

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КУРГАНСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КУРГАНСКОЙ ОБЛАСТИ

«СОДЕЙСТВИЕ ДЕТСКОМУ ОТДЫХУ»

(ГАУ КО «Содействие детскому отдыху»)

СОГЛАСОВАНО:

Начальник СОЛКД «Романтика»


« 05 » 10

К.В. Волкова

20 26 г.

УТВЕРЖДАЮ:

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



И.С. Жмакин

« 05 » 10 20 16 г.

ПРОГРАММА ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

«Можно иначе»

Реализуемая на базе структурного подразделения

ГАУ КО «Содействие детскому отдыху»

САНАТОРНО ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ

КРУГЛОГОДИЧНОГО ДЕЙСТВИЯ

«РОМАНТИКА»

Курган, 2026 год

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Позиция	Содержание
Наименование программы	Программа Открытой школы актива Кетовского муниципального округа «Можно иначе»
Направленность	Социально-гуманитарная, лидерская и проектно-творческая
Тип программы	Краткосрочная тематическая программа профильной смены
Организаторы	ГАУ «Содействие детскому отдыху»; МБОУ ДО «Кетовский детско-юношеский центр»
Срок реализации	7 календарных дней, 24–30 октября 2026 года
Целевая группа	Обучающиеся 12–16 лет — представители школьного актива и детских общественных объединений Кетовского муниципального округа; приглашённые делегации других территорий
Предполагаемое количество	До 180 участников; окончательное количество определяется по итогам заявочной кампании
Форма реализации	Очная смена с проживанием: практик-сессии, лаборатории, межотрядные команды, самостоятельная разработка и проведение инициатив
Цель	Формирование готовности подростков самостоятельно придумывать, проверять и реализовывать новые форматы школьной и общественной жизни
Краткая аннотация	«Можно иначе» — семидневная практическая лаборатория инициатив. Участники исследуют реальные потребности, создают идеи, собирают команды, разрабатывают и тестируют прототипы, проводят собственные события и готовят перенос одной технологии в свою образовательную организацию
Итоговые продукты	Реализованные участниками инициативы; коллективный банк технологий; паспорт инициатора; личный маршрут «Первые 30 дней после смены»
Ключевой принцип	Каждый участник действует; каждый инструмент проверяется практикой; каждый день завершается осмыслением опыта

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Актуальность программы

Современному подростку недостаточно быть только участником готовых мероприятий. Школьная и общественная жизнь нуждается в молодых людях, которые умеют замечать реальные потребности, предлагать решения, договариваться, брать ответственность, проверять идеи и доводить замысел до результата. При этом школьный актив нередко сталкивается с повторением привычных форматов, ожиданием готовой инструкции от взрослого и страхом ошибки.

Программа «Можно иначе» отвечает на этот вызов через семидневную практическую лабораторию детских инициатив, социального и событийного творчества. Участники не изучают лидерство и проектирование изолированными блоками: они проходят единый путь от наблюдения и постановки вопроса до тестового запуска, проведения события и переноса решения в свою школу или объединение.

В основе программы — деятельностный подход, технологии дизайн-мышления, командной работы, модерации, креативного поиска, событийного проектирования и рефлексии. Взрослый выступает навигатором и гарантом безопасности, но не подменяет инициативу подростка собственным решением.

1.2. Отличительные особенности и новизна

- все образовательные блоки объединены одной логикой: увидеть иначе → придумать иначе → объединиться иначе → сделать иначе → проверить действием;
- каждый освоенный инструмент сразу применяется в реальной задаче смены;
- участники работают в постоянном отряде, микрогруппах и межотрядных командах, меняя роли и партнёров;
- часть содержания создают сами подростки — от утренних площадок до итогового «Дня, которого ещё не было»;
- ошибка трактуется как источник данных для следующей версии, а обратная связь — как рабочий сигнал;
- результатом становится не только событие, но и осознанная технология, которую можно повторить после смены.

1.3. Адресат и возрастные особенности

Программа предназначена для подростков 12–16 лет. В этом возрасте усиливается потребность в самостоятельности, признании сверстников, реальном влиянии на совместную жизнь и поиске собственной позиции. Поэтому программа предусматривает выбор, публичное предъявление идей, ролевое распределение, короткие циклы действия и обратной связи. Младшие подростки получают больше визуальных опор и конкретных шагов, старшие — больше ответственности за организацию, модерацию и сопровождение групп.

