



Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования города Севастополя
«Севастопольская станция юных техников»
(ГБОУ ДО «СЮТ»)

**Программа проектной образовательной смены
технического профиля
«TechnoCamp»**

Разработана:
заместителем директора
по проектной работе ГБОУ ДО
«Севастопольская станция
юных техников»
Падыш Е.А.

Севастополь
2021

Информационная карта

Полное наименование организации, ведомственная принадлежность, форма собственности	Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования города Севастополя “Севастопольская станция юных техников”, организация, подведомственная Департаменту образования и науки города Севастополя, форма собственности: государственная
Ф.И.О. автора с указанием занимаемой должности	Падыш Екатерина Адольфовна, заместитель директора по организационно-массовой работе
Полное название программы	Программа проектной образовательной смены “TechnoCamp”
Выбранная номинация	Программы детских специализированных (профильных) лагерей (организации, ориентированные на различный контингент детей (одаренные дети; дети, оказавшиеся в трудной жизненной ситуации, инклюзивные программы организации отдыха детей и их оздоровления и т. д.)
Целевая группа	дети и молодёжь с 12 до 18 лет
Контактная информация: адрес, мобильный телефон, электронный адрес участника	г. Севастополь, ул. Революции 1905 года, д. 65 +7978 025 52 64 andina2909@gmail.com
Краткая аннотация содержания: цель и задачи; этапы реализации с кратким освещением ключевых мероприятий; ресурсное обеспечение; ожидаемые результаты; новизна	Цели проектной образовательной смены: Стимулирование участников в разработке и генерации собственных решений, создание площадки для обмена опытом, популяризация инновационных технологий и создание современного научного контента, ознакомление детей и молодёжи с современными профессиями, помощь в самоопределении и профориентации. Задачи: Формирование информационной культуры; Повышение качества подготовки специалистов технического профиля на основе использования в образовательном процессе современных информационно-коммуникационных технологий;

	<p>Применение активных методов обучения, повышение творческой и интеллектуальной составляющих образовательной деятельности;</p> <p>Интеграция различных видов образовательной деятельности (учебной, игровой, проектной, исследовательской и т. д.);</p> <p>Адаптация инновационных технологий обучения к индивидуальным особенностям обучающегося;</p> <p>Разработка современных технологий обучения, способствующих активизации познавательной деятельности и повышению мотивации;</p> <p>Внедрение технологий виртуальной и дополненной реальности в образовательный процесс;</p> <p>Внедрение новых моделей структуры и характера использования свободного времени детей и молодёжи, соответствующих требованиям современных социально-педагогических задач;</p> <p>Использование средств современных информационных технологий для организации интеллектуального досуга детей и молодёжи;</p> <p>Сохранение гуманистического мышления в условиях стремительного развития технологий.</p>
<p>Социально-экономическая значимость</p>	<p>Подготовка специалистов для профессиональной деятельности в информационной среде, владеющих технологиями создания виртуальной и дополненной реальности;</p> <p>Формирование в обществе новой информационной культуры;</p> <p>Формирование у детей и молодёжи нового информационного мировоззрения;</p> <p>Воспитание активной гражданской позиции, формирование лидерских и нравственно-этических качеств, чувства патриотизма.</p> <p>Популяризация идей проектной работы и инновационных технологий в школьной среде;</p> <p>Развитие социальной системы, создание оптимальных условий для распространения научно-технического волонтерства и привлечение обучающихся для участия в социально-значимых акциях и проектах;</p> <p>Создание и использование межрегиональных связей с другими общественными</p>

	<p>(волонтерскими) организациями для совместной социально-значимой деятельности.</p> <p>Развитие и модернизация технико-технологической базы информатизации.</p>
<p>Достижения автора и организации, реализовавших представленную на конкурс программу</p>	<p>Личные достижения:</p> <p>Более 20 благодарностей за организацию, активное участие и содействие в проведении мероприятий межрегионального, всероссийского и международного уровня, в том числе благодарность эксперта конкурса “Большая перемена” 2020 г.;</p> <p>Победитель VIII международной научно-практической конференции “Наука и техника. Мировые исследования”;</p> <p>Благодарность председателя законодательного собрания города Севастополя “За профессиональные достижения”;</p> <p>Руководитель городской творческой группы работников учреждений дополнительного образования “Практика организации образовательного процесса и мероприятий в дистанционном формате в системе дополнительного образования” под руководством ГАОУ ПО ИРО;</p> <p>На текущий момент имеет 2 публикации РИНЦ: 1 в области статистической обработки и анализа данных НИИ ИНБЮМ, 1 в педагогической сфере.</p> <p>Достижения обучающихся:</p> <p>4 победителя и 8 финалистов Всероссийского фестиваля IT-Fest (2020, 2021 годы);</p> <p>Победитель конкурса "Большая перемена";</p> <p>Более 15 побед на федеральных и всероссийских конкурсах проектов в сфере IT (VR-Fest, Межрегиональный фестиваль информационных технологий IT-Fest г. Севастополь, Роболимпикс, Чемпионат инноваций).</p>

Пояснительная записка

TechnoCAMP 2021 - это восьмидневная креативно-техническая образовательная смена для участников от 12 лет до 18 лет, которая завершается конкурсным этапом - чемпионатом. В течение смены предусмотрено интенсивное обучение участников в пяти образовательных отделах: Промдизайн, Медиа, Программирование, Инженерия, Геймдев с использованием современных образовательных технологий:

1. Технология проектной деятельности в рамках которой участники создают прототипы цифровых продуктов и услуг для частных, корпоративных и государственных потребностей. Реальные кейсы, которые необходимо решить участникам программы, предоставили партнеры детского технопарка «Кванториум» ГБОУ ДО «СЮТ».

2. Технология геймификации образования: игровой сюжет, основанный на работе корпорации “TechnoCAMP” (Techno Creative Anti-time Machine Production), главной гордостью которой является разработанная учеными корпорации Креативная Анти-временная машина CAM (Creative Anti-time Machine). Игровая история логично включает в образовательный процесс творческие и спортивные задания. Рейтинги и баллы внедренные в сюжет позволяют комплексно оценить личностные, метапредметные и предметные результаты участия обучающихся, как индивидуальные, так и командные.

В современном обществе наиболее острой является проблема подготовки подрастающего поколения к реальным условиям жизни. На сегодняшний день, в приоритетах развития образования отдается предпочтение обновлению воспитательного процесса, который должен быть социальным и личностным одновременно. Поэтому особое внимание уделяется переосмыслению организации и содержания учебно-воспитательного процесса современных образовательных учреждений на принципах активного внедрения и использования инновационных технологий. Привлечение обучающихся к проектной деятельности – это одно из эффективных условий достижения цели современного воспитания и развития конкурентоспособной, творческой личности, способной к самоопределению, самореализации и самосовершенствованию.

В отличие от традиционных мероприятий, которые направлены на передачу готового социального опыта, проектная деятельность обучающихся позволяет наиболее комплексно учесть способности, потребности и намерения детей. Проектная деятельность рассматривается нами как фактор развития у обучающихся творческого мышления, формирования самостоятельности, креативности и коммуникабельности, как важное условие становления личности в социуме.

Описание концептуальных подходов. При разработке данной программы учитывались и наблюдались ключевые особенности психологии подростка. Межличностное общение выступает в виде ведущей деятельности, доминирующей на этой стадии развития. Психологи и педагоги отмечают, что ощущение одиночества, характерное этому возрасту, вызывает потребность в общении, группировании со сверстниками и дружеской поддержке. Интеллектуально развитые, творческие подростки, имеющие богатую фантазию и

глубокий внутренний мир, зачастую становятся изгоями. Психологи признают, что доступ в виртуальное пространство позволяет найти единомышленников, завести друзей на расстоянии, развить интеллектуальные способности.

На негативные факторы глубокого погружения в социальные сети указал профессор психологии Университета штата Калифорния Ларри Розен, который в своем исследовании изучал подростков, серьезно увлекающихся технологическими новинками. Такие школьники чаще своих сверстников имеют проблемы с пищеварением, страдают бессонницей, подвержены депрессии, склонны к нарциссизму. Виртуальный мир, позволяющий замкнуться в собственной условной зоне безопасности, зачастую способствует развитию негативных реакций отчуждения, социальной изоляции, чувства одиночества и приводят к росту подросткового суицида.

История исследования возможностей игровых методик в социализации и развитии личностных качеств подростков начинается с народного фольклора, проходит через карточные и азартные игры. Большой вклад в развитие развивающих игр внесли советские педагоги и исследователи. В начале XX века появляются настольные игры со сложными сюжетами: психологическая игра «Убийца» (современный аналог «Мафия»), экономическая «Монополия» и т. п. Подобные игры позволили создавать клубы общения, находить единомышленников, упрощали появление новых коммуникативных связей. Начиная с 1970 года компьютерные игры и игровые приставки переходят на уровень доступности обычных пользователей. Развитие компьютерных технологий и создание глобальной сети Интернет перевело игровой процесс на новый уровень. Еще одной веткой развития можно назвать ролевые сюжетные игры, проводимые как в виртуальном пространстве (RPG role-playing game), так и в реальной жизни в молодежных и подростковых клубах.

Последние десятилетия в педагогическом сообществе активно обсуждаются методы адаптации подростков, увлеченных безграничными возможностями виртуального игрового пространства путем вовлечения в проектную деятельность с возможностью дифференцированного и личностного подхода в достижениях. Именно такой подход активно используется в современных игровых технологиях.

На основании исследований стратегий будущего в 2016 году президент Всемирного экономического форума в Давосе Клаус Шваб объявил, что началась Четвертая технологическая революция. По его словам, это означает, что стремительный рост роботизации и искусственного интеллекта дает основание серьезно подойти к профессиональной ориентации персонала. По его прогнозам, к 2020 году каждый востребованный сотрудник должен будет уметь: решать комплексные задачи, думать критически, творчески мыслить, управлять людьми, работать в команде, распознавать эмоции людей и свои собственные, управлять ими, формировать суждения и принимать решения, ориентироваться на клиента, вести переговоры, быстро переключаться с одной задачи на другую. На своем выступлении Клаус предположил, что в 2020 году критическое мышление и креативность войдут в ТОП-3 самых востребованных компетенций, а в 2015 они занимали 4 и 10 места.

