

ПРАВИТЕЛЬСТВО  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФГБОУ ВДЦ «ОКЕАН»



# ГОРОД БУДУЩЕГО

Методические рекомендации  
по реализации дополнительной  
общеобразовательной  
общеразвивающей  
программы  
в детском лагере

2020

Федеральная программа развития  
ФГБОУ ВДЦ «Океан» (2014–2020 гг.)

[www.okean.org](http://www.okean.org)

Благовещенск  
2020



ПРАВИТЕЛЬСТВО  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФГБОУ ВДЦ «ОКЕАН»

# ГОРОД БУДУЩЕГО

Методические рекомендации  
по реализации дополнительной  
общеобразовательной общеразвивающей  
программы в детском лагере



Благовещенск  
2020

ББК 74.200.5

Г 70

Печатается по решению редакционно-издательского совета  
ФГБОУ «Всероссийский детский центр «Океан»

**Рецензент:**

Зубарева О. И., кандидат педагогических наук, научный консультант отдела  
разработки и научно-методического сопровождения программ ВДЦ «Океан»

**Составитель:**

Бобровская Е. А.

**Редакторская группа:**

Даманская О. В., Полуян А. Ю.

**Г 70 Город будущего: Методические рекомендации по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере.** – г. Благовещенск. ООО «Издательский дом Дважды два», 2020. — 200 с.

ISBN 978–5–6041065–1–8

Город будущего – это образовательная экосреда, построенная на принципе игрового моделирования реально существующих социальных и экономических отношений; безопасное пространство проб, ошибок и открытий.

Сборник представляет собой описание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Город будущего», направленной на приобретение участниками опыта самоопределения в условиях избыточной среды выбора, формирование участниками предпочитаемого стиля деятельности и коммуникации. Будет полезен методистам, педагогам, учителям, вожатым, руководителям лагерей.

ISBN 978–5–6041065–1–8

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

© ФГБОУ ВДЦ «Океан», 2020

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Манифест</b> .....	5
<b>Концептуально-целевые основы программы</b> ( <i>Кравцов В. В., Приходько В. С.</i> ) .....	6
<b>Содержание программы</b>	
Основная концептуальная идея ( <i>Кравцов В. В., Приходько В. С.</i> ) .....	11
Игра в «Океане» ( <i>Бобровская Е. А.</i> ) .....	15
Краткое содержание программы ( <i>Приходько В. С.</i> ) .....	17
Игровые элементы	
Сюжет и сеттинг ( <i>Бобровская Е. А.</i> ) .....	21
Концепция школы ( <i>Унтилова О. Г.</i> ) .....	29
Концепция дополнительного образования ( <i>Бобровская Е. А.</i> ) .....	36
План основных образовательных событий ( <i>Бобровская Е. А.</i> ) .....	37
Пояснения к событиям программы ( <i>Бобровская Е. А.</i> ) .....	38
Логика развития программы ( <i>Бобровская Е. А.</i> ) .....	43
Игровые элементы. Имена и роли ( <i>Бобровская Е. А.</i> ) .....	51
Скрипт «Мэр города» ( <i>Асриян Д. А., Мурзагалин А. А.</i> ) .....	57
<b>Сценарии</b>	
Литературно-музыкальный салон «Болдинская осень» ( <i>Буренок Д. С., Кичий В. А., Мошковская А. В.</i> ) .....	60
Урок Мудрости «История Маленького принца» ( <i>Тензина А. Р., Гагаркин-Петрик Д. Л.</i> ) .....	77
Мастер-класс «Эмоциональный интеллект и его структура» (для педагогических работников образовательных учреждений) ( <i>Илюхина М. С.</i> ) .....	81

**Приложения**

<i>Приложение № 1.</i> Бизнес-кейсы для управленческих поединков .....	92
<i>Приложение № 2.</i> Физико-математический кейс (Скворцова Н. В., Коурова В. А., Сергеенко Н. В., Русина Д. К.) .....	101
<i>Приложение № 3.</i> Биолого-химический кейс: загрязнение окружающей среды (Антипьева В. В., Новошинская Е. Д., Камилова И. О.) .....	107
<i>Приложение № 4.</i> Филологический кейс: «PR-агентство „Культуру – в массы!“» (Буренок Д. С., Кузьменок Д. В. Савина Е. Б., Унтилова О. Г., Борисова А. С., Захарова К. С.) .....	121
<i>Приложение № 5.</i> Конфедеративная Конституция Города будущего от 28 октя- бря 2019 года .....	154
<i>Приложение № 6.</i> Пример оформления игровой валюты .....	169
<i>Приложение № 7.</i> Дневник участника программы «Молодёжный бизнес-лагерь „Город будущего“» (Корябкина Е. В., Телушкина Е. А.) .....	173
<b>Вместо заключения</b> .....	195
<b>Список источников</b> .....	196
<b>Глоссарий</b> .....	199

