

У вас в руках книга — шаблон для разработки программы лагеря, который поможет специалистам-организаторам самостоятельно создать программу лагеря, а заказчикам (HR-директорам, руководителям турфирм, образовательных центров и других организаций) глубже понять, что такое качественная программа, и оценить привлекательность подхода Edutainment.

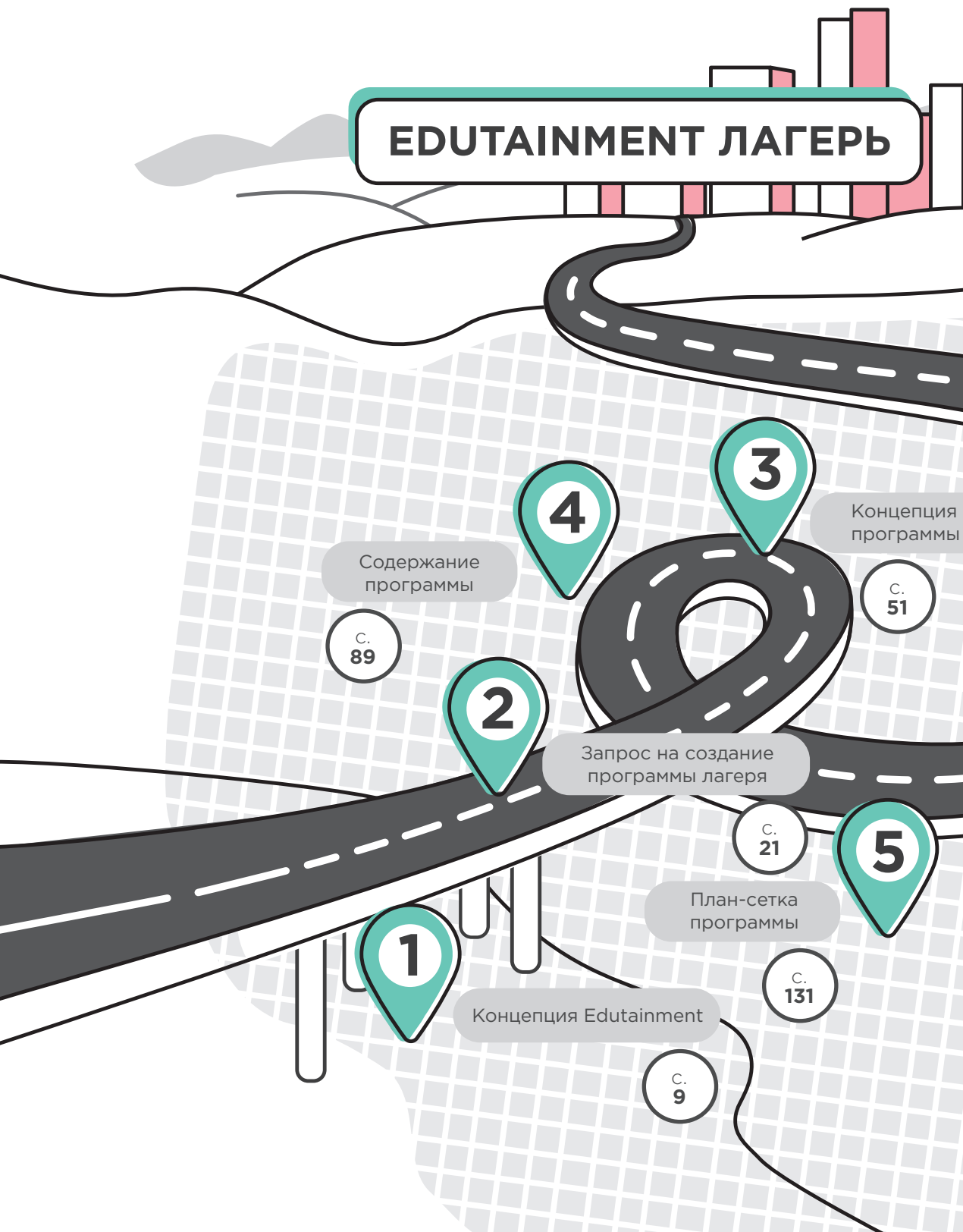
Книга сочетает в себе теоретические концепции и практические примеры из опыта работы Творческого Объединения #Шашники. Всё это мы уложили в один путь, который проходит через десять глав к Edutainment лагерю.

