуре
- инструктор по медиа освещению
- воспитатели и вожатые
- помощники вожатых(при необходимости)

Партнёры реализации программы:

- Департамент образования и науки Курганской области
- Представители диаспор
- Преподаватели КГУ
- Представитель общества «Знание»
- Представители КДМ

6. Материально-техническое обеспечение

Эффективность реализации программы зависит от условий, которые необходимо создать для организации деятельности.

Программно-техническое обеспечение:

- программное обеспечение: - операционная система Windows;
- офисный пакет MicrosoftOffice;
- интернет-соединение, браузер GoogleChrome;

ТСО: ноутбук, проектор, экран, флэш-накопитель (USB), акустическая система (колонки), аудио магнитофон (или музыкальный центр), видеокамера (цифровая), внешний жёсткий диск-накопитель, ламинатор, микрофон концертный (радиомикрофон), многофункциональное устройство МФУ (цветная печать).

Материалы и инструменты:

блокноты, бумага А4 (ватман), бумага А4 офисная (белая), бумага А4 офисная (цветная), карандаши цветные (комплект), клей (клей-карандаш, клей-ПВА), нож

канцелярский, ножницы бытовые, планшет (канцелярский), фломастеры цветные, мяч резиновый.

9. Критерии оценки эффективности программы

- Вовлеченность в мероприятия: Степень участия детей в ключевых событиях смены, студиях, мастер-классах и проектных сессиях.
- Активность в генерации идей: Частота и качество предложений участников при обсуждении проектов, тренингов и мозговых штурмах.
- Качество проектных работ: Уровень проработки представленных на итоговой защите проектов, их оригинальность, социальная значимость и реалистичность воплощения.
- Отзывы участников, вожатых и родителей: Мнение о смене, выраженное в анкетах, личных беседах, постах в социальных сетях и обратной связи по окончании программы.
- Изменение уровня компетенций: Динамика развития навыков, критического и креативного мышления, проектной деятельности (анкетирование, тестирование, наблюдение).

Данная программа может быть адаптирована к конкретным условиям и потребностям участников. Успех программы зависит от ее интересности, познавательности и способности формировать у детей и подростков активную жизненную позицию, креативное мышление и понимание роли метанавыков в гибком мире и будущей профессии.

Для измерения успешности реализации смены, направленной на развитие у участников ключевых метанавыков, можно использовать комплексный подход, включающий различные инструменты и критерии. Вот некоторые из них:

I. Инструменты оценки:

1. Анкетирование:

- Предварительное анкетирование (до начала смены): Оценка начального уровня знаний участников о метанавыках, различиях с другими видами навыков, роли в гибком мире
- Промежуточное анкетирование (в середине смены): Мониторинг включенности участников в программу, выявление сложностей при освоении материала и работы над проектами, оценка динамики развития у участников метанавыков
- Итоговое анкетирование (после окончания смены): Оценка изменений в уровне компетенций участников в области развития и применения метанавыков, определение степени удовлетворённости участников программой, сбор предложений по развитию тематики смены в будущем.

Варианты вопросов для анкет:

- * Оцените свои знания о метанавыках и их роли в современном мире по шкале от 1 до 5.
- * Насколько вы заинтересовались тематикой метанавыков по шкале от 1 до 5?
- * Помогли ли вам знания о метанавыках лучше разобраться в ваших сильных сторонах и точках роста? (1- нет, 2- скорее нет, 3 – затрудняюсь ответить, 4- скорее да, 5- да)
- * Какие мероприятия смены вам понравились/были полезны больше всего и почему?

* Что бы вы хотели изменить или добавить в программу смены?

2. Тестирование:

- Тесты на знание фактов: Оценка уровня знаний о метанавыках, их видах, роли в современном мире. Тесты могут быть в формате выбора ответов, установления соответствий, заполнения пропусков.

3. Наблюдение:

- Наблюдение за поведением участников: Отслеживание проявлений интереса к развитию, новому, готовности предлагать идеи и включаться в процесс дискуссий в повседневном общении и ходе мероприятия.
- Оценка взаимодействия в команде: Наблюдение за тем, как участники работают вместе, как распределяются роли, как решаются конфликты.

4. Анализ проектных и творческих работ:

- Оценка содержания и качества творческих проектов: Анализ работ, созданных в ходе мастер-классов, конкурсов и проектов (рисунки, поделки, песни, танцы, презентации, видеоролики и т.д.). Оценивается соответствие теме, оригинальность, качество исполнения, отражение знаний о метанавыках
- Оценка содержания и качества проектов: Анализ работ, созданных в ходе проектного акселератора, идейного хакатона и мастер-классов (презентации, видеоролики, макеты, сценарии мероприятий и т.д.). Оценивается оригинальность идеи, соответствие теме смены, глубина проработки, социальная значимость, качество презентации.