## МАНИФЕСТ

*Эта книга – попытка описать понятным языком технологию моделирования образовательной среды и построения образовательной программы одной из смен во Всероссийском детском центре «Океан», выбора тех или иных механик для создания большой ролевой игры, подбора необходимых образовательных курсов. Это не исследование ради исследования, а рассказ о том, как мы делали программу, что у нас получилось, а как делать в следующий раз не советуем, в первую очередь – самим себе.*

*Оглядываясь на реализованные программы – видишь огромную работу, проделанную командой единомышленников. Едва ли текст может передать степень волнения перед запуском проекта, как и радость по итогам его завершения, однако, мы попробовали писать не только сухие факты и инструкции, но и саму причину выбора этих инструментов и алгоритмов...*

*Эта книга – наш манифест. Манифест о том, как мы делаем дополнительную общеразвивающую программу нового поколения, как меняем пространство и помогаем меняться людям вокруг нас, как меняемся сами. Вряд ли вы сможете найти здесь универсальный рецепт по созданию идеальной смены в детском лагере – ведь мы не машины, идеально выполняющие алгоритмы; но, наверняка, эта книга может подарить несколько инсайтов, позволяющих изменить вашу деятельность (может быть даже в лучшую сторону).*

**С уважением и благодарностью,  
авторы книги**

## КОНЦЕПТУАЛЬНО–ЦЕЛЕВЫЕ ОСНОВЫ ПРОГРАММЫ

*Кравцов В. В., Приходько В. С.*

### **Актуальность**

В современном обществе существует задача – адаптация молодёжи к постоянно изменяющимся условиям реальной жизни. Адаптация призвана обеспечить усвоение молодым человеком социального опыта и ценностно-нравственных ориентаций, необходимых для выполнения социальных функций и жизненных ролей в обществе.

Способность человека включаться в новые социальные отношения, изменять социальные роли способствует его личностной реализации и успешности в жизни.

В современных условиях особое внимание в процессе социальной адаптации следует уделять формированию потребности быть готовым к участию в сложной системе общественных отношений в экономической, политической и культурной областях. Овладение деятельностью происходит только в процессе этой деятельности, но не все виды деятельности мы можем обеспечить подростку в форме реальных жизненных процессов. Например, в экономической области подростки не имеют возможности (по объективным причинам: малый возраст, неполная дееспособность, значительное отсутствие ресурсных накоплений) апробировать свои профессиональные потребности, склонности и возможности, а также осваивать различные роли в системе экономических отношений.

В таких ситуациях в образовании используют квазипрофессиональную деятельность, максимально приближённую к реальности. В отношении подросткового возраста лучше всего подойдёт игровая форма, в которой будут формироваться важные качества конкурентоспособной личности.

Компонентом конкурентоспособной личности являются: социальная грамотность, профессиональная мобильность, творческая активность, психологическая подготовленность. Центром такой личности выступает мотив преодоления, который определяет активность человека в сложных социальных ситуациях, характерных для данного периода. Становление черт конкурентоспособной личности в подростковом возрасте определяется адекватным профессиональным самоопределением.

В политической области подросток может не только определить свои политические позиции, но и попробовать свои силы в роли лидера, оце-

нить себя как гражданина, умеющего ориентироваться в системе политических отношений и имеющего свои политические взгляды, понять роль законов и развить у себя готовность к их неуклонному исполнению. Главным при этом является развитие культуры демократических отношений как способности вступать в разнообразные связи на основе норм и ценностей, отражающих уровень развития общественных отношений. Для этого необходимо формирование политической грамотности, стимулирование политических действий подростков в структуре государственного управления, создание условий для подготовки к участию в политической деятельности.

В культурной области – это становление нравственной позиции во взаимодействии с людьми и миром, определение своих потребностей и способностей в различных видах эстетической деятельности. Это предполагает обогащение эмоционального мира подростков нравственными переживаниями, принятие норм морали как лично ценных, так и развития культуры общения и обогащения опыта нравственного поведения, организацию нравственного самовоспитания и самоопределения.

### **Проблема**

В настоящее время складывается ситуация, когда молодой человек вынужден самостоятельно выбирать собственную индивидуальную траекторию личностного развития. Процесс этого выбора зачастую происходит стихийно, так как отсутствуют «технологии самоопределения».

В этих условиях наиболее сильным механизмом является «проекция», т. е. копирование поведения системы ценностной ориентации других индивидов. Выбор объекта подражания зачастую стихийно: копируется кто-то из ближайшего окружения, соответствующий критериям успешности. Сами же критерии задаются окружающей социальной средой, средствами массовой информации.