Этот путь — пошаговое руководство по разработке программы лагеря в концепции Edutainment, которое дополняют таблицы, шаблоны, чек-листы, инфографики, кейсы, видео и статьи. Чтобы ничего не пропустить на пути, возьмите с собой дополнительный гаджет — например, телефон, который поможет вам считывать QR-коды, сохранять нужные материалы и выполнять задания. Всё это будет реальной помощью в разработке!

С каждым, кто будет читать книгу, мы хотим искренне поделиться своим опытом, рассказать о своих успехах и сложностях, общаться, обмениваться идеями, чтобы вместе работать в концепции Edutainment и реализовать Edutainment лагеря.

**Коллектив авторов  
Творческого Объединения #Шашники**

# EDUTAINMENT ЛАГЕРЬ





с.  
297

Постсопровождение  
участников как  
продолжение концепции  
программы

8

10

Итоги разработки  
программы лагеря

с.  
343

Программа  
online-лагеря



7

Подготовка команды

с.  
315

6

Подготовка  
к реализации программы

с.  
239

с.  
187

# СОДЕРЖАНИЕ



### **Отсчет до начала программы**

На каждом этапе очень важно знать, сколько времени осталось до старта программы. Ищите песочные часы в начале каждой главы!



### **Срочные видеообращения**

Этот элемент — обращение авторов к вам, читателям нашей книги. Они встречаются в начале каждой главы, а также в самом конце. Их важно смотреть по ходу книги, даже если смотреть видео вам нравится больше, чем читать!



### **Комментарии**

Благодаря нашим героям чтение книги станет веселее. Не пропускайте их — и добавляйте наши стикеры в Telegram!



### **Ценные мысли**

Под этим знаком вы найдете действительно важные мысли. Авторы книги поняли это в процессе работы — а вы можете зафиксировать уже сейчас!



### **Рекомендации**

Это советы авторов глав для вас. Не упускайте их из виду и будьте уверены, что они вам пригодятся!



### **Таблицы и графики**

Этими материалами мы хотим «подкрепить» текст главы. Часть таблиц вы найдете внутри книги, часть — на внешних ресурсах.

**Образцы и шаблоны**

Это наши «подарки» для вас — в них содержатся личные наработки авторов, которые можно использовать в своей работе.

**Чек-листы**

Это ваш способ «сохраниться», проверить, насколько вы усвоили прочитанный материал, и забрать его с собой для использования в жизни.

**Статьи • Видеоролики**

Эти элементы — результаты работы команды Творческого Объединения #Шашники. Надеемся, что они вас вдохновят, покажут, как надо, и станут дополнительными материалами к изучению.

**Кейсы**

Это примеры проектов и мероприятий из опыта Творческого Объединения #Шашники, иллюстрирующие теорию в книге.

**Копилка идей**

Это место сбора опыта наших читателей. Делитесь вашими идеями — и изучите мысли других!

**Упражнения**

Это интерактивный формат взаимодействия вас, читателей, и нас, авторов книги. Выполняя их, можно получить дополнительные идеи и разнообразить вашу программу лагеря.



ГЛАВА 1

# КОНЦЕПЦИЯ EDUTAINMENT

КАК СДЕЛАТЬ ПРОГРАММУ ЛАГЕРЯ НОВОЙ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПЛОЩАДКОЙ?







***Будьте внимательны!  
Не упустите ничего на вашем пути!***



Создавая эту книгу, мы ставили для себя цель — помочь повысить качество организации лагерей любого типа: образовательных, развивающих, развлекательных. Мы знаем, что лагерь — отличное место для реализации возрастных и учебных задач детей, подростков, молодежи, взрослых и семей. Это пространство, где с помощью специально созданных, а иногда и случайно возникающих ситуаций участники получают незабываемый уникальный опыт, который с удовольствием вспоминают и применяют в дальнейшем.

Концептуальный подход к разработке программ лагерей лежит в основе всех наших программ, мы воплощаем его во всех проектах Творческого Объединения #Шашники. Это подход, ценностное зерно которого — создать лагерь как макромир развития и расширения возможностей.

Чем неповторима именно наша книга? Есть разные материалы для организаторов лагерей, большинство из них сосредоточены или на методах работы (игры, мероприятия, коллективно-творческие дела и т. п.), или на общих схемах построения лагерных смен (периоды развития лагеря, групповая динамика, организационные моменты). В нашей книге мы рассказываем, как сделать программу лагеря целостным продуктом, как образовательная и игровая концепции могут создавать незабываемые впечатления и эмоции для участников, как концепция Edutainment помогает вовлечь участников в процесс получения новых навыков и знаний.