5. Интервью:

- Индивидуальные интервью с участниками: Получение более глубокой информации о личном опыте, впечатлениях и изменениях, произошедших в сознании участников.
- Групповые интервью (фокус-группы): Обсуждение общих впечатлений, проблем и предложений по улучшению программы.
- Интервью с вожатыми и педагогами: Оценка их мнения об эффективности программы, трудностях и успехах, изменениях в поведении участников.

6. Самооценка и рефлексия:

- Личные дневники или эссе: Участники делятся своими мыслями, чувствами, открытиями и изменениями, произошедшими в ходе смены.
- Рефлексия по методу «Колесо». Каждый участник заполняет сектор колеса, отмечая, насколько они освоили соответствующий навык.

7. Оценка вовлеченности участников:

- Подсчет количества участников, вовлеченных в различные мероприятия (мастер-классы, конкурсы, проекты).
- Анализ активности в обсуждениях, круглых столах, интерактивных играх.
- Фиксация количества и качества идей, созданных во время идейного хакатона

II. Критерии оценки:

1. Изменение уровня знаний и компетенций:

- Увеличение количества правильных ответов в тестах на понимание тематики смены
- Повышение самооценки участников по вопросам, касающимся способности адаптироваться, креативно и критически мыслить, генерировать идеи (оценка по анкетам до и после смены).
- Расширение понятийного аппарата и словарного запаса в сфере метанавыков

2. Изменение отношения к развитию метанавыков в современном мире:

- Повышение уровня интереса к теме метанавыков, саморазвитию и проектной деятельности (оценка по анкетам).
- Увеличение количества позитивных высказываний о возможностях развития метанавыков (в интервью, эссе).
- Снижение уровня тревожности перед будущим, быстроменяющимся миром, формирование понимания роли метанавыков в будущем (оценка по анкетам и в ходе наблюдения).

3. Проявление креативности и самообучаемости:

- Увеличение количества оригинальных идей, предложенных участниками в ходе мозговых штурмов, идейных хакатонов и проектных сессий.
- Способность находить нестандартные решения поставленных задач, выходить за рамки шаблонов.
- Готовность предлагать и обсуждать смелые, новаторские идеи.
- Способность к саморефлексии
- Умение применять знания на практике

4. Вовлеченность в мероприятия:

- Высокий процент участия в тематических днях, мастер-классах, идейных хакатонах, конкурсах и проектах.
- Активное участие в обсуждениях, круглых столах, интерактивных играх и мозговых штурмах
- Проявление инициативы в организации и проведении мероприятий.

5. Качество проектных и творческих работ:

- Соответствие теме, качество исполнения.
- Отражение знаний о метанавыках
- Положительные отзывы зрителей, экспертов и жюри (для конкурсных работ).
- Оригинальность идеи, новизна подхода, нестандартность решения.
- Глубина проработки темы, соответствие проекта заявленным целям и задачам
- Социальная значимость проекта, его потенциальная польза для общества.
- Качество презентации, убедительность защиты, аргументированность.

6. Удовлетворенность участников:

- Высокие оценки в анкетах по вопросам удовлетворенности сменой.
- Положительные отзывы в интервью и эссе.
- Желание участвовать в подобных мероприятиях в будущем.

7. Развитие навыков сотрудничества и коммуникации:

- Успешное выполнение командных проектов, способность работать в группе над общей задачей.
- Эффективное распределение ролей в команде, умение договариваться и находить компромиссы.
- Конструктивное разрешение конфликтов, возникающих в процессе проектной деятельности.
- Умение слушать и понимать других, аргументировано отстаивать свою точку зрения..

8. Влияние на дальнейшую жизнь:

- Проявление интереса к теме метанавыков после окончания смены (самостоятельное изучение материалов, участие в мероприятиях).
- Применение полученных знаний и навыков в повседневной жизни.
- Участие в социальных проектах, конкурсах и олимпиадах по тематике смены

Входная анкета

Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

1. Твои ожидания от лагеря?

2. Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?

3. В каких мероприятиях ты хочешь участвовать?

4. Какие творческие объединения и мастерские хочешь посещать?

5. Чему ты хотел бы научиться за время пребывания в лагере?

6. Чему ты мог бы научить других?

7. Как ты думаешь что такое «метанавык»? Можешь привести пример метанавыков, которые ты знаешь?

8. Знаешь ли ты какую роль играют метанавыки в современном мире?

Итоговая анкета

1. Что ты ожидал (а) от лагеря?

2. Что тебе особенно понравилось в лагере?

3. Самое важное событие в лагере?

4. Что тебе не понравилось?

5. В чем лагерь не оправдал твоих ожиданий?

6. Было ли скучно в лагере?