Уже по итогам 2020 года профессиональная сеть LinkedIn подготовила список самых востребованных навыков, которые способствовали трудоустройству в 2020 году. Особое внимание стоит обратить на тот факт, что список востребованных личностных и метапредметных навыков меняется достаточно медленно, а востребованные предметный и профессиональные навыки – крайне быстро, под влиянием постоянного совершенствования современных инновационных технологий. Наиболее востребованные компетенции в 2020 году по рейтингу международной организации LinkedIn:

1) Креативность (творческое мышление). Организации нуждаются в людях, которые могут творчески подходить к проблемам и задачам во всех направлениях бизнеса. Это варьируется от разработки программного обеспечения до HR. Навык создания новых нестандартных решений – занимает ключевое место при приеме на работу.

2) Убеждение. Лидеры и менеджеры по подбору персонала делают ставку на людей, которые могут объяснить “почему” Чтобы продвигаться по карьерной лестнице, должны освежить свою способность эффективно передавать идеи и убеждать коллег и заинтересованных сторон в том, что в их интересах следовать их примеру.

3) Сотрудничество (коллаборация). Больше, чем отдельные люди, это высокоэффективные команды, которые могут достичь большего для бизнеса. Организациям не нужно ничего говорить. Узнайте, как ваши сильные стороны могут дополнять сильные стороны ваших коллег для достижения общей цели.

4) Адаптивность (гибкость). Как говорится, единственная константа в жизни и в бизнесе – это перемены. Чтобы выделиться в 2020 году, кандидаты должны принять эту реальность и обязательно проявить позитивный настрой и непредубежденный профессионализм, особенно в стрессовых ситуациях, сообщает LinkedIn.

5) Эмоциональный интеллект. Эмоциональный интеллект – это способность воспринимать, оценивать и реагировать на собственные эмоции и эмоции других. Новый в списке самых востребованных навыков LinkedIn в этом году, потребность в эмоциональном интеллекте подчеркивает важность эффективного реагирования и взаимодействия с нашими коллегами.

В то время как наиболее востребованные личностные (“мягкие”) навыки связаны с тем, как люди работают вместе, наиболее востребованные профессиональные (“жесткие”) навыки – это те, которые меняются, причем быстро, и над чем люди должны работать. Московская школа управления “Сколково” совместно с Агентством стратегических инициатив в Атласе 100 профессий акцентирует внимание педагогов на факт ускорения технологических и социальных изменений.

Одним из первых о проблеме технологического и социального ускорения в обществе заявил Элвин Тоффлер в книге 1970 года «Шок будущего». Тоффлер анализировал проблему негативного влияния ускоряющихся изменений на общество. Изменения заставляют людей чувствовать себя отрезанными, страдающими от «сокрушительного стресса и потери ориентации», шокированными будущим. Ускорение темпов технологического роста становится

отчётливо видно, когда мы сравниваем скорости распространения новых технологий в XX и XXI веках. Если на освоение электричества с момента его изобретения нам понадобились десятилетия, то повсеместное распространение смартфонов в развитых странах произошло за считанные годы.

Перед образовательной системой и человечеством в целом стоит сложнейшая задача — справиться с возрастающей скоростью изменений.

На каждом этапе развития технологий более простые операции технологизируются и автоматизируются, что позволяет перейти в область более сложных операций. Мы ожидаем, что вытеснение человека из рутинного труда будет сопровождаться появлением задач нового уровня сложности.

Этот новый мир потребует от нас развития новых метапредметных навыков, которые важны для специалистов самых разных отраслей. Владение такими навыками позволяет повысить эффективность профессиональной деятельности в своей отрасли, а также дает возможность переходить между отраслями, сохраняя свою востребованность. Среди надпрофессиональных навыков, которые были отмечены работодателями как наиболее важные для работников будущего:

— Мультиязычность и мультикультурность (свободное владение английским и знание второго языка, понимание национального и культурного контекста стран-партнеров). В глобальном мире нам предстоит общаться с самыми разными людьми из разных стран и культур.

— Навыки межотраслевой коммуникации (понимание технологий, процессов и рыночной ситуации в разных смежных и несмежных отраслях). Мир становится все сложнее, так что решения из одной отрасли быстро проникают в другие. Так технологии 3D-печати из области прототипирования и дизайна быстро попали в отрасли строительства и даже медицины.

— Клиентоориентированность, умение работать с запросами потребителя. В глобальном мире значительно вырастает конкуренция между производителями товаров и услуг. А значит, навык работы с запросом клиента становится все более важным.

— Умение управлять проектами и процессами. Компании будут уходить от строгой иерархической структуры, поэтому лидерские качества, способность расставить приоритеты решения задач и подобрать нужную команду будут нужны многим специалистам.

— Работа в режиме высокой неопределенности. В нестабильном и сложном мире будущего необходимо умение быстро принимать решения в условиях неполной информации, реагировать на изменение условий работы, умение распределять ресурсы и управлять своим временем. Принципиально важными станут гибкость и готовность к постоянным переменам.

— Способность к художественному творчеству, наличие развитого эстетического вкуса. Поскольку большинство рутинных операций будет автоматизировано, от человека будет требоваться умение мыслить нестандартно, творчески.

— Умение работать с коллективами, группами и отдельными людьми. Умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности и эффективно

разрешать конфликты — очень важные навыки, которые пока что доступны только человеку.

— Программирование ИТ-решений, робототехника, работа с искусственным интеллектом. В некоторых областях конкурировать с машинами просто бесполезно. Но можно стать незаменимым для работодателя, научившись настраивать роботов и системы искусственного интеллекта под выбранные человеком задачи. Как минимум, полезно освоить программирование на базовом уровне — стандартного набора компьютерной грамотности скоро будет уже недостаточно.

— Системное мышление. Умение определять сложные системы и работать с ними. Люди будут все реже заниматься одним и тем же делом всю жизнь, все чаще — переходить из проекта в проект. Чтобы оперативно включаться в работу, нужно будет мыслить системно — быстро разбираться в сложных процессах, механизмах или организациях.

— Бережливое производство. Управление производственным процессом, основанное на постоянном стремлении к устранению всех видов потерь, что предполагает вовлечение в процесс оптимизации бизнеса каждого сотрудника и максимальную ориентацию на потребителя. Философия бережливого производства, возникшая в Японии в конце 1980-х годов, сегодня является востребованной в ведущих компаниях всего мира.

— Экологическое мышление. Экологическое мышление включает в себя бережливое отношение ко всем используемым природным ресурсам, а также уменьшение объема производимых отходов. Природные богатства не безграничны, и каждый из нас несет ответственность за место, в котором мы обитаем, начиная с дома и заканчивая общей планетой.

Понимая современные тенденции мирового развития и современную терминологию, педагогу следует обратить внимание на требования федерального законодательства, в том числе **федеральных государственных образовательных стандартов**. В их основе лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает: формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию; проектирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования; активную учебно-познавательную деятельность обучающихся; построение образовательной деятельности с учетом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся.

На основании указанных исследований, а также в рамках ФГОС были выделены следующие ключевые факторы актуальности программы:

Профориентация. Одно из самых важных решений, которые человек принимает в своей жизни это выбор профессии и карьерного пути, который определит качества всей дальнейшей жизни. К сожалению, очень часто подобный выбор совершается без должного обдумывания, на уровне интуиции или сиюминутных желаний и увлечений. Ещё хуже, когда под давлением необходимости определения с необходимыми ЕГЭ основными помощниками в решении проблемы профессиональной ориентации отдельного человека становятся желания окружающих (например, друзей или родителей), настроения

или впечатления от недавно увиденной профессии без осознания всех предъявляемых ею требований и слабым представлением о специальности в целом. Образовательная смена поможет попробовать свои силы в выбранной профессии и скоординировать вектор развития согласно личностным предпочтениям и характеристикам.

Метапредметные компетенции (soft skills, англ. «мягкие» навыки) универсальные или метапредметные компетенции. Иногда их называют личностными качествами, потому что они зависят от характера человека и приобретаются с личным опытом. Примеры soft skills: такие социальные, интеллектуальные и волевые компетенции, как коммуникабельность, умение работать в команде, креативность, пунктуальность, уравновешенность. Развитие личностных компетенций является необходимым условием успешного человека и члена команды.

Профессиональные компетенции. Перед правительством г. Севастополя стоят задачи по достижению ключевых показателей эффективности цифровой экономики, среди которых немаловажное место занимает подготовка кадров. Обучение компетенциям цифровой экономики должно начинаться уже в средней школе, но современное школьное образование пока еще не встроилось в парадигму информационного общества. Именно поэтому интенсивное развитие институтов дополнительного образования таких, как, например, Федеральная сеть Кванториумов и других институтов дополнительного образования имеет решающее значение в долгосрочной перспективе подготовки кадров. В рамках государственной программы «Развитие образования на 2012-2025 гг.» предусмотрено внедрение других современных технологий в образовательную систему. Но цифровизация самого процесса обучения – это лишь одна составляющая: к необходимым компетенциям эффективного фактора цифровой экономики относят и так называемые «soft skills». Специалист будущего должен обладать навыками самоорганизации, менеджмента, творческого и критического мышления, умением анализировать большие потоки информации и определять ее достоверность и т.п. Именно среда интенсивной межличностной и межгрупповой коммуникации в рамках профильной лагерной Чемпионата создает условия для личностного роста участника и формирования новой культуры деловой коллаборации.

Современная эпоха развития экономических отношений характеризуется как этап цифровизации, где основу экономических транзакций составляют информация и знания, а сами транзакции реализуются посредством информационных технологий. Соответственно, современный человек должен обладать знаниями и профессиональными компетенциями, отвечающими потребностям цифровой экономики. В Стратегии инновационного развития Российской Федерации на период до 2021 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 08.12.2011 № 2227-р, обозначены приоритетные направления развития науки, технологий и техники в нашей стране. Это энергетика и энергосбережение, ядерные технологии, авиастроение, судостроение, программное обеспечение, вооружение и военная техника, космические услуги и производство ракетно-космической техники.