Конечно, к формулировке «Edutainment лагерь» мы пришли далеко не сразу. Проходите по ссылке и послушайте о преимуществах и силе этого понятия. Вдохновение обеспечено!



В самом начале книги хочется коснуться реалий лагерной действительности в настоящее время. Посмотрим, как трансформировались представления о том, какой должна быть программа лагеря, у организаторов и пользователей лагерей — детей и родителей.

Лагеря давно заняли значительную нишу в детском и молодежном отдыхе — пионерия, молодежные движения, отдых на каникулах. В начале 2000-х годов стали появляться тематические и образовательные лагеря. Например, танцевальные и спортивные, лагеря по математике и шахматам и так далее. По большому счету они состояли из тренировок и уроков, совмещенных с походами на море, экскурсиями по интересным местам, вечерними дискотеками и прочими мероприятиями.

Со временем стали появляться альтернативные лагеря, которые предлагали совершенно другую структуру организации досуга. Например, такие, где участники сами выбирали, чем им заниматься, лагеря с тренингами личностного роста для детей и подростков или лагеря, где основным становилось игровое погружение в процесс, — сюжетно-ролевые лагеря.

С началом 2010-х годов появился тренд на лагерь как летние (или осенние, весенние, зимние) каникулы с альтернативным образовательным компонентом. МДЦ «Артек» организовал форум «Лагерь — новое образовательное пространство», Министерство образования РФ активно транслировало важность продолжения образования в период каникул. Появился формат частных семейных лагерей для разных возрастов — в лагеря приехали родители, дети, старшее поколение семей.

В последние пять лет весомое конкурентное преимущество получают лагеря, которым удастся соединить два компонента: образовательную и игровую цели. В главе «Концепция программы» мы очень подробно расскажем об этом и продемонстрируем этапы разработки программ лагерей подобного типа. Сейчас же хотим обратить ваше внимание, что именно умелое сочетание образователь-

ной и игровой концепций — ключевая задача организаторов современных лагерей. Это основа привлекательности, результативности и, как следствие, финансовой успешности лагеря!

Сегодня лагерь становится совершенно отдельным видом развивающего пространства — с собственными концепциями, методами, практиками. Лагерь отличается от школы и туристических поездок, от выездных тренингов и программ активного отдыха. Для обычного пользователя может быть не так очевидна разница между лагерем старого формата и лагерем нового образца, разработанного в концепции Edutainment. Однако индивидуальные результаты для участников и оценка профессионалов в области образования действительно показывают качественную разницу.

- Как же сделать программу лагеря полезной, развивающей и увлекательной?
- Как сделать так, чтобы уже на этапе ознакомления с программой родители и дети были погружены в процессы освоения навыка и хода сюжета?
- Как с помощью программы изменить представление о лагерях в целом?

---

***Ниже — личная авторская просьба.***

---

Внимательно изучите наш взгляд на концепцию Edutainment — это ключ к пониманию всего смысла книги! Без этого чтение станет техническим, а суть будет не раскрыта!



## КОНЦЕПЦИЯ EDUTAINMENT: ИДЕОЛОГИЯ И ЦЕННОСТЬ

Существуют разные определения понятия Edutainment наших коллег из сферы образования. Мы, опираясь на них и на свой практический опыт, приводим вам свое определение.

**Edutainment — концепция, в основе которой заложен баланс обучения и развлечения.** Он достигается путем внедрения разных форм игровых практик в традиционные форматы обучения. Концепция помогает сделать обучение увлекательным и интересным, тем самым повысить вовлеченность участников в образовательный процесс.



**Edutainment =**

**Education (обучение)**



**Entertainment  
(развлечение)**

Понятие Edutainment впервые появилось в 1973 году, когда географ Роберт Хейман выступил с докладом для Национального географического сообщества. Он показал свой образовательный игровой фильм про животных, в котором были интерактивные элементы.

За почти пятьдесят лет концепция Edutainment успешно внедрялась в онлайн- и офлайн-образование. С начала 2010-х годов она начинает использоваться в крупных бизнес-организациях как инновационное решение проблем образования взрослых.

В настоящее время традиционные методы, используемые в концепции Edutainment (например, фильмы, образовательные игры, телепрограммы, радиопрограммы, книги и комиксы, музыка), уже являются неотъемлемой частью образовательного процесса. Из современных возможностей добавляются электронные учебники, сетевые варианты музейных выставок, видеоигры, электронные тренажеры и энциклопедии, мессенджеры, веб-квесты, блоги, чаты, видеоконференции. Однако наличие в программе лагеря всех методов или их части совсем не означает, что она разработана в концепции Edutainment. **Главная ценность подхода Edutainment — целостность образовательной и игровой концепции**, общее направление образовательной и игровой цели обучения, геймификация и метафоризация образовательного процесса,

а также стремление к самонаправленному стилю обучения участников.