На сегодняшний день процесс социализации молодёжи может контролировать тот, кто задаёт критерии успешности. Зачастую при выборе критериев принимаются во внимание так называемые атрибуты успешности: внешний вид, аксессуары, автомобиль и т. п.

В свете вышесказанного, мы определяем основное направление для работы с молодёжью как «конкуренция за образ будущего», формирование у него образа предпринимателя (управленца, бизнесмена) как предпочтительного образа будущего.

В ходе реализации программы каждый её участник получает ценный опыт в области социально-культурных отношений со сверстниками и взрослыми. В личностном плане происходит значительный рост за счёт интенсивного обучения, формируемого навыка коллективного решения задач различной сложности, повышения значимости межличностных от-

ношений в коллективе сверстников, осуществления проб в разных сферах деятельности.

Новизна программы заключается в том, что деятельность участников разворачивается в экосистеме, построенной на принципах большой деловой игры, моделирующей все основные характеристики государства. Создаётся модель игрового пространства государства со всеми присущими ей механизмами: конституцией, экономической и политической системами, парламентом и институтами государственного и общественного управления и т. п.

Для простоты восприятия участниками такой модели, мы называем её «бизнес-лагерь», в том числе актуализируя возможность бизнес-проб (в деле-бизнесе, которое приносит участнику удовольствие от деятельности, и может быть монетизировано).

Время суток разделяется на учебное, рабочее и время отдыха. В учебное время участники посещают лекции и тренинги, в рабочее – работают в государственных учреждениях или на частных предприятиях, получая заработную плату, предпринимательскую прибыль. Время отдыха отдано под спортивные мероприятия, игры на воздухе, общение. Каждый проживает в бизнес-лагере целую жизнь, отличную от предыдущей – реальной, стремительно получая предпринимательский, управленческий и жизненный опыт (четыре реальных дня равны одному игровому году). Школа и дополнительное образование работают в форме проектных задач, вписывающихся в сюжет игры.

### **Принципы реализации программы:**

- *принцип со-бытийности* – встреча взрослого и подростка как событие, значимая встреча со значимыми людьми, значимыми мыслями, поступками, отношениями. В результате встречи рождается событийная общность как пространство взаимообогащения в совместном поиске смыслов, рождается единое ценностно-смысловое пространство. Событийность остаётся в субъективном мире подростка как «реперная точка», удерживающая ценностно-смысловую сторону его самосознания;
- *принцип творческой самостоятельности* обеспечивает высокий уровень достижений подростка в индивидуальной и коллективной деятельности через творчество, увлечённость, собственную инициативу;
- *принцип диалогичности* – достигается равенство позиций подростка и взрослого в диалоге: поиск единого смыслового поля в общении, признание прав подростка на собственную точку зрения и её защиту, умение слушать и слышать, способность к сочувствию и сопереживанию; участники взаимодействия выступают как ценности друг для друга; познание подростком себя через познание другого в диалоге);

- *принцип рефлексивности* проявляется в способности подростка к самооценке, анализу своих поступков, осмыслению собственного «хочу» и «могу»; проявление позиции в построении собственного будущего;
- *принцип-маркер* – преодоление себя в ходе участия в программах от роли «наблюдателя» до «участника» и «организатора», ощущение ребёнком собственного роста, прогрессивного изменения себя в контексте собственной жизни.

**Цель программы:** развитие управленческих (предпринимательских) навыков, направленных на моделирование социально-экономических отношений будущего.

Предоставить возможность участникам смены получить опыт успешной социализации, осознать его и приступить к профессиональному самоопределению и планированию собственной жизни. Дать участникам образец легитимного движения вверх по социальной лестнице, показать вознаграждаемость социально приемлемого поведения и, тем самым, включить механизм самоорганизации молодёжной среды в позитивном направлении.

**Задачи программы:**

1. Актуализировать мотивацию участников смены к освоению роли предпринимателя (управленца) как предпочтительного образа будущего (рефлексивная компетенция).
2. Организовать пространство проб и обмена опытом для расширения актуальных умений и навыков решения проблем и осуществления проектных действий (проектировочная компетентность).
3. Развить навыки коллективного решения задач различной сложности, умения работать в команде (коммуникативная компетенция).

**Предполагаемые предметные результаты** при успешной реализации программы:

- освоение социальных технологий, позволяющих направлять людей на достижение социально значимых целей;
- освоение инструментария для описания и анализа финансовых, экономических, социальных ситуаций;
- опыт моделирования социальной ценности, построение стратегии развития своей территории, включая её основания и структуру.