Современная система дополнительного образования призвана разрабатывать и создавать условия для развития детей, подростков, будущих граждан страны, способных реализовывать свою профессиональную деятельность в высокотехнологических сферах промышленности и науки.

Приоритетные направления содержания образовательной деятельности в городе Севастополе соответствуют приоритетным направлениям технологического развития Российской Федерации в целом и города в частности. Федеральная программа «Цифровая экономика Российской Федерации» от 28.07.2017 включает основные сквозные цифровые технологии, среди которых особенное внимание мы обратим на:

- игровые технологии;
- виртуальная и дополненная реальность;
- нейротехнологии и искусственный интеллект;
- робототехнику;
- средства массовой информации и медиа-контент;
- промдизайн и современное искусство.

Объединение возможностей игры и проектной деятельности в одном образовательном мероприятии – задача сложная, но крайне актуальная.

Цели проектной образовательной смены: стимулирование обучающихся в разработке и генерации собственных решений, популяризация инновационных технологий и создание современного научного контента, ознакомление детей и молодёжи с современными профессиями, помощь в самоопределении и профориентации, создание площадки для обмена опытом.

Задачи проектной образовательной смены:

- Формирование информационной культуры;
- Повышение качества подготовки специалистов технического профиля на основе использования в образовательном процессе современных информационно-коммуникационных технологий;
- Применение активных методов обучения, повышение творческой и интеллектуальной составляющих образовательной деятельности;
- Интеграция различных видов образовательной деятельности (учебной, игровой, проектной, исследовательской и т. д.);
- Адаптация инновационных технологий обучения к индивидуальным особенностям обучающегося;
- Разработка современных технологий обучения, способствующих активизации познавательной деятельности и повышению мотивации;
- Внедрение технологий виртуальной и дополненной реальности в образовательный процесс;
- Внедрение новых моделей структуры и характера использования свободного времени детей и молодёжи, соответствующих требованиям современных социально-педагогических задач;
- Использование средств современных информационных технологий для организации интеллектуального досуга детей и молодёжи;
- Сохранение гуманистического мышления в условиях стремительного развития технологий.

Сроки реализации программы: 27 июня - 04 июля 2021 года (8 дней).

Адресаты программы: программа рассчитана на детей и молодёжь, проявляющих интерес к техническому творчеству в возрасте от 12 до 18 лет.

Содержание программы проектной смены и механизмы реализации

Проектная образовательная смена «TechnoCamp» включает порядок проведения Губернаторской школы «TechnoCamp» в рамках реализации стратегической инициативы «Кадры будущего для регионов» в городе Севастополе.

Проектная образовательная смена «TechnoCamp» – это восьмидневная креативная образовательная программа с конкурсным этапом, на котором будет проходить обучение участников, а также производство прототипов цифровых продуктов и услуг для частных, корпоративных и государственных потребностей. Реальные кейсы, которые предстоит решить участникам программы предоставили партнеры ГБОУ ДО «СЮТ» детского технопарка «Кванториум» в г. Севастополе: ООО «СевСтар ИСПС»; ФГБУН Федеральный исследовательский центр «Институт биологии Южных морей имени А.О. Ковалевского РАН»; ФГБОУ ВО «СевГУ»; Федеральное государственное бюджетное учреждение науки Федеральный исследовательский центр «Морской гидрофизический институт РАН» (МГИ); Музей «Подземный Севастополь»; ООО «Южный берег»; Эко-парк «Лукоморье»; Компания «Most.Inform»; Платформа для сборки виртуальных туров игр квест-викторин «RanoQuiz».

Особенности и ограничения реализации программы образовательной смены в 2021 году обусловлены сложной эпидемиологической обстановкой:

1. Запрет на массовые мероприятия и необходимость в создании ярких событий для групп участников не более 30 человек. Все участники до начала смены выбрали один из пяти отделов корпорации, у каждого отдела оборудовано место встречи с большим экраном. Общие собрания проходили в режиме прямого эфира из Медиа-центра корпорации, и только нужные участники приглашаются на эфир в LIVE-режиме.

2. Для реализации программы составлена серия научных, спортивных и развлекательных мероприятий с различной механикой, соответствующие текущим требованиям безопасности.

Порядок проведения проектной образовательной смены:

Проектная образовательная смена проводится в период с 27 июня по 4 июля 2021 года. Для участия обязательна предварительная регистрация. Работа над проектами происходит в командах до 5 человек. Каждая команда выбирает один трек и может принять участие в конкурсе на выбранном уровне. Команды вправе выбирать тему (кейс) проекта в рамках трека самостоятельно. Один участник может быть зарегистрирован только в одной команде. Количество команд участвующих от одного региона не ограничено.

Треки (направления) проектной образовательной смены

Отдел Промдизайна. Описание трека для обучающихся: “Они изменяют твою реальность. Дизайн — это объёмное понятие, которое включает огромное

количество разнообразных процессов деятельности, которые направлены на создание какого-либо продукта. Дизайнер может ответить на вопрос, почему у обуви именно такая форма, как связаны Робин Гуд и худи, и что значат украшения, которые носят люди”.

Отдел Медиа. Описание трека для обучающихся: “Четвертая власть этого мира. Сейчас мы уже не ждём неделями проявки фотографий, не клеиваем их в альбомы (может только изредка). Век технологий дал нам возможность быть максимально «в фокусе». Мы можем узнать, что происходит в другой части планеты, почитать комментарии под постом Кардашьян или посмотреть милые видео с котиками. Но чтобы люди могли потреблять этот контент, кто-то должен его создавать. И этими специалистами станете вы”.

Отдел Инженеров. Описание трека для обучающихся: “Инженер - это специалист-изобретатель, который создает или совершенствует технические механизмы. Специалисты инженерных профессий работают в машиностроении, добыче нефти и газа, строительстве и на всех типах производства. Они задействованы на каждом этапе создания продукта. Поэтому есть специалисты, которые проектируют, и те, что налаживают производство деталей. Есть инженеры, которые следят за безопасностью, и те, кто обслуживает созданную технику. В век технологий роботизирование большинства процессов стало тенденцией. Будущее за инженерами робототехники, которые смогут воплотить свое творение в жизнь”.

Отдел Программистов. Описание трека для обучающихся: “Когда человек подходит к первой или очередной профессии, он редко говорит, что станет разработчиком под iOS или стоматологом, как правило, звучит «программистом» и «врачом». Специализация приходит позже, с опытом. Но чтобы твёрдо заявить, что ты хочешь стать программистом, врачом, архитектором или геологом, нужно избавиться от романтизации профессии и подойти к ней здраво и осмысленно. Даже если ты вдруг решил стать программистом, чтобы «войти в айти после 15-ти». Если говорить о программистах с позиций романтики, то это люди, которые превращают наши замыслы в код и делают жизнь лучше, проще, удобнее. Если говорить прямо, то работа программиста — напряжённый, зачастую рутинный труд с множеством плюсов и минусов. В этом направлении мы и разберемся. И ты узнаешь, как стать крутым программистом”.

Отдел Геймдев. Описание трека для обучающихся: “Создатели фантастических миров. Этот отдел занимается планированием и разработкой интерактивных развлечений. Тебе и твоей команде предстоит придумать, создать, протестировать и выпустить собственную игру. Жанр, сюжет, графика (2D или 3D) — всё это не имеет значения. Самое главное - дать волю своему воображению и реализовать задуманное в виде минимально жизнеспособного продукта (MVP). Поэтому не забывайте об оптимизации”.

Основное расписание и порядок работы в отделах

Учитывая специфику работы в каждом направлении расписание на день составлено в двух форматах: для учащихся и для педагогов с кратким описанием важных этапов и ключевых образовательных моментов рабочего дня. Детские расписания оформляются красочно и публикуются на стене группы и

распечатываются в отделах. Расписания для педагогов могут быть адаптированы под запросы отдела, однако все важные моменты отражаются в скрипте на день. Расписание представлено в приложении 3.

Задача организаторов проектной смены – создать научную и творческую атмосферу, максимально приближенную к реальности. Подростки в ходе мероприятия выбирают профессию, которую они захотят освоить: программист, моделлер, графический дизайнер, data-аналитик, дизайнер интерфейсов, менеджер образовательных программ, специалист по связям с общественностью (медиа) и т.д., а затем присоединиться к проектной группе для разработки и запуска продукта или услуги. Внутри креативного отдела разработана серия занятий по профессиональным компетенциям. В ходе работы над проектами - педагог следит за развитием метакомпетенций – лидерских качеств, умения работать в группе и решать конфликты, эффективного тайм-менеджмента и др. Важными компетенциями цифрового мира также являются творческое и критическое мышление, поэтому внутри программы предусмотрены тренинги по данным факультативным модулям.

Особенности реализации смены

Участникам предлагается пройти интенсивную образовательную программу по математике и информационным технологиям, выбрав один из пяти обучающих профилей. Также для всех участников предусмотрены творческие мастер-классы по театральному мастерству и хореографии, где обучающиеся научатся создавать экспериментальные проекты на стыке искусства и цифровых технологий («Digital Sound», «JustDance», «Световой театр», «DJ-mix performance», и т.п.).

Формирующие эксперименты, проводимые с использованием больших психологических игр, позволят привнести в образовательный процесс игровой, геймерский язык. Игровая механика и сюжет поможет создать комфортные условия для творчества и социализации подростков. Яркие, эмоционально окрашенные события такой игры помогают условно расширить время и погрузить участников игрового процесса в уникальную развивающую среду. Искусственное моделирование различных стрессовых ситуаций позволит проверить реакцию участников, выявить подавленную агрессию и страхи, а также развить навыки критического мышления, аккомодации, дадут возможность проявить лидерские качества и организационные способности.