1.4. Педагогические принципы

Принцип	Реализация в смене
Деятельность	Минимум объяснений, максимум проб; инструмент считается освоенным после применения
Субъектность подростка	Участник выбирает роль, предлагает решения, влияет на программу и отвечает за договорённости
Содружество	Взаимное уважение, доверие, поддержка и обмен опытом между участниками и взрослыми
Постепенность	Задачи усложняются: наблюдение → идея → команда → прототип → запуск → перенос
Возрастная доступность	Сложность, инструкции и ответственность соотносятся с возрастом и опытом участника
Безопасность	Взрослый задаёт рамки физической, психологической, информационной и организационной безопасности
Рефлексивность	Каждый день завершается разбором опыта: что получилось, почему и что изменить

2. ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

2.1. Цель

Формирование готовности подростков самостоятельно придумывать и реализовывать новые форматы школьной и общественной жизни через развитие насмотренности, креативного мышления, командного взаимодействия и организаторского опыта.

2.2. Задачи

Образовательные

- познакомить участников с логикой дизайн-мышления, социального и событийного проектирования;
- освоить инструменты наблюдения, генерации и отбора идей, командной работы, прототипирования, обратной связи и рефлексии;
- научить превращать интерес или проблему в понятную задачу, сценарий действия и проверяемый прототип;
- сформировать представление о переносе социальной технологии в условия школы, детского объединения и муниципального округа.

Развивающие

- развивать инициативность, креативность, критическое и системное мышление;
- развивать умение договариваться, распределять роли, модерировать обсуждение и презентовать решение;
- развивать устойчивость к неопределённости и способность улучшать замысел на основе обратной связи;
- расширять насмотренность в области форматов школьной и общественной активности.

Воспитательные

- воспитывать ответственность за общий результат и уважение к вкладу другого человека;
- поддерживать культуру сотрудничества, взаимопомощи и безопасного диалога;
- формировать ценностное отношение к инициативе как способу полезного изменения жизни сообщества;
- создавать ситуацию успеха и опыта реального влияния для каждого участника.

2.3. Планируемые результаты

Группа результатов	К окончанию смены участник...	Подтверждение
Предметные	понимает путь от потребности до реализации; знает не менее 8–10 технологий; умеет выбрать инструмент под задачу	карточки инструментов, маршрут реализации
Метапредметные	формулирует проблему и задачу; генерирует и отбирает идеи; распределяет роли; создаёт прототип; собирает обратную связь	прототип, тестовый запуск, защита
Личностные	проявляет инициативу, принимает ответственность, уважает мнение других, воспринимает ошибку как материал для улучшения	самооценка, наблюдение, взаимная обратная связь
Социальные	имеет опыт работы в разных составах и проведения полезной инициативы для других участников	Иное утро, межотрядные задачи, итоговый день
Практический итог	готов перенести одну идею или технологию в свою образовательную организацию	личный маршрут «Первые 30 дней»

3. СОДЕРЖАНИЕ И МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ

3.1. Идея и легенда смены

«Можно иначе» — семидневная лаборатория детских инициатив, социального и событийного творчества. Участники становятся инициаторами: учатся замечать возможности, находить нестандартные решения, объединять людей и воплощать замысел в реальном действии.

Из будущего приходит сообщение: люди научились быстро проводить любые события, но перестали создавать новое. Праздники, встречи, игры и проекты повторяют друг друга, потому

что для каждой задачи берётся готовое решение из Архива привычных форматов. Мир не разрушился — он просто перестал меняться.

Исправить ситуацию могут подростки, способные задавать неожиданные вопросы, сомневаться в готовых ответах и проверять новые решения. Для этого открывается лаборатория «Можно иначе». Её участникам предстоит доказать: любой школьник, собрав команду и используя социальные технологии, способен изменять пространство вокруг себя.