О самонаправленности в обучении мы расскажем чуть позже, сейчас же хочется раскрыть **базовые составляющие концепции Edutainment**.

### **ИНФОРМИРОВАНИЕ О ПРОГРАММЕ**

Знакомство участников с программой на этапе покупки и погружение в программу до ее начала. Еще до старта программы мы работаем с метафорой и геймификацией. Это не просто информирование о том, что будет. Это интерактивные активности в выбранной сюжетной линии. Например, если игровая концепция в стилистике «Звездных войн», то приглашение на программу оформлено как письмо от персонажа. Участнику может быть предложено выбрать себе свое галактическое имя и зарегистрироваться на звездном портале, а также пройти тест «Кто я из персонажей „Звездных войн“».

### **ОБУЧАЮЩИЙ РЕКВИЗИТ**

Отработка ключевого навыка программы лагеря с помощью симуляторов, информативного реквизита, текстовых документов. Реквизитом для обучения может стать все, что угодно. Наглядные материалы, ассоциативные карты, предметы, которые можно подержать в руках, даже обычные раскраски в тематике обучения будут способствовать большей вовлеченности участников и лучшему присвоению навыков.

### **АТМОСФЕРА И ИНФОРМАТИВНОСТЬ ПРОСТРАНСТВА**

Соответствие содержания и оформления пространства выбранной игровой и образовательной концепциям, возрастным особенностям целевой аудитории, целям и задачам лагеря.

### **МЕДИАЭЛЕМЕНТЫ**

Видео-, аудио-, онлайн-приложения и прочие сервисы повышают вовлеченность участников программы лагеря.

Значительно интереснее для подростков искать самые топовые вакансии самостоятельно в интернете, чем слушать от вас, что сейчас находится в трендах и почему.

### **ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ**

Разновидности игровых методов: разминки, динамические, навыковые игры, ролевые, деловые игры, а также игровые этюды и зарисовки в рамках других методов активного обучения.

### **ОБРАЗ ВЕДУЩЕГО**

Роли и стиль организаторов лагеря, их внешний вид, речь, эмоциональность, язык тела — образ организатора лагеря всегда важен для участников обучения.

### **ДИСТАНЦИОННОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ**

Онлайн-сопровождение на программе: выдача и проверка домашних заданий, обратная связь, онлайн-тесты. К этому относится и сопровождение участников после окончания программы лагеря.

### **«ПОЛЕВАЯ» ПРАКТИКА / ОТРАБОТКА НАВЫКОВ И ПОИСК ИНФОРМАЦИИ**

Апробация развиваемых навыков в рамках мероприятий, а также самостоятельное добывание знаний в лагерном интерактивном пространстве. Нужно только правильно и интересно организовать пространство для того, чтобы участники продолжали получать знания самостоятельно. Сюда же включено и сопровождение участников после программы лагеря.

Все эти составляющие программы работают на решение одной из главных задач концепции Edutainment в лагере, обеспечивая переход от зависимого типа участников программы к самонаправленному типу.

С помощью Edutainment-подхода мы стремимся к тому, чтобы участники переходили от неосознанного формаль-

ного присутствия в программе, заучивания информации, оценочной системы мотивации, объект-субъектного взаимодействия с организаторами лагеря к формулированию собственных интересов в рамках программы, субъект-субъектным отношениям, исследованию, добыванию знаний в «полевых» условиях и собственному индивидуальному вектору присвоения ключевого навыка образовательной программы.

Исходя из таких задач и перечисленных выше составляющих программы, можно **выделить ключевые признаки, характеризующие концепцию Edutainment.**

### **УВЛЕЧЕНИЕ УЧАСТНИКОВ ПРОГРАММЫ ЛАГЕРЯ**

Необходимо обнаружить актуальные потребности участников, то, что интересно непосредственно им. Интересы и потребности могут быть косвенно связаны с ключевым навыком — тогда с помощью геймификации или примеров из сфер, интересных для участников, организаторы могут увлечь участников образовательной целью программы.

### **ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ**

Игра — это отличный способ симуляционной деятельности. Попробовать то, чему мы учимся, — практически 5D-модель реальной жизни. Именно игра является одним из основных методов в концепции Edutainment и программы лагеря.