В подготовленных квестах и играх объединены классические игровые обучающие методики и принципы современных компьютерных игр. Цель игровой модели - создание и анализ собственного жизненного плана. Рабочие места, торговля, а также законодательная база игровой среды тщательно проработаны и способствуют развитию базовых навыков общения во взрослой среде, повышению самооценки. В ходе игры каждый участник получает возможность примерить несколько ролевых моделей и применить свои навыки в трех разных профессиях. Проведение рефлексии и группового анализа после окончания игровой модели способствуют развитию критического мышления, самоанализа и проявлению способностей обучающихся.

Для максимального погружения в тему «цифровизации», лагерные мероприятия построены согласно единой логике: Фестиваль дизайна, вечеринки

«Just Dance», «Science Slam» и «Pecha Kucha Night», форум-театр «Цифровой мир» и т.д.

Важным инструментом для реализации деятельности образовательной проектной смены станет сайт проекта, на котором необходимо зарегистрироваться всем участникам. Там обучающиеся узнают новости смены, получают задания, пройдут промежуточное и финальное тестирование и отследят прогресс и достижения команды.

Каждый отдел в течение дня примет участие в общелагерных мероприятиях, пройдет профориентационное обучение на мастер-классах других отделов и создаст свою конкурсную работу.

Участие заинтересованных научных партнеров в образовательной программе позволило создать ряд ярких дополнительных мастер-классов необязательных для посещения. Однако в ходе мероприятия большинство участников погрузились в игровую образовательную атмосферу и старались посетить все возможные события. Программа проектной образовательной смены представлена в приложениях 4 и 5.

Этапы проектной образовательной смены с точки зрения объединения технологий проектной деятельности и геймификации

Педагогическая значимость каждого этапа программы была рассчитана с учетом психологических особенностей подростка, учитывая этапы развития команды и возможностей педагогических работников учреждения.

В таблице 1.1 приведены этапы проведения мероприятия.

Время	Действия педагога	Действия обучающихся	Компетенции (цель этапа)	Оценивание
Этап 0. Введение в игровую модель	Разбиваем на рабочие группы по результатам входного тестирования	Анализ своих результатов, самоанализ своего возможного вклада в командную деятельность	Анализ, синтез, сравнение, обобщение. Структурирование знаний. Осознанное и произвольное построение речевого высказывания. Углубление и систематизация знаний о проектной деятельности.	Тестирование, анкетирование. Самооценка постановки учебной задачи, формирующее оценивание педагога по планированию действий для её решения.
Этап 1. Знакомство. Распределение ролей	Атлас профессий - демонстрация профессий будущего. Обоснование траекторий развития.	Обсудить особенности типа личности каждого участника коллектива, понять мотивирующие факторы, сильные стороны. Выявить стрессовые факторы каждого члена команды, при которых продуктивность проектной	Умение самостоятельно формулировать и анализировать проблему, полагаясь на информацию полученную о целевой аудитории.	Диагностическое тестирование. Самооценка постановки учебной задачи, формирующее оценивание педагога по планированию действий для её решения

		деятельности или образовательного процесса снижается. Обсудить простые методы снятия стресса при работе.		
Этап 2. Знакомство с проблематикой. Первые игровые конфликты	Подготовка проекта по выбранной профессии, распределение обязанностей	Подготовка к планированию, самоанализ, варианты личного развития	Распределение времени, целеполагание, гибкость, адаптивность, умение делать выводы и принимать решения в ситуации неопределенности, коммуникативные навыки.	Формирующее оценивание по результатам ответов на вопросы
Этап 3. Первое тестирование прототипов с целевой аудиторией. Доработка идеи. Игровые баллы за креативность.	Предзащита, анализ сложностей проекта, доработка идеи.	С учетом пожеланий целевой аудитории, провести анализ наиболее актуальных направлений для выбранной целевой аудитории, методом мозгового штурма выбрать формат и составить план своего проекта.	Определение уровня информированности, необходимого для принятия решения, выбор информационных источников, постановка адекватных целей проекта, разрешение противоречий, умение делать выводы и принимать решения в ситуации неопределенности.	Самооценка постановки учебной задачи, формирующее оценивание внешней аудитории, рефлексия команды и планирование действий для доработки проекта.
Этап 4. Работа в лабораториях, глубокое исследование, работа с прототипом.	Распределение ролей: подготовка полноценной презентации, репетиции защит, финализация исследования. Работа в лабораториях, глубокое исследование, работа с прототипом.	Проработка качественной презентации проекта по заранее подготовленному шаблону. Анализ сильных и слабых мест, возможные факторы риска. Планирование обязанностей	Определение уровня информированности, необходимого для принятия решения, выбор информационных источников, постановка адекватных целей проекта, разрешение противоречий, умение делать выводы и принимать решения в ситуации неопределенности. Коммуникативные навыки	Формирующее оценивание от руководителей лабораторий, ежедневная рефлексия
Этап 5. Подготовка к защите, финальное выступление	Итоговая защита, большие праздничные мероприятия с приглашенными гостями и экспертами	Демонстрация и защита проекта перед командами и приглашенными экспертами	Углубление и систематизация знаний о проектной деятельности. Умение самостоятельно формулировать и анализировать проблему, полагаясь на информацию полученную о целевой аудитории. Самопрезентация,	Формирующее оценивание, критериальное оценивание готовых проектов экспертным жюри

			работа с аудиторией.	
Этап 6. Подведение итогов	Рефлексия, прощание команд, программа "Что дальше?"	Самоанализ, составление кратких отзывов о прошедшей смене, анализ того, что можно улучшить, личные и командные выводы.	Рефлексивная компетенция: умение самостоятельно анализировать свою деятельность и проект.	Критериальное оценивание метапредмет- ных результатов участников прошедшей смены, итоговое анкетирование.

Таблица 1.1 – Технология разработки программы проектной образовательной смены дневного пребывания с использованием геймификации образовательного процесса.

В помощь педагогу для более эффективной проектной деятельности предложено использование методик менеджмента и управления проектами.

Целеполагание. SMART — это аббревиатура, широко распространённая в области проектного управления. Она используется при работе над проектом для постановки цели и задач. Обычно аббревиатура расшифровывается следующим образом: Specific (конкретные), Measurable (измеримые), Achievable/Attainable (достижимые), Realistic (реалистичные), Timed/Timebound (определённые во времени). В проектной деятельности лучше всего регулярно использовать электронные среды по управлению проектами по гибкой методике — например, электронные SCRUM-доски. Самая популярная из них — Trello. Это веб-приложение, в котором обучающиеся могут создавать проекты в виде панели задач, содержащей списки задач. Сами задачи представляют собой карточки, в которых указываются участники проекта, назначается дата окончания, добавляются контрольные списки и т. д. Файлы можно прикреплять к задаче. По каждой задаче можно вести переписку и включать в неё подзадачи. Есть приложение для мобильного. Также существуют и другие бесплатные системы, такие как: TeamLab, Taskify.us, SprintGround, Slack, Kanbanchi, Kanbanflow.

При работе над проектом ребята развивают способность к анализу ситуации (мыслить аналитически). Анализ (аналитический подход) — это:

- разделение предмета, явления, проблемы на составные части;
- выделение и изучение существенных частей, которые оказывают наиболее заметное влияние на рассматриваемый предмет/явление/проблему;
- игнорирование несущественных деталей;
- определение взаимосвязей между выделенными значимыми компонентами.

Аналитические навыки — способность применять аналитический подход для решения конкретных задач.

Алгоритм анализа проблемной ситуации:

- цель, критерии выполнения;
- информация;
- модель ситуации: ключевые факторы, взаимосвязи;
- варианты решений — рабочая гипотеза;

- проверка гипотезы — информация;
- принятие решения.

SWOT-анализ — инструмент, повышающий эффективность аналитической работы. Аббревиатура расшифровывается следующим образом: Strengths (Силы), Weaknesses (Слабости), Opportunities (Возможности), Threats (Угрозы). В качестве предмета SWOT-анализа может выступать предлагаемое решение, процесс реализации, коммуникации внутри рабочей группы и т. д. Силы и Слабости — это внутренние характеристики, на которые можно повлиять, они находятся под контролем команды. Сильными сторонами детского проекта могут быть большой процент уникальности разработки, использование доступных расходных материалов, сплочённая команда, наличие временных ресурсов и др. Слабости могут проявляться в недостаточной компетентности членов команды, отсутствии внешней экспертизы, низком уровне уникальности продукта и др. Возможности и Угрозы связаны с характеристиками внешней среды, на них команда непосредственно повлиять не может. К внешним факторам относятся: политические, экономические, социальные, технологические, экологические, законодательные (узнать, как внешние факторы могут влиять на проект и как проанализировать степень воздействия, можно по яндекс-запросу «PEST/PESTEL анализ проекта»)

Сильные и слабые стороны позволяют увидеть текущее течение дел, тогда как возможности и угрозы сосредотачиваются на будущем — что происходит и что может произойти.

SWOT-анализ предлагает готовую структуру для исследования. Фактически здесь уже выполнены две основные операции, указанные в определении аналитического подхода:

- разделение предмета, явления, проблемы на составные части;
- выделение существенных частей, которые оказывают наиболее заметное влияние на рассматриваемые предмет/явление/проблему.

Логическое дерево — удобный инструмент визуализации всего процесса анализа и особенно этапа выделения ключевых факторов и взаимосвязей. Дерево строится сверху вниз, где в самом верхнем прямоугольнике находится цель анализа. Соответственно, каждый следующий уровень дерева — это направления/действия, которые вносят свой вклад в достижение поставленной цели. Количество уровней по каждой ветви дерева определяется необходимой степенью детализации. Построив логическое дерево, вы получите не только наглядную модель для анализа, но и готовую схему для презентации его результатов.

Также целью проектной деятельности является выработка способности к быстрому и оперативному поиску информации. Соответственно базовыми являются навыки поиска информации в поисковых системах Яндекс, Google, Mail. Ru, Rambler, Yahoo. Наиболее популярными являются первые два — Яндекс и Google.