3.2. Путь инициатора

Старт	Переход	Итог
Не знал, что так можно	увидел возможности → освоил инструменты → предложил идею → собрал команду → проверил	реализовал → осмыслил → готов перенести в школу

3.3. Семь сюжетных этапов

Этап	Содержание	Продукт
1. Сигнал из будущего	Знакомство, объединение, диагностика ожиданий и принятие роли инициатора	командные договорённости и личный вызов
2. Архив привычного	Поиск шаблонов; эмпатия и наблюдение; освоение взгляда «можно иначе»	карта замеченных проблем и возможностей
3. Лаборатория альтернатив	Генерация, соединение и отбор неожиданных идей	пул идей и выбранная альтернатива
4. Технология объединения	Командные роли, коммуникация, распределение ответственности и ресурсов	командный план и карта ролей
5. Испытательный полигон	Прототипы, пробные запуски и сбор обратной связи	проверенная и улучшенная версия
6. День, которого ещё не было	Самостоятельная реализация общего замысла для участников смены	проведённые инициативы
7. Передача технологий	Осмысление опыта, фиксация инструментов и подготовка переноса	личный маршрут и пакет технологий

3.4. Игровая модель

Общая механика смены — «Карта альтернатив». На ней фиксируются замеченные проблемы, вопросы, идеи, прототипы, сигналы обратной связи и реализованные решения. Вместо накопления баллов участники открывают пять доказательств изменений: заметили, придумали, объединились, проверили, сделали.

Элемент	Назначение
Карта альтернатив	общее пространство, где виден путь от вопроса до реализованного решения
Вызов дня	практическая задача без единственно правильного ответа
Карточки инструментов	личный набор технологий, получаемый после реального применения
Полигон идей	пространство коротких проб, тестирования механик и обратной связи
Архив прорывов	истории людей, отказавшихся от привычного способа действия и создавших новое
Пять доказательств изменений	общий прогресс: заметили → придумали → объединились → проверили → сделали

3.5. Навигаторы и Архив прорывов

Навигаторы выбирают имена реальных людей, доказавших, что можно иначе. Ник становится способом действия и раскрывается через короткую историю: проблема → необычная идея → команда → неудача → результат → полезный инструмент.

В Архив прорывов могут войти истории Верна, Циолковского, Королёва, Гагарина, Кнорозова, Шухова, Станиславского, Мейерхольда, Дягилева, Выготского, Монтессори, Корчака, Ламарр, Хоппер, Кусто, Хейердала, Грандин, Джейкобс, Миядзаки и Леонардо да Винчи.

3.6. Содержательные блоки и модули

Блок / модуль	Содержание
Инициатива и проектирование	дизайн-мышление, исследование потребностей, генерация идей, прототипирование, тестирование и перенос
Команда и коммуникация	знакомство, командообразование, роли, договорённости, модерация, обратная связь и разрешение конфликтов
Событийное творчество	сценарная логика, игровые механики, организация пространства, проведение событий для сверстников
Самоуправление	сменяемое представительство, Штаб инициаторов, участие в планировании и проведении форматов
Социально значимая деятельность	инициативы, направленные на улучшение совместной жизни, взаимопомощь и участие в сообществе
Медиа и информационное сопровождение	фиксация процесса, интервью, визуализация решений, подготовка публикаций и итоговых материалов
Здоровье и движение	утренняя активность, спортивные и игровые форматы, восстановление и безопасный режим
Профессиональные пробы	встречи с экспертами и проба ролей организатора, модератора, дизайнера, аналитика и коммуникатора

3.7. Банк социальных и креативных технологий

Технология	Для чего применяется
Карта эмпатии	понять, что видит, слышит, думает, чувствует и делает человек
Интервью без подсказки	выявить опыт и потребность, не навязывая готовый ответ
Факт — гипотеза — фантазия	отделить наблюдаемое от предположений
Пять почему	добраться от симптома до причины
Как мы можем...?	переформулировать проблему в открытый вопрос
Мозговой штурм	получить множество вариантов без ранней критики
SCAMPER	изменить привычное решение через семь операций
Случайный стимул	соединить задачу с неожиданным образом или предметом
Матрица идей	комбинировать аудиторию, место, действие и эффект
Точки голосования	быстро увидеть предпочтения группы
Матрица выбора	сопоставить пользу, новизну, реализуемость и ресурсы