7. Что из того, чему ты научился в лагере, ты сможешь использовать в своей повседневной жизни уже сейчас?

8. Какие мастерские и творческие объединения ты посещал с интересом?

9. Появились ли у тебя друзья среди ребят, среди взрослых?

10. Чему ты научился в лагере?

11. Что нового узнал?

12. В каких проектах ты принял участие?

13. В течение смены я сделал:

Анкета для младших отрядов:

1. Что ты ожидал от лагеря?

2. Что тебе понравилось в лагере?

3. Какое событие тебе очень запомнилось?

4. Что тебе не понравилось в лагере?

5. Чтобы ты изменил в лагере?

6. Было ли тебе скучно? Что помогало тебе не скучать?

7. Чему ты научился в лагере, чем теперь можешь гордиться?

8. Какие мастерские ты посещал всего? Почему они тебе понравились?

9. У тебя появился друг или подруга? А есть взрослый, с которым тебе нравилось проводить время?

10. Какое новое умение ты покажешь дома родителям?

11. Что ты узнал(а) в лагере такого, чего не знал(а) раньше?

12. В каком общем деле (проекте, спектакле, игре) ты участвовал(а) и помогал(а) другим?

13. Тебе нравится делать что-то вместе с другими ребятами? Расскажи, как тебе работалось в команде.

Рекомендуемая литература: [интернет](#)

1. **Марти Ньюмейер «Метанавыки. Пять талантов в эпоху роботов»** - 5 ключевых талантов: интуиция, уникальность, сопереживание, видение и исполнение.
2. **Даниэль Канеман «Думай медленно ... решай быстро»** - фундаментальный труд о двух системах мышления. Помогает понять, как мы принимаем решения и как избегать когнитивных ловушек.
3. **Кэрл Дуэк «Гибкое сознание»** - Книга об установке на рост (growth mindset) против установки на данность. Основа для самообучаемости.
4. **Барбара Оакли «Думай как математик»** - книга о том, как эффективно учиться чему угодно. Описывает техники работы мозга при обучении.

5. **Скотт Янг «Ультраобучение»** - Как за короткий срок осваивать сложные навыки самостоятельно.
6. **Джош Вайтцкин «Искусство познания»** - путь от чемпиона по шахматам до чемпиона по боевым искусствам. О том, как принципы мастерства переносятся из одной сферы в другую.
7. **Никита Непряхин «Анатомия заблуждений»** - очень практичное руководство по критическому мышлению, разбору фейков и логических ошибок.
8. **Том Чатфилд «Критическое мышление»** - Пошаговое руководство: от анализа аргументов до работы с цифровой информацией.
9. **Майкл Микалко «Рисовый штурм»** - Энциклопедия техник креативного мышления и мозгового штурма.
10. **Остин Клеон «Кради как художник»** - Короткая и яркая книга о том, что креативность — это навык синтеза и переосмысления уже созданного.
11. **Даниэль Гоулман «Эмоциональный интеллект»** - О том, почему эмоциональный контроль важнее высокого IQ.
12. **Крисс Восс «Договориться не проблема»** - Учит слушать, слышать и добиваться своего без конфликтов.
13. **Донелла Медоуз «Азбука системного мышления»** - базовые принципы того, как устроены системы (от семьи до корпорации) и как ими управлять
14. **Юваль Ной Харари « 21 урок для 21 века»** - Масштабный взгляд на вызовы будущего. Глава об образовании – манифест необходимости метанавыков.
15. **Павел Лукша «Атлас новых профессий»** - помогает понять, какие индустрии появятся и какие навыки в них будут востребованы.

Интернет ресурсы:

1. Атлас новых профессий — <https://atlas100.ru> (проект о профессиях будущего и исчезающих специальностях)
2. Worldskills Russia — <https://worldskills.ru> (компетенции будущего и стандарты профессионального мастерства)
3. TED Talks — <https://ted.com> (видеолекции о технологиях, дизайне, будущем)
4. Агентство стратегических инициатив — <https://asi.ru> (проекты и инициативы для развития будущего)
5. Движение Первых — <https://будьвдвижении.рф> (проекты и конкурсы для молодежи)

Для вдохновения и примеров:

6. Кейсы проектов — победителей конкурсов «Большая перемена», «Росмолодежь.Гранты»
7. Курс «научитесь учиться» - coursera.org/learn/learning-how-to-learn (сфокусированное и рассеянное мышление)
8. Школа критического мышления Никиты Непряхина - nepryakhin.ru (все о критическом мышлении)
9. ПостНаука - postnauka.ru/themes/psychology (как работают наши эмоции)
10. «TRIZ -RI» - triz-ri.ru (база знаний по ТРИЗ : методики нахождения нестандартных мышлений)
11. «Креативность.рф» - креативности.рф (сборник техник для генерации идей)