Порядок и критерии оценки результатов работы

1. Работа в течение смены (4 критерия)

В процессе участия в образовательной смене, обучающиеся получали баллы по следующим критериям:

- Посещение мастер-классов по базовым информационно-техническим компетенциям, оценивается обязательный образовательный минимум для всех направлений (далее ИТК), подготовка к защите проектов;
- Посещение мастер-классов по трекам (отделам), работа над проектом по научной части, более глубокое погружение в выбранную профессию, предметные знания и навыки;
- Здоровый образ жизни, чистота, поведение, культура, выполнение задач согласно чек-листа, задания в котором также акцент ставился на здоровье и качество жизни участников;
- Участие в вечерних творческих мероприятиях, креативный вклад в работу своего отдела или команды.

Баллы начислялись по итогам каждого дня как командам, так и обучающимся в личном зачёте. Личный зачёт каждого обучающегося учитывался при определении игрового статуса. Формирование индивидуального рейтинга резко повысило личную мотивацию участников-игроков.

№ п/п	Игровой статус	Проходной балл
1	Стажер	на старте проекта
2	Рекрут	10
3	Подмастерье	30
4	Мастер	60
5	Страж	90
6	Ветеран	100
7	Легенда	134

Таблица 1.2 - Показатели игрового статуса обучающихся

2. Оценка конкурсной работы

Критерии оценки результатов и определения квалификационного уровня команд (приложение 2):

- для начального уровня результат – создание и проведение презентации проекта, создание минимального прототипа продукта, умение использовать проектный подход в команде, планировать работу команды, правильно ставить задачи и распределять время;
- для продвинутого уровня - кроме перечисленных выше критериев, обязательно наличие прототипа, который будет оцениваться полевыми экспертами.

Команды участники могут претендовать на первое, второе или третье место на начальном уровне или первое, второе или третье место на продвинутом уровне в каждом из треков. Отдельно предусмотрены призы «Зрительских симпатий», «РазвИТие», приз Экспертов и призы от организаций партнеров Чемпионата.

Оценка Результатов работ Участников осуществляется членами Экспертного жюри по оценочному листу в соответствии с критериями в Приложении 1.

В финал проходит не более 40 команд (4 команды продвинутого и базового уровня на каждом из шести базовых треков, не более 200 участников). Финалисты получают брендированную продукцию Чемпионата.

Звание победителя и ценные призы получают набравшие максимальное количество баллов на начальном и продвинутом уровнях (всего 12 команд, не более 60 участников), а именно:

- 5 (пять) команд: первое место базового на каждом Треке базового уровня;
- 5 (пять) команд: первое место на каждом Треке продвинутого уровня.
- по результатам наиболее активной работы на чемпионате также выбираются 2 (две) команды в номинации: «Приз экспертов».

Поощрительные призы получают не более 12 команд в номинации «РазвИТие», не более 50 человек.

За индивидуальные достижения по итогам работы в научных лабораториях награждаются участники в личном зачете по направлениям: геймидизайн, промдизайн, медиа, программирование, инженерия (3 человека: первое, второе, третье место базового; и 3 человека: первое, второе, третье место продвинутого уровня) в номинации: «Научный прорыв», всего до 30 человек.

Кадровое обеспечение

В соответствии с штатным расписанием, а также с приказом о проведении летних инженерных каникул в ГБОУ ДО «СЮТ» в реализации проектной образовательной смены участвуют:

Заместитель директора по организационно-массовой работе - обеспечивает общую координацию; координирует работу педагогов-организаторов, педагогов дополнительного образования.

Заместитель директора по учебно-воспитательной работе, методисты - отвечает за разработку образовательной программы;

Руководитель структурного подразделения - отвечает за соблюдение режима согласно программе проведения проектной образовательной смены, работу по профилактике травматизма, обеспечение сохранности жизни и здоровья детей, проводит рефлексию по итогам работы.

Педагоги дополнительного образования, педагоги-организаторы (руководители отделов) - организуют работу согласно программе проведения проектной образовательной смены, участвуют в подготовке и проведении игровой составляющей, мастер-классов, игр на командообразование и т.п.

Финансовое обеспечение

Финансирование производится из бюджетных средств Правительства Севастополя. Организаторы обеспечивают сотрудников и волонтеров брендированными футболками, расходными материалами, канцелярскими необходимыми для полноценной реализации программы.

Техническое и программное обеспечение

Организаторы обязуются обеспечить площадку Оборудованием, необходимым для проведения Чемпионата в онлайн-формате.

- Наушники Audio-Technica ATH-M40x
- 960-001055 Logitech C920
- Микрофон Samson C01U Pro
- Стабилизатор DJI Ronin-S Essentials Kit
- Видеосендер Hollyland Mars 400 HDMI + плата захвата AVMatrix UC1218 HDMI - USB 3.0

- Радиосистема RODE Wireless GO
- Электрический стабилизатор для смартфона FeiyuTech VLOG Pocket Black
- Презентер Logitech R400

Мебель (учебные столы, стулья, шкафы, тумбы, специальная мебель для оборудования и подготовки к соревнованиям).

Оборудование:

- АРМ (комплект);
- интерактивная мультисенсорная панель;
- Персональные компьютеры, ноутбуки;
- МФУ лазерное цветное;
- МФУ лазерное черно-белое;
- Принтер струйный;
- Маршрутизаторы;
- Коммутаторы;
- Модули SFP;
- Интерактивный комплект;
- Мониторы;
- Базовые наборы робототехники;
- Наборы робототехнические;
- Образовательные робототехнические комплекты для изучения андроидных роботов;
- Образовательные робототехнические комплекты для изучения андроидных роботов и соревновательной деятельности (проектной деятельности);
- Наборы образовательные для изучения летательных аппаратов;
- Наборы для изучения подводной робототехники;
- Модули для изучения робототехники начального уровня;
- Модули для изучения робототехники на базовом уровне;
- Комплект оборудования для фотошколы;
- Комплект оборудования для детской видеостудии;
- Сверлильные настольные станки;
- Фрезерные станки с ЧПУ;
- Токарные станки с ЧПУ;
- Токарно-винторезный станок универсальный;
- Ленточные пилы по металлу (вертикальная и горизонтальная);
- Печь муфельная для термообработки металлов;
- Учебный малый фрезерный станок с ЧПУ;

- Учебный фрезерный станок с ЧПУ и поворотной осью;
- Станок продольно-фрезерный с ЧПУ;
- Лазерный гравер;
- Моноблочные интерактивные устройства;
- 3D принтеры (учебные, фотополимерные, расширенного формата, с двумя экструдерами);
- 3D сканер;
- паяльные станции;
- оборудование для работы с виртуальной и дополненной реальностью;
- проекторы.

Дополнительное программное обеспечение привозится участниками самостоятельно.

Площадка проведения Чемпионата: Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение дополнительного образования «Севастопольская станция юных техников» детский технопарк «Кванториум», Российская Федерация, г. Севастополь, ул. Папанина 5/7.

Структура управления

Структура управления включает в себя три уровня:

- стратегическое управление - разработка стратегии, финансовое обеспечение, кадровое обеспечение;
- организационное управление - административно-организаторская деятельность;
- методическое управление - методическое обеспечение реализации программы.

Схема управления:

Заместитель директора по организационно-массовой работе - стратегическое, организационное и методическое управление и сопровождение

Заместитель директора по учебно-воспитательной работе, методисты - методическое управление

Руководитель структурного подразделения - организационное управление и сопровождение

Педагоги дополнительного образования, педагоги-организаторы (руководители отделов) - методическое и организационное сопровождение

Волонтёры - сопровождение команд (связующее звено между руководителями отделов и командами-участниками).

Достиженные результаты

По итогам проведения проектной образовательной смены, на основании работы жюри можно сделать выводы о достижении следующих личностных результатов участниками программы:

— наличие представлений об информации, как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- способность связать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- формирование готовности к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой деятельности и др.

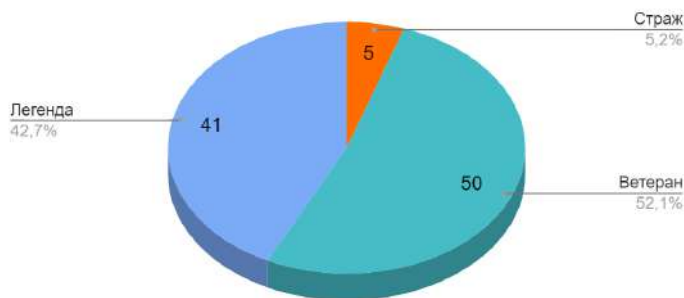
Анализируемые и достигнутые метапредметные результаты:

- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Результаты работы обучающихся в течение образовательной смены

На схеме, представленной ниже, отражены результаты обучающихся по итогам участия в образовательной смене “TechnoCamp” в контексте игрового статуса.

Результаты игровой истории



Игровой статус “Страж” получили 5 обучающихся (5,2 %), игровой статус “Ветеран” получили 50 обучающихся (52,1 %), игровой статус “Легенда” получил 41 обучающийся (42,7 %).

Вышеуказанные данные говорят о том, что из семи предложенных игровых статусов, обучающиеся набрали максимально возможное количество баллов: от 80 и выше. Из участников, которые не получили статус “Легенды”, 98% опрошенных сообщили, что обязательно постараются стать Легендой в следующем году. На вопрос педагога: “ребята, вы же понимаете, что вам для этого придется более активно учиться и работать”, ответили “Да, конечно, нам это нравится”. Это свидетельствует о высокой заинтересованности обучающихся к участию в игровых историях и элементах геймификации в образовательном процессе, как команд, так и отдельных участников. Как следствие - повышается мотивированность участника и позитивная образовательная атмосфера, которая способствует достижению высоких метапредметных, предметных и личностных результатов.

Термины и определения

Программы проектной образовательной смены “TechnoCamp”

Проектная образовательная программа Чемпионата – креативная образовательная программа, которая будет заниматься обучением участников, а также производством прототипов цифровых продуктов и услуг для частных, корпоративных и государственных потребностей, в ходе Чемпионата предусмотрены мастер-классы, открытые мероприятия для участников.