### **ЭЛЕМЕНТЫ РАЗВЛЕЧЕНИЯ УЧАСТНИКОВ**

Шоу, интерактивные методы, удивительные события, юмор, непринужденность — все это помогает участникам получать дополнительную (а в некоторых случаях на начальных этапах и основную) мотивацию для дальнейшего участия. Это позволяет снижать стресс, напряжение и повышать эмоционально положительные впечатления.

### **СОВРЕМЕННОСТЬ И АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ ЛАГЕРЯ**

Это касается и средств обучения (технических), и тематик геймификации — они должны быть понятны и знако-

мы вашим участникам, а также соответствовать актуальным трендам.

### **СЛЕДОВАТЕЛЬНО,**

**концепция Edutainment — особый подход к построению программы лагеря, который основывается на балансе развлечения и обучения, формировании первичного интереса к ключевому навыку программы с получением удовольствия от процесса обучения и стойкой мотивации.**

В завершение хочется поговорить **о сложностях**, которые возможны **при выстраивании образовательной и игровой концепций программы лагеря** в Edutainment-подходе. Приведем несколько примеров.

- **Несоблюдение баланса между обучением и развлечением.** В погоне за интересностью и разнообразием программы есть риск упустить главную задачу образования — получение знаний и навыков. Избежать этого поможет постоянная сверка: совпадает ли ваша игровая цель и цель обучения.
- **При использовании концепции Edutainment, создание программы требует больших вложений.** В данном случае встает вопрос о возможности привлечения дополнительных ресурсов (а значит, и дополнительных расходов), необходимых для организации процесса. Безусловно, просто провести мастер-класс бюджетнее, чем организовать интерактивный процесс с привлечением технических средств, включенных в игровую концепцию.
- **Большая включенность и подготовленность организаторов лагеря требуют дополнительных временных ресурсов.** Да, это так. Однако важно помнить, что для организации лагеря в концепции Edutainment не всегда необходимо ставить шоу мирового масштаба. Возможно, достаточно просто добавить в вашу программу элементы видеометода или придумать красивое интерактивное оформление игровой концепции.



Узнайте еще больше об отличиях обычного и Edutainment лагеря в дополнительном материале от авторов книги. С примерами, кейсами и картинками!



Мы, команда Творческого Объединения #Шашники, опираясь на свой более чем десятилетний опыт в области разработки программ лагерей, с радостью приглашаем вас пройти вместе с нами путь разработки программы лагеря от условного «ничего» до готовой программы, вместе с нами ответить на множество интересных вопросов, которые рождаются в ходе появления новой программы, поразмышлять над проблемами, возникающими у нас — разработчиков. Мы зовем вас в исследование, цель которого — изучить уникальное образовательное пространство — лагерь!

Наша миссия в этой книге — усовершенствовать систему разработки программ для лагеря, помочь вам повысить интерес к вашему бизнесу и его конкурентоспособность. Мы готовы и хотим быть на связи с нашими читателями, обмениваться профессиональным опытом и развивать сферу образования путем создания новых обучающих пространств в лагере. Мы хотим менять представление о лагерях!

Если вам будет полезна независимая экспертиза программы вашего лагеря, благодаря которой вы увидите ее новые возможности, найдете новые идеи для развития и модернизации существующей программы или даже создадите новую, то пишите нам — мы готовы вас поддержать!

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!



## ГЛАВА 2

# ЗАПРОС НА СОЗДАНИЕ ПРОГРАММЫ ЛАГЕРЯ

### ОТПРАВНАЯ ТОЧКА В РАЗРАБОТКЕ ПРОГРАММЫ

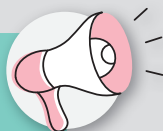


Запрос на создание  
программы лагеря

100  
дней  
до лагеря



Начиная с этой части пути и до самого его завершения, вас будут сопровождать авторы книги, которые кратко расскажут, о чем эта глава и почему она занимает важное место в процессе разработки программы лагеря. А еще обязательно вдохновят и замотивируют на выполнение всех заданий!



## **ГЛАВА ОТВЕЧАЕТ НА СЛЕДУЮЩИЕ ВОПРОСЫ:**

С чего начинать создавать программу лагеря?

Что такое запрос и в чем выгода хорошо проработанного запроса для будущей программы лагеря?

Какие содержательные блоки должны быть в запросе?

Какие вопросы важно задать заказчику программы лагеря, чтобы составить техническое задание на разработку программы лагеря?

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

[e-Univers.ru](http://e-Univers.ru)