Технология	Для чего применяется
Командные роли	распределить вклад и зоны ответственности
1–2–4–все	дать каждому время подумать, затем объединить идеи
World Café	собрать решения нескольких групп и сохранить преемственность
Маршрут участника	увидеть опыт человека до, во время и после события
Сценарный конструктор	собрать событие из входа, действия, выбора, кульминации и выхода
Бумажный прототип	сделать дешёвую и быструю модель
Ролевой прогон	проверить механику глазами разных участников
Две звезды и вопрос	дать конкретную поддерживающую обратную связь
Плюс — дельта	зафиксировать удачное и требующее изменения
Стоп-кадр	остановить процесс и назвать наблюдение
Премортем	представить неудачу заранее и найти причины
Карта рисков	оценить вероятность, последствия и меры предупреждения
Питч 60 секунд	кратко объяснить проблему, решение, пользу и следующий шаг
Чек-лист запуска	не потерять ключевые организационные действия
Ретроспектива	осмыслить факты, эмоции, открытия и решения
Лестница участия	проверить, где участник выбирает и влияет, а где только исполняет
План 30 дней	назначить первый шаг, партнёра, срок и признак результата

3.8. Основные форматы программы

Формат	Содержание
Иные старты	динамичный общий запуск дня: история, факт, анонс и вызов
Практик-сессия	короткое освоение инструмента с обязательной пробой
Иная работа	отрядная лаборатория уникальной социальной технологии
Иное утро	с третьего дня две команды проводят 15 минут добровольной активности до подъёма
Большая сессия	интерактивная встреча с экспертом и практическое задание
Иные сессии	параллельные практикумы по выбору участника
Полигон идей	короткие тесты и обратная связь между командами
Движ иначе	двигательная или танцевальная активность, создаваемая участниками
Иной вечер	событие, раскрывающее задачу дня через действие
Разбор опыта	отрядная рефлексия с фиксацией данных для следующего дня
Утренний чек	сменяемые представители отрядов уточняют план, задают вопросы и вносят предложения

4. ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Этап	Срок	Основные действия	Результат
Подготовительный	до смены	заявочная кампания; сбор ожиданий; комплектование команды; подготовка материалов и площадок; инструктаж	готовность команды, пространства и материалов
Организационный	1-й день	заезд; знакомство; диагностика; принятие правил; формирование команд; ввод в легенду; первичные роли	безопасное сообщество и понимание замысла
Основной	2–6-й дни	практик-сессии; отрядные и межотрядные лаборатории; генерация, проектирование, тестирование и реализация	освоенные технологии и проведённые решения
Заключительный	7-й день	итоговая диагностика; передача технологий; личные маршруты; презентация результатов; закрытие	осмысленный опыт и план переноса
Постсменный	до 30 дней	онлайн-чекап; обмен результатами первых шагов; консультационная поддержка	первые локальные инициативы

5. СИСТЕМА ДЕТСКОГО САМОУПРАВЛЕНИЯ

Самоуправление строится не как формальный совет должностей, а как система реального участия в решениях смены. На общесменном уровне действует Штаб инициаторов — ежедневное информационно-организационное сообщество представителей отрядов. Представительство меняется, чтобы опыт влияния получили разные участники.

Уровень	Органы и роли	Полномочия
Личный	инициатор, ведущий, наблюдатель, дизайнер, аналитик, коммуникатор	выбирать способ участия, предлагать идеи, брать задачу и запрашивать поддержку
Командный	круг команды, сменяемые ответственные, ведущий разбора	планировать работу, распределять роли, проводить Иное утро и технологии для других
Межотрядный	смешанные проектные группы	разрабатывать и тестировать общие инициативы
Общесменный	Штаб инициаторов — по два сменяемых представителя от команды	уточнять план дня, вносить предложения, предупреждать сложности, участвовать в общем сборе

Представители Штаба инициаторов выбираются командой на ограниченный срок. Они собирают предложения, участвуют в утреннем чеке, помогают организовать общий запуск, доводят договорённости до отряда и передают роль следующим участникам.

Решения, связанные с безопасностью, режимом, медицинскими требованиями, законодательством и ответственностью взрослых, не передаются детскому самоуправлению. Навигатор помогает оценить последствия, но не выбирает содержание инициативы вместо подростков.