Участник – дееспособное и правоспособное физическое лицо, являющееся гражданином Российской Федерации, не состоящее в трудовых или иных договорных отношениях с Организатором или Партнерами, действующее от своего имени. Возраст участников 12-18 год.

Проектная группа – группа Участников, действующая от своего имени, количеством от пяти до семи, объединившихся для выполнения задания. Каждый Участник может входить в состав только одной проектной группы. Внутри группы каждый участник будет выполнять определенный функционал той профессии будущего, которую он(а) сам(а) выберет.

Победители – Команды, чьи Результаты признаны лучшими в одной из Номинаций на защите проектов(кейсов) по итогам работы. Оценивать работу групп будет Жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением

Результат – продукт, полученный в результате командной работы участников:

- для начального уровня результат – создание и проведение презентации проекта, умение использовать проектный подход в команде, планировать работу команды, правильно ставить задачи и распределять время;
- для продвинутого уровня результат – базовое 3D моделирование, программирование прототипов, умение создавать игровые и мобильные приложения, навыки работы на игровом движке, создание качественной веб-презентации продукта, работа с различными форматами фото/видео, работа с устройствами виртуальной и дополненной реальности;
- одна Команда вправе представить только один Результат.

Задание – задание, необходимое к выполнению Командами в указанный срок. Задание заключается в создании Результата.

Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку проектов и определяющая Победителей Чемпионата. В состав Жюри входят представители Организатора и независимые эксперты.

Отдел Чемпионата - образовательное направление, которое участники выбирают до начала мероприятия. В отделах участники проводят большую часть времени. Мастера отделов - педагоги и наставники, которые обучают ребят и направляют в работе над проектами.

Игровая история - сюжет, разработанный для погружения в образовательную среду и создания максимально комфортной творческой атмосферы, раскрывающей потенциал участников.

Критерии оценки результатов и определения квалификационного уровня команд Чемпионата:

Сортировка команд по уровням проектов на 1 этапе:

- начальный уровень – презентация концепции идеи и минимальная реализация прототипа;
- продвинутый уровень – работающий прототип приложений, веб-презентация.

Оценка Результатов работ осуществляется членами Экспертного жюри по 100-балльной шкале по оценочному листу в соответствии с критериями:

Критерии надпредметные	Максимальное кол-во баллов
Актуальность и практическая применимость проекта	10
Логичность и ясность описания, презентации (Печатные материалы)	10
Командная работа (когнитивная гибкость): умение работать над рекомендациями экспертов, готовность обучаться.	10
Защита на английском языке	10
Профессиональные компетенции. Программирование	
Базовые знания информационных технологий, необходимые для презентации проекта.	10
Достаточность и визуальная сложность интерфейсов (complexity of interfaces)	10
Адаптируемость (adaptability) способность разработанной системы адаптироваться к изменениям требований целевой аудитории	10
Надежность и результаты тестирования, умение обработать ошибки пользователя (reliability, test coverage)	10
Качество и сложность представленного кода	10
Умение использовать теоретические знания для практического решения проблемы. Возможность дальнейшего использования результатов проекта или понимание вектора его возможной модификации/ доработки	10
Профессиональные компетенции. Промдизайн	
Базовые знания информационных технологий, необходимые для создания и презентации проекта	10
Эстетичность оформления продукта	10

Эргономичность (удобство пользования)	10
Композиционное решение	10
Перспектива продолжения работы над проектом, возможность дальнейшего использования результатов проекта или понимание вектора его возможной модификации/ доработки	10
Гармоничность цветового решения	10
Инновационная идея проекта	10
Профессиональные компетенции. Инженеры	
Базовые знания информационных технологий, необходимые для создания и презентации проекта	10
Качество сборки прототипа	10
Техническая сложность прототипа	10
Задействованность и функциональность элементов прототипа	10
Качество и сложность представленного кода	10
Перспектива продолжения работы над проектом, возможность дальнейшего использования результатов проекта или понимание вектора его возможной модификации/ доработки	10
Профессиональные компетенции, геймдев	
Базовые знания информационных технологий, необходимые для создания и презентации проекта	10
Атмосферность игровой среды	10
Достаточность и визуальная сложность интерфейсов (complexity of interfaces) UI	10
Качество и сложность разработанных визуальных объектов	10
Качество и сложность представленной механики игры	10
Level-дизайн	10

Брендинг и дополнительные материалы
 Примеры тематических плакатов - расписание для участников



РАСПИСАНИЕ
30.06

9.30 БРИФ И ФЛЕШМОБ
 10.00 МАСТЕР-КЛАСС ИТК ПО ВЫБОРУ
 БОНУС: ФОТО ОТДЕЛА VR360
 11.00 РАБОТА НАД КЕЙСАМИ
 13.00 ОБЕД
 14.00 РАБОТА НАД КЕЙСАМИ
 15.00 ПРЕДЗАЩИТА ПО ОТДЕЛАМ
 16.15 КОФЕ-БРЕЙК
 16.30 КОРПОРАТИВ МИКС
 18.00 БЛИЦ
 18.10 РЕФЛЕКСИЯ
 18.30 ПО ДОМАМ



РАСПИСАНИЕ
29.06

9.30 БРИФ И ФЛЕШМОБ
 10.00 МАСТЕР-КЛАСС ИТК
 11.00 МАСТЕР-КЛАССЫ В ОТДЕЛАХ
 13.00 ОБЕД
 14.00 РАБОТА НАД КЕЙСАМИ
 16.00 КОФЕ-БРЕЙК
 16.30 КОРПОРАТИВ
 17.40 БЛИЦ
 18.00 РЕФЛЕКСИЯ
 18.30 ПО ДОМАМ

ФИНАЛ

15:45 СБОР НА РЕСЕПШЕНЕ
 15:50 СБОР В ОТДЕЛАХ
 15:50 ФОТОГРАФИЯ ОТДЕЛА
 ПО ВЫЗОВУ
 15:50 СБОР В ОТДЕЛАХ
 16:00 ОБЕД
 17:00 ТРАНСЛЯЦИЯ В ОТДЕЛАХ
 19:00 ФИНАЛ-ФИНАЛ




РАСПИСАНИЕ
1.07

9.30 БРИФ И ФЛЕШМОБ
 10.00 МАСТЕР-КЛАСС ИТК
 11.00 РАБОТА НАД КЕЙСАМИ
 13.00 ОБЕД
 14.00 РАБОТА НАД КЕЙСАМИ
 16.00 КОФЕ-БРЕЙК, СБОР ЧЕК-ЛИСТОВ
 16.30 КОРПОРАТИВ

- КВАРТИРА 22 ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ БЫЛ
- МАФИЯ (КОСМОС)
- НАСТОПКИ (КОВОРКИНГ)
- МОЖНО РАБОТАТЬ НАД ПРОЕКТОМ

18.00 БЛИЦ
 18.10 РЕФЛЕКСИЯ
 18.30 ПО ДОМАМ

TECHNOCAMP 1981

4/07

9.30 ДОБРОЕ УТРО, СТРАНА

10.00 ИЗУЧЕНИЕ ЭВМ

11.00 РАБОТА В НИИ

13.00 ОБЕД

14.00 РАБОТА В НИИ

16.00 ПОЛДНИК

16.30 ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ

17.30 ХИТЫ DISCO

18.00 ВЕСТИ

18.20 ОГОНЕК

18.30 СПОКОЙНОЙ НОЧИ, МАЛЫШИ

РЕЖИМ ДНЯ

Программа проведения проектной образовательной схемы “TechnoCamp”

1 день. Цель дня: знакомство, формирование команд, тестирование			
Вокресенье	Локация	Активность	Комментарий
9:00	107	Сбор команды и волонтеров	
9.30 - 9.50 (чек-листы)	Улица	Регистрация на ресепшене, ожидание на улице	
10.00 - 10:30	Улица или отделы	Начало дня на улице, знакомство с отделами, сбор.	
10.30 - 10:50	Отделы (свой)	Переход в отделы, игра на знакомство	<p>Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы, выявление творческих способностей. Содержание: Всем участникам игры раздаются карточки, разделенные на 9 - 16 клеток, в каждой из которых записаны определенные качества, способности человека. (Например, умеет танцевать, играет на гитаре, покорял вершины более 1000 метров, любит звезды и т.д.) Чем неожиданнее будут определения, тем интереснее становится игра. Задача участников - записать в каждую клетку одного представителя отряда , обладающего данным качеством в большей степени, чем другими. Непременное условие - имена не должны повторяться. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена. Для игры необходимо подготовить карточки. Всем игрокам раздаются карточки, разделённые на 9–16 клеточек. В каждой клеточке записано задание: вписать в неё имя человека, который самый... симпатичный, улыбчивый, голубоглазый, задумчивый и т.д.</p>

	Отделы (свой)	Ваши страхи и ожидания от Кэмп	Стикеры на стену (если нужно большое тестирование, то страхи и ожидания можно провести на рефлексии вечером)
11.00 - 13.00	Отделы (свой)	Игра по проектам (Шуда)	Инструкции отдельно
13.00 - 14.00		Обед	
14.00	Сбор в отделе, переключка. Волонтеры	Звоночек	
14:00-15:30	Отделы	Знакомство с кейсами, мозговой штурм - какие ожидания, какие знания нужны?	Тестирование по хардам - когда? распределение по командам
15:30-16:00	ВКЛ	Снять историю в 3 кадрах - визитка отдела	Снять три фотки. Балл получаем, если в каждой присутствует весь отдел и другие отделы угадают историю.
16:00-16:30	Кофепрейк		
16:30 - 17:30, Дарья Кузьмина	Кванториум, улица	Квест-собиралочка для знакомства	Отделы получают листы с заданиями. Задача за отведенное время собрать как можно больше выполненных заданий. Результат - фото и видео на стене группы вашего отдела.
17:30 - 17:50, Даша, Катя, Николай	ВКЛ	Открытие смены, презентация Кэма	Угадываем истории в 3х кадрах на стене группы пишем свою версию для других команд
			По итогам работы вечером мы присваиваем звание РЕКРУТ и даёт первую ачивку, говорим, что все они приняты на работу в корпорацию
17.50 - 18.00	ВКЛ \ Сцена	Минутный отчет каждого отдела по прошедшему рабочему дню. Короткий обзор дня. (Блиц)	2 человека от отдела делают доклад по 1 минуте. Докладчики приходят на трансляцию, остальные смотрят в отделах

18.00 - 18.30	Отделы, волонтеры	Чай+Рефлексия	С кем из известных актеров вы бы хотели сыграть в паре? Какой мягкой игрушкой вы хотели бы стать и почему? Если бы ты стал Супергероем и защитником кого-либо, то от чего и от кого ты бы оберегал этого человека? Куда бы ты отвез своих друзей, если бы стал крутым разумным самолетом?
18:30 -18:40	Летучка педагогов	Обнимашки волонтеров	
18:40 - 19:00		Летучка педагогов	

2 день			
План-сетка	Локация	Активность	Комментарий
Игровая история			
Тема дня		Наука. Начало работы корпорации	
Цели		Умение управлять временем	
Ключевой момент		Постановка целей на смену, начало образовательных программ	
9.30 - 9.50 (чек-листы)	Отделы + трансляция	Бриф (введение на день)	
9.50 -10.00	Отделы, перекличка		
10.00-10:50	Отделы по карусели	МК по общим информационно-техническим компетенциям (ИТК)	Переход всего отдела в указанную в расписании локацию. Важно, чтобы на этот момент ребята были разбиты на 2 подгруппы по уровню и знали, кто в какой. Отметить в списке отдела. Медиа идёт на Геймдев Промдиз в Медиа Програм в Промдиз Инж в Програм

			Геймдев в Инж
11.00 - 13.00 перерыв 10 мин	Отделы (свой)	Работа и обучение в отделе по хардам	Тут уже хорошо, чтобы на кабинетах были таблички с указанием информации, кто на какой мастер-класс идёт.
13.00 - 14.00		Обед	
14.00	Сбор в отделе, переключка		
14:00-16:00 перерыв 10 мин	Отделы	Работа над проектами	1 день работы. Распределение ролей, создание базовых историй на основании утренних мастер-классов
16:00-16:30	Кофепрейк		
16:30 - 17:40	ВКЛ Старт по отделам, затем локации в Ква и на улице	Технолидеры	Квест по созданию своего стартапа. Терминология предпринимательства. У команд: 10 локаций 10 вопросов Проверить 1 мобильный телефон на команду, заранее скачать приложение, посмотреть информацию
		Технолидеры	Технолидеры Будущего (vk.com)
		Катя	Страница квеста (fiop.site)
17.40 - 18.00	ВКЛ	Блиц	
18.00 - 18.30	Отделы	Рефлексия	Варианты: Ручеек, река, озеро, море. Ребята по очереди говорят, как они себя сейчас ощущают: как ручеек, как река, как озеро или как море. Кто ты сейчас? Какой ты? Может быть, ты стремительная горная река, или же спокойное море, над которым восходит солнце. Закройте глаза и представьте себя. Попробуйте рассказать нам о себе. Лифт времени. Нужно вспомнить и рассказать о любых трех важных, запомнившихся событиях в жизни: первый подарок на день рождения, поход в первый класс, выступление

			перед всем классом... Почему тебе запомнились именно они? Что бы ты хотел повторить?
18:30 -18:40	Обнимашки вожатых		
18:40 - 19:00	Летучка педагогов		

3 день			
План-сетка	Локация	Активность	Комментарий
Игровая история			
Тема дня		Наука. Начало работы корпорации	
Цели		Умение управлять временем	
Ключевой момент		Постановка целей на смену, начало образовательных программ	
9.30 - 9.50 (чек-листы)	Отделы + трансляция	Бриф (введение на день)	
9.50 -10.00	Отделы, переключка		
10.00-10:50	Отделы по карусели	МК по общим информационно-техническим компетенциям (ИТК)	<p>Переход всего отдела в указанную в расписании локацию. Важно, чтобы на этот момент ребята были разбиты на 2 подгруппы по уровню и знали, кто в какой. Отметить в списке отдела. Кто СРАЗУ ПРОСТАВИТ БАЛЛЫ в турнирную таблицу - заработает лайк от Кати Катковой</p> <p>Медиа идет к Инженерам Промдизайн в Геймдев Программисты в Медиа Инженеры в Промдизай</p>

			Геймдев Программистов
11.00 - 13.00 перерыв 10 мин	Отделы (свой)	Работа и обучение в отделе по хардам	Мастер-классы, подготовка к предзащите
13.00 - 14.00		Обед	
14.00	Сбор в отделе, переключка		
14:00-16:00 перерыв 10 мин	Лаборатории	Работа над проектами	2 день работы. Прописать цели проекта по SMART (Оля Стешенко)
16:00-16:30	Кофепрейк		
16:30 - 17:00	ВКЛ Старт	Проекты	Оля Стешенко, презентация.
		Испытание путешественников во времени	10 локаций, время 1 час.
		Катя	
18:00 - 18.10	ВКЛ	Блиц	
18.10 - 18.30	Отделы	Рефлексия	Подбери стикер по цвету Утром, Днем, Вечером - красный стикер плохое, желтый спокойное, зеленый отличное. Нарисуй на стикере твое настроение сегодня. Назови одну вещь, которая всегда поднимает тебе настроение) В какой атмосфере тебе удобнее работать: в тишине, в спокойствии, в компании друзей, с музыкой.
18:30 -18:40	Обнимашки вожатых		
18:40 - 19:00	Легучка педагогов		

4 день			
План-сетка	Локация	Активность	Комментарий

Игровая история			
Тема дня		Предзащита проектов	
Цели		Самопрезентация, работа над ошибками	
Ключевой момент		Предзащита проектов, мастер-класс по актерскому мастерству	
9.30 - 9.50 (чек-листы)	Отделы + трансляция	Бриф (введение на день), получаем чек-листы	
9.50 -10.00	Отделы, переключка		
10.00-11:00	Мастер-классы по выбору	МК по общим информационно-техническим компетенциям (ИТК)	360 VR, Денис Пресняков Проектные компетенции, Ольга Стешенко
11.00 - 13.00 перерыв 10 мин	Отделы (свой)	Работа по кейсам, бонус - фото отдела VR360	Работа с кейсами, подготовка к предзащите
13.00 - 14.00		Обед	
14.00	Сбор в отделе, переключка		
14:00-15:00	Лаборатории	Работа над проектами	Работа с кейсами, подготовка к предзащите
15:00-16:15	Лаборатории	Предзащита	Консультация экспертов, общение
16:00-16:30	Кофебрейк		
16:30 - 17:00	ВКЛ Старт	Проекты	Капсулы + Старт Актерского мастерства
		Выбор Корпоратива	Медиа, Геймдев максимально на актерском. Остальные могут работать над проектами, играть в Мафию или в настолки)
		Катя	
18:00 - 18.10	ВКЛ	Блиц	

18.10 - 18.30	Отделы	Рефлексия	«Шляпа». На листочке пишем вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут касаться как хороших дел, так и не всем хороших (О предзащите, уборке, об удачах, проступках и т. п.). Затем каждый человек вытаскивает случайный вопрос и говорит о своем отношении к этому. Финализировать положительными результатами ребят.
18:30 -18:40	Обнимашки вожатых		
18:40 - 19:00	Летучка педагогов		

5 день			
План-сетка	Локация	Активность	Комментарий
Игровая история			
Тема дня		Работа над проектами	
Цели		Продуктивная работа + креатив	
Ключевой момент		Арт + Мафия, начало игры Тайный друг	
9.30 - 9.50 (чек-листы)	Отделы + трансляция	Бриф (введение на день)	
9.50 -10.00	Отделы, переключка		

10.00-10:50	Отделы по карусели	МК по общим информационно-техническим компетенциям (ИТК)	Переход всего отдела в указанную в расписании локацию. Важно, чтобы на этот момент ребята были разбиты на 2 подгруппы по уровню и знали, кто в какой. Отметить в списке отдела. Кто СРАЗУ ПРОСТАВИТ БАЛЛЫ в турнирную таблицу - заработает лайк от Кати Катковой Медиа в Програм Промдиз в Инж Програм в Геймдев Инж в Медиа Геймдев в Промдиз
11.00 - 13.00 перерыв 10 мин	Отделы (свой)	Работа и обучение в отделе по хардам	Мастер-классы для базы, работа над проектами для продвинутых
13.00 - 14.00		Обед	
14.00	Сбор в отделе, переключка		
14:00-16:00 перерыв 10 мин	Лаборатории	Работа над проектами	Работа над прототипами
16:00-16:30	Кофепрейк		
16:30 - 17:00	ВКЛ Старт	Проекты	Оля Стешенко, презентация.
		Выбор Корпоратива	Промдизайн и Программисты максимально на актерском. Остальные могут работать над проектами, играть в Мафию или в настолки)
		Катя	
18:00 - 18.10	ВКЛ	Блиц	Начало игры "Тайный друг", подготовка к прыжку во времени

18.10 - 18.30	Отделы	Рефлексия	<p>«Пять пальцев» Этот способ подведения итогов и самоанализа очень удобен, легко запоминается, занимает пять минут и может использоваться ребенком самостоятельно – при обдумывании итогов, завершения дня или по проживанию некоторого события. Важно обеспечить постоянство тренировки пальчиковому методу, мнемическая формула которого очень проста. Посмотри на ладонь и подумай, глядя на нее: ПАЛЬЧИК РАСШИФРОВКА (МНЕМИЧЕСКАЯ ФОРМУЛА) Мизинец (М) «Мысль»: какие знания, опыт я приобрел сегодня? Безымянный (Б) «Близка ли цель?»: что я сегодня сделал для достижения своей цели? Средний (С) «Состояние души»: каким было мое настроение? От чего оно зависело? Указательный (У) «Услуга»: чем я помог другим людям, чем порадовал их? Большой (Б) «Бодрость тела»: как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья?</p>
18:30 -18:40	Обнимашки вожатых		
18:40 - 19:00	Летучка педагогов		