6. СИСТЕМА МОТИВАЦИИ И ОБЩЕГО ПРОГРЕССА

Система мотивации строится без рейтинговой агрессии: на видимом общем прогрессе, праве выбора, признании конкретного вклада и получении инструмента после его применения.

- личный уровень — карточки освоенных инструментов и записи в паспорте инициатора;
- командный уровень — следы работы на Карте альтернатив: вопросы, идеи, прототипы, сигналы и решения;
- общий уровень — пять доказательств изменений, открываемых усилиями всех команд;

- признание — конкретная публичная благодарность за действие: увидел, объединил, проверил, поддержал, довёл до результата;
- финал — не определение победителя, а демонстрация того, что создано и может быть продолжено.

7. ЕЖЕДНЕВНАЯ АРХИТЕКТУРА

Время	Формат	Содержание
7:45	Иное утро	С третьего дня две команды создают для остальных 15 минут добровольной активности до официального подъёма
8:00	Подъём, водные процедуры	Подготовка к дню
8:30	Общее утро / утренний чек	Уточнение плана, вопросы и предложения представителей команд
9:00 / 9:30	Завтрак / командное утро	Питание двумя потоками; второй поток проводит короткую настройку
10:00	Иные старты	Общий динамичный запуск, история навигатора и вызов дня
10:30	Практик-сессия 1 / подготовка	Первый поток осваивает инструмент, второй готовит инициативу
11:30	Практик-сессия 2 / подготовка	Потоки меняются
12:30	Иная работа	Отрядная лаборатория социальной технологии
13:00 / 13:30	Обед	Питание двумя потоками
14:00	Время паузы	Отдых, восстановление, индивидуальная подготовка
15:15	Большая сессия	Интерактивная встреча с экспертом и практическое задание
16:15	Полдник	Перерыв
16:30	Иные сессии / Полигон идей	Практикумы по выбору, проектная работа, тестирование
18:00	Движ иначе	Двигательная активность или танцевальный формат
18:30 / 19:00	Ужин	Питание двумя потоками
19:30	Иной вечер	Ключевое событие дня
21:00	Разбор опыта	Отрядная рефлексия и фиксация сигналов
22:00	Подготовка ко сну	Завершение дня в соответствии с режимом организации

Конкретное время уточняется с учётом режима площадки, санитарных требований, количества потоков и фактического числа участников. Логика «включиться → освоить → проверить → создать → осмыслить» сохраняется.

8. ПЛАН-СЕТКА СМЕНЫ

День / этап	Основное содержание	Продукт дня
1. Сигнал из будущего	Заезд, инструктажи, знакомство; диагностика; командные игры; принятие правил; открытие лаборатории; личный вызов; вечер «Первый вопрос»	командный договор; личный вызов; стартовая самооценка
2. Архив привычного	Эмпатия, наблюдение и факты/гипотезы; исследование пространства и опыта; Музей привычных форматов; вопросы «Как мы можем...?»	карта потребностей, проблем и возможностей
3. Лаборатория альтернатив	Первое Иное утро; SCAMPER, случайный стимул, матрица идей; ярмарка незавершённых идей; вечер «Соедини несоединимое»	пул идей и выбранные альтернативы

День / этап	Основное содержание	Продукт дня
4. Технология объединения	Командные роли, договорённости и модерация; смешанные команды; карта ресурсов и партнёров; проектирование инициатив; питчи	команды реализации, роли, маршрут и критерии успеха
5. Испытательный полигон	Прототипирование; бумажные модели и ролевые прогоны; карта рисков; Полигон идей; сбор сигналов; доработка сценариев	прототипы, обратная связь, улучшенная версия
6. День, которого ещё не было	Участники самостоятельно проводят спроектированные площадки, события, сервисы и взаимодействия; сбор обратной связи; ретроспектива	реализованные инициативы и пять доказательств изменений
7. Передача технологий	Упаковка технологий «Передай дальше»; личный план 30 дней; галерея результатов; итоговая диагностика; благодарности; закрытие	пакет технологий, личный маршрут, итоговая самооценка

9. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- сценарии точек запуска, практик-сессий, лабораторий и разборов опыта;
- комплект карточек социальных и креативных технологий;
- паспорт инициатора и командный маршрут реализации;
- шаблоны карты эмпатии, вопроса «Как мы можем...?», матрицы идей, карты ролей, маршрута участника, прототипа, карты рисков и чек-листа запуска;
- материалы для Архива прорывов и ников навигаторов;
- диагностические формы входной, текущей, итоговой и постсменной оценки;
- единые инструкции навигаторам по сопровождению инициатив и безопасной передаче ответственности.