План-сетка	Локация	Активность	Комментарий
Цели		Работа над проектами	Продуктивная работа + креатив
Ключевой момент		Старт игры Тайный друг	
9.30 - 9.50 (чек-листы)	Отделы + трансляция	ДОБРОЕ УТРО, СТРАНА	За мобильники на виду в Ква будет забирать полиция времени
9.50 -10.00	Отделы, переключка		
10.00-10:50	Отделы по карусели	МК по ЭВМ	<p>Переход всего отдела в указанную в расписании локацию. Важно, чтобы на этот момент ребята были разбиты на 2 подгруппы по уровню и знали, кто в какой. Отметить в списке отдела. Кто СРАЗУ ПРОСТАВИТ БАЛЛЫ в турнирную таблицу - заработает лайк от Кати Катковой</p> <p> Медиа в Промдиз Промдиз в Програм Програм в Инж Инж в Геймдев Геймдев в Медиа </p>
11.00 - 13.00 перерыв 10 мин	Отделы (свой)	Работа над проектами	Мастер-классы для базы, работа над проектами для продвинутых
13.00 - 14.00		Обед	
14.00	Сбор в отделе, переключка		
14:00-16:00 перерыв 10 мин	Лаборатории	Работа над проектами	Работа над прототипами
16:00-16:30	Кофебрейк		
16:30 - 17:00	ВКЛ Старт	Корпоратив	Включение в отделах
		Игры 80X, ЭскейпСОНГ	1. Часть - пять локаций видео-игр 80x, отделы проходят в полном составе. Главное - не терять игроков, проход локаций по списку

			2. Говорящий экран и музыкальный эскейп-квест.
		Катя	
18:00 - 18.10	ВКЛ	БЛИЦ	НАГРАЖДЕНИЕ
18.10 - 18.30	Отделы	Тихий час	Мы связаны. Ведущий предлагает всем участникам с помощью клубка ниток пожелать друг другу что-либо или высказать свои мысли о защите и своей команде. Упражнение начинает ведущий. После своего высказывания он передает клубок с нитками одному из учащих, но при этом держит конец нити. Ученик, у которого оказался клубок, также высказывается и передает клубок, оставляя себе кончик нитки. Упражнение продолжается до тех пор, пока все участники не будут связаны получившейся «паутинкой». Ведущий обращает на это внимание и говорит: «Посмотрите, какая красивая у нас получилась картина. Видите, все мы разные, но теперь связаны невидимыми ниточками, которые помогают нам в жизни». Завтра - день защиты, поэтому мы, всем отделом будем готовы поддерживать и вдохновлять друг друга. И хоть нити добра не будут видимы так, как эти, вы обязательно их почувствуете)
18:30 -18:40	Обнимашки вожатых		
18:40 - 19:00	Летучка педагогов		

7 день			
План-сетка	Локация	Активность	Комментарий
Цели		ЗАЩИТА	Защита проектов
9.30 - 9.40 (чек-листы)	Улица	Флешмоб	Напоминалка об игре Тайный друг

9.40 -10.00	Отделы, переключки начало работы, указания Шефов		
10.00-12:30			Работа над проектами, плакатами
12:30			Дедлайн плакатов (12:40 совсем дед)
13.00 - 14.00		Обед	
14.00 -14:10	Сбор в отделе, переключки, ЭФир		
14:10-15:10	Отделы	Защита поток 1	Медиа, Промдиз, Программисты
15:30-17:00	Отделы	Защита поток 2	Геймдев, Инженерв
16:00-16:30	Кофевейкино	Зоны ожидания	Включим кино в Шкодерах и Робо - там можно чилить, общаться, пить чай в кофевейлочной и ждать квест. Можно поиграть в игры на защите команд Геймдева, посмотреть битвы роботов у Инженеров.
16:00 - 18:30	Иммерсивный квест RESET	Николай	На квест приглашаются группы 4-6 человек (лучше командами) из зон ожидания, проходят по схеме "Паровозик" с интервалом 5-7 минут.
	Отделы	Рефлексию проводим сразу после защиты. После квеста можно идти домой. 4 июля сбор участников в 11:59	Снять эмоции, обсудить защиту поддержать. Направить мысли в русло - что я смог сделать хорошо.
18:30 -18:40	Обнимашки волонтеров		
18:40 - 19:00	Летучка педагогов		


Сводная план-сетка проектной образовательной схемы “TechnoCamp”

		ВС	ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	Локация	27 июн.	28	29	30	1	2	3	4
Игровая история					80-е				30-е
Тема дня		"Стажировка"	Наука. Начало работы корпорации	Подмастерья	Предзащита (идеи)	Работа над проектами	Работа над проектами	Защита проектов	Финал
Цели		Знакомство, создание команд	Умение управлять временем	Расширить кругозор	Консультация экспертов для доработки концепции проекта, мотивация к развитию	Продуктивная работа + креатив	Тренировка целеустремленности	Защита проектов	Запомнить лучшее
Ключевой момент		Квест - знакомство с направлениями, знакомство с проектной деятельностью, создание команд, выбор кейса	Постановка целей на смену, начало образовательных программ	Адаптация кейса, фокусировка решения	Предзащита проектов	Арт + Мафия, начало игры Тайный друг	Музыкальный баттл	Защита проектов	Прощание и закрытие смены
9.30 - 9.50 (чек-листы)	Отделы + трансляция	Регистрация	Бриф (введение на день)	Бриф	Бриф	Бриф	Бриф	Бриф	ПРИХОДИМ К 12-00
9.50 - 10.00	Отделы, переключки								Игра (Падаш, Кузьмина) OpenSpace, Киллер
10.00-10:50	Отделы по карусели	Вступление: улица, темы, отделы	МК по общим информационно-техническим компетенция	Мастер-классы по ИТК	По желанию VR 360 и Проектные компетенции Работа над проектами	Мастер-классы по ИТК	Мастер-классы по ИТК		

			м (ИТК)						
11.00 - 13.00	Отделы (свой)	Игра по проектам (Шуда С.В. Падыш Е.А.) знакомство в отделе, создание команд	Работа и обучение в отделе по хардам	Работа и обучение в отделе по хардам	Работа над проектами	Работа и обучение в отделе по хардам	Работа и обучение в отделе по хардам	Защита в отделе по хардам (Формат КиберПро)	
13.00 - 14.00		Обед	Обед	Обед	Обед	Обед	Обед	Обед	16:00 Обед
14.00	Сбор в отделе, переключки								
14:00-15:30	Отделы	Знакомство с кейсами, мозговой штурм - какие ожидания, какие знания нужны?	Работа над проектами	Работа над проектами с 15:00	14:00 - 15:00 Подготовка проектов 15:00 Предзащита	Работа над проектами	Работа над проектами	Конкурсная защита проектов, ЛЕКТОРИЙ	17:00 - 19:00 Вечернее ток-шоу (формат, дебаты), интервью у персонажей Награждение, прощание (Общее)
15:30-16:00		3 кадра - визитка отдела							
16:00-16:30	Кофебрейк								
16:30 - 17:30, Педагог организатор		Квест-собиралочка для знакомства	Технолидеры	Тимбилдинг	Предзащита	Мафия/ Театралы	Музыкалка	Конкурсная защита проектов, ЛЕКТОРИЙ	
17:30 - 17:50 Главный организатор		Открытие смены	Технолидеры	Закладки	Мафия/ Театралы		Тайный друг	Игра молчание	
17.50 - 18.00	Лекторий \ Сцена	Минутный отчет каждого отдела по прошедшему рабочему дню. Короткий обзор дня. (Блиц)	Блиц	Блиц	Блиц	Блиц	Блиц	Блиц	

18.00 - 18.30	Отделы	Чай+Рефлексия	Чай+Рефлексия	Чай+Рефлексия	<p>«Шляпа». На листочке пишем вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут касаться как хороших дел, так и не всем хороших (О предзащите, уборке, об удачах, проступках и т. п.). Затем каждый человек вытаскивает случайный вопрос и говорит о своем отношении к этому. Финализировать положительным и результатами ребят.</p>	Чай+Рефлексия	<p>Берете обыкновенный моток ниток и, держа его конец. Говорите свое мнение; затем передаете нить кому-то другому, и так до тех пор, пока каждый не вплетется в паутину. И помните, если хоть одна нить теряется, то порвется вся паутина. Объясните ребятам, что они и есть те ниточки, из которых составляется целый узор.</p>	Чай+Рефлексия	
18:30 -18:40	Обнимашки вожатых								
18:40 - 19:00	Летучка педагогов								

Шаблон для стендовой презентации для финальной защиты проекта и пример заполнения



ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОЕКТНАЯ СМЕНА

ОТДЕЛ

Название проекта

Название команды

Этапы разработки

Фото, чертежи

Цели

Цели проекта

Тип решения: Промдизайн...

Актуальность

Целевая аудитория, чем может быть полезен ваш проект?

Прототип

Фото

Описание

Краткое описание выбранного решения

Перспективы

Планы развития проекта

Команда

Коротко роли в команде, фото

Наставник

Севастополь 2021

Этапы разработки

Цели

Тип решения:

Актуальность

Прототип

Описание

Перспективы

Команда

Наставник

Фотографии с проектной образовательной смены “TechnoCamp”





















Презентация данной программы, фото и видео-отчеты о проведении доступны в группе [TechnoCamp 2021, г. Севастополь \(vk.com\)](https://vk.com/TechnoCamp2021).

Ссылка на репортаж телеканала “СТВ” о старте образовательной смены https://vk.com/videos-186648563?z=video-186648563_456239054%2Fclub186648563%2Fpl_-186648563_-2

Видеоролик с процессом реализации проекта команды трека “Промдизайн” https://vk.com/videos-186648563?z=video-186648563_456239057%2Fclub186648563%2Fpl_-186648563_-2

Видеообзор активностей образовательной смены https://vk.com/videos-186648563?z=video-186648563_456239055%2Fclub186648563%2Fpl_-186648563_-2