Методы работы: проблемно-поисковый и деятельностный методы; дизайн-мышление; обучение через опыт; кейс-метод; игровое моделирование; фасилитация и модерация; групповое проектирование; взаимное обучение; прототипирование; педагогическое наблюдение; рефлексивные практики.

10. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Специалист / роль	Функции
Руководитель программы	координация реализации, соблюдение концепции, взаимодействие служб, принятие управленческих решений
Методист	методическое сопровождение, подготовка материалов, консультации, анализ качества
Старший педагогический состав	координация навигаторов, режим, обратная связь, корректировка ежедневной логики
Навигаторы отрядов	сопровождение команды, безопасность, обучение технологии, передача ответственности, рефлексия
Ведущие практик-сессий и эксперты	проведение интерактивных занятий и постановка практических задач
Педагог-психолог	поддержка адаптации, психологическая безопасность, консультации
Инструктор по физической культуре	организация безопасной двигательной активности
Медицинские работники	медицинское сопровождение и профилактика
Медиа- и технические специалисты	освещение смены, звук, свет, мультимедиа, подготовка помещений и материалов

До смены проводится установочный семинар команды: концепция и язык программы; возрастные особенности; техника фасилитации; границы самостоятельности подростков; безопасность; единая система наблюдения и обратной связи.

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- помещения для общих сборов, отрядной работы и одновременных практик-сессий;
- проектор, экран, звуковое оборудование, ноутбуки, доступ к печати;
- флипчарты или рулоны бумаги, доски и поверхности для Карты альтернатив;
- бумага А4 и А3, картон, стикеры, маркеры, скотч, ножницы, клей, верёвка, канцелярские зажимы и безопасные материалы для прототипов;
- набор карточек, шаблонов, маршрутных листов, бейджей и папок участников;
- спортивный и игровой инвентарь;
- средства фото- и видеофиксации при наличии согласий;
- аптечки, питьевой режим и средства обеспечения санитарной безопасности.

12. БЕЗОПАСНОСТЬ И УПРАВЛЕНИЕ РИСКАМИ

Риск	Профилактика	Действия при возникновении
Низкая включённость	вариативные роли, короткие задачи, право выбора, малые группы	личный разговор, смена роли, поси́льная задача
Доминирование активных	структурированные круги, регламент, 1–2–4–все, сменяемые ведущие	возврат слова группе и перераспределение функций
Перегрузка и дефицит времени	ограничение объёма продукта, минимально работающая версия, ежедневный чек	сокращение масштаба без отказа от ключевой идеи
Конфликт в команде	командный договор, роли, правила обратной связи	медиация, фиксация интересов, новая договорённость
Физические и организационные риски	карта рисков, согласование площадки и сценария, инструктаж	остановка небезопасной активности, резервный сценарий
Психологическая небезопасность	добровольность личных высказываний, запрет унижения и давления	прекращение ситуации, поддержка, информирование специалистов
Информационные риски	согласия, правила публикации, защита персональных данных	удаление материала и сообщение ответственному
Технический сбой	автономный план без техники, проверка оборудования	резервные материалы и сценарий

13. ДИАГНОСТИКА И ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ

Оценка фиксирует не количество посещённых мероприятий, а изменение способа действия участника. Используются самооценка, наблюдение, анализ продуктов, взаимная обратная связь, короткие интервью и постсменный контроль переноса.

Этап	Инструмент	Что оценивается
До / 1-й день	анкета ожиданий и шкала 1–5	уверенность в генерации идей, работе в команде, организации и презентации
Ежедневно	разбор опыта; Карта альтернатив; педагогический чек	активность, взаимодействие, освоение инструмента и трудности
5-й день	лист тестирования прототипа	понятность, вовлечённость, реализуемость, безопасность и полезность
6-й день	наблюдение и обратная связь участников	самостоятельность, распределение ролей, качество реализации и реакции аудитории

Этап	Инструмент	Что оценивается
7-й день	повторная шкала; защита; личный маршрут	динамика компетенций, осмысленность, готовность к переносу
Через 30 дней	онлайн-чекап	первый шаг, проведённая инициатива, возникшие барьеры и необходимая поддержка

13.1. Критерии эффективности

Критерий	Показатель	Ориентир
Включённость	доля участников, применивших не менее 8 технологий	не менее 80%
Инициативность	доля участников, внёсших идею или содержательное улучшение	не менее 75%
Командное действие	доля участников, выполнивших реальную роль в подготовке и запуске	не менее 85%
Качество прототипирования	доля команд, проведших тест и изменивших решение по сигналам	100% команд
Практический результат	доля команд, реализовавших безопасную инициативу	100% команд
Личностная динамика	рост средней самооценки минимум по трём компетенциям	положительная динамика
Перенос	доля участников, подготовивших конкретный план 30 дней	не менее 90%
Постсменное действие	доля команд, сообщивших о первом шаге в течение месяца	не менее 50%

14. ОЖИДАЕМЫЙ СОЦИАЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ

- появление в образовательных организациях подростков, умеющих организовать процесс от идеи до анализа результата;
- расширение репертуара школьных событий и инициатив за счёт освоенных технологий;
- усиление горизонтальных связей между активистами школ и территорий;
- формирование культуры, в которой подросток имеет право предлагать, проверять и улучшать, а взрослый поддерживает безопасную самостоятельность;
- создание муниципального банка воспроизводимых технологий и реализованных инициатив.

15. ИНФОРМАЦИОННОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Информационное сопровождение включает анонсирование, освещение ключевых событий, фиксацию процесса и представление итогов. Публикации акцентируют не только яркие кадры, но и путь создания: какую проблему заметили участники, какой инструмент применили, что проверили и что изменили. Фото- и видеоматериалы используются при наличии необходимых согласий и с соблюдением требований к защите персональных данных.

16. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Паспорт инициатора

Поле	Запись участника
Мой личный вызов на смену	
Что я хочу научиться делать иначе	

Поле	Запись участника
Три инструмента, которые уже попробовал	
Моя роль, в которой я был полезен	
Ошибка, ставшая данными для улучшения	
Инициатива, которую перенесу	
Первый шаг, партнёр и срок	

Приложение 2. Карточка инициативы

Вопрос	Ответ команды
Для кого мы это создаём?	
Какую потребность или проблему заметили?	
Как мы можем...?	
В чём наша альтернатива привычному формату?	
Какой минимальный прототип проверим?	
Какие роли и ресурсы нужны?	
Какие риски необходимо предупредить?	
Как соберём обратную связь?	
Что станет признаком результата?	

Приложение 3. Ежедневный разбор опыта

1. Факт: что сегодня произошло без оценок?
2. Опыт: что я сделал сам и что сделала команда?
3. Эмоции: что давало энергию, а что мешало?
4. Открытие: какой инструмент или закономерность я увидел?
5. Сигнал: что стоит сохранить, изменить или проверить завтра?
6. Следующий шаг: что конкретно я беру на себя?

Приложение 4. План Первые 30 дней

Шаг	Содержание
Идея / технология	
Где и для кого применю	
Первый маленький шаг	
Кого приглашу в команду	
Какая поддержка нужна	
Срок первого действия	

Шаг	Содержание
Как пойму, что получилось	

Приложение 5. Входная и итоговая мини-диагностика

Оцени по шкале от 1 до 5, насколько каждое утверждение соответствует тебе сейчас. Анкета заполняется в первый и последний день смены.

Утверждение	1-й день	7-й день
Я умею замечать реальные потребности людей		
Я могу предложить несколько вариантов решения		
Я умею договориться о ролях и работать в команде		
Я могу организовать работу от идеи до результата		
Я умею создать и проверить простую версию идеи		
Я использую обратную связь, чтобы улучшить решение		
Я готов начать полезное действие после смены		

Открытые вопросы: какой результат смены для тебя самый важный? Что ты узнал о себе и команде? Какую инициативу ты хочешь перенести? Какой первый шаг сделаешь в течение 30 дней?