**Предполагаемые компетентностные результаты**

Компетенции, относящиеся к самому человеку как личности, субъекту деятельности, общения (рефлексивные компетенции):

- умение подвергнуть анализу прошедшее событие, выделить обобщённый способ деятельности, который возможно использовать в других ситуациях; отследить себя как коммуникатора;
- проанализировать свои сильные стороны и дефицитарности, честно ответить на вопрос, что важно сделать, чтобы стать лучше, построить собственную траекторию развития в будущем;
- понимание важности выстраивать свою деятельность, исходя из моральных и этических общечеловеческих ценностей.

Компетенции, относящиеся к социальному взаимодействию человека и социальной сферы (коммуникативные компетенции):

- уверенность в себе;
- улияние и убеждение;
- умение работать в команде и быть лидером, аргументированно высказать свою позицию, слушать другого, корректировать свое мнение, деликатно и бережно относиться к интересу и мнению другого;
- занимать разные роли в деятельности.

Компетенции, относящиеся к деятельности человека (проектировочные компетенции):

- постановка и решение познавательных и проектировочных задач;
- нестандартные решения, проблемные ситуации – их создание и разрешение;
- продуктивное и репродуктивное познание, исследование, интеллектуальная деятельность;
- средства и способы деятельности: планирование, проектирование, моделирование, прогнозирование, исследовательская деятельность, ориентация в разных видах деятельности.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### ➔ ОСНОВНАЯ КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ ИДЕЯ

*Кравцов В. В., Приходько В. С.*

В сегодняшних реалиях главным становится не количество знаний, которое накапливает человек, а способность применять их: решать проблемы, хорошо проявлять себя в непредвиденных, нестандартных обстоятельствах. Деятельность развивается и трансформируется настолько быстро, что образовательные программы по подготовке специалистов меняются каждый год, а способность постоянно доучиваться и переучиваться, повышать свои квалификации и компетенции становится одной из ключевых уже не в будущем, а в настоящем.

Традиционно при построении программ мы стремимся к развитию определённого набора компетенций у участников программы, либо достижению продуктового результата. Но как определить, какие компетенции нужны, если мы хотим дать возможность участникам смены (сегодняшним школьникам) попробовать себя в деятельности тех, кто формирует новую повестку (сегодняшних взрослых), чтобы после выхода со школьной скамьи они не тратили время на «изучение правил игры», а сразу погружались в деятельность? В этот раз мы решили конструировать программу, основываясь на ценностях, на образе будущего, который является для нас приоритетным, а подбирать образовательные курсы (и, соответственно, определять, какие компетенции развиваем), исходя из этих ценностей.

**Идея программы** – формирование у подростка образа предпринимателя (управленца, бизнесмена) как предпочтительного образа будущего, через осуществление проб в значимой для него деятельности в игровой форме, помочь подросткам самоопределиваться, создать собственный личностный и (или) социально значимый проект на основе расширяющихся личностных смыслов и ценностей, способностей в процессе осуществления проб. Это возможно достичь через развитие предпринимательских (управленческих) навыков, направленных на моделирование социально-экономических отношений будущего.

С помощью погружения в образовательную экосистему, построенную на принципах большой деловой игры, происходит закрепление теоретического материала практической работой в условиях социального эксперимента. Проверка личностных и социальных качеств участников, дальнейшее углубление самосознания личности через освоение различных социальных ролей.

В рамках экосистемы слушатели принимают участие в деловых играх и тренингах, направленных на совершенствование лидерских качеств, формирование активной социальной позиции, выработку групповых и индивидуальных решений. Все теоретические занятия подкрепляются практикой, каждый участник программы может использовать свои знания в действии: стать президентом или предпринимателем, депутатом или банкиром, свободным художником или придумать роль, которая не предусмотрена организаторами.

Игра – это безопасное пространство проб и возможностей, где ошибка не стоит ничего, кроме приобретенного опыта. Пространство, где каждый учится сам и учит других.

Предпринимательство – неотъемлемая составляющая современной рыночной системы хозяйствования, без которой экономика страны не может нормально существовать и развиваться. В странах с развитой экономикой частные предприниматели по своему экономическому положению и условиям жизни составляют основу среднего класса, являющегося гарантом социальной и политической стабильности общества. Именно поэтому развитие малого предпринимательства – стратегический приоритет современной политики Правительства Российской Федерации на долгосрочную перспективу.

Предпринимательство – это деятельность личности, характеризующаяся системным творчеством, которое обеспечивает возможность генерации новаций, изменяющих существующую среду и создающих условия перехода к инновационной экономике. Чтобы обладать предпринимательской способностью, человеку важно системно представлять суть экономики, развивать специфические качества лидера.

Предпринимательство – это образ мышления, который может расширить возможности обычных людей для достижения исключительных результатов.

Инновации, изобретательность и творчество являются неотъемлемыми составляющими процесса предпринимательства. Предпринимательство включает в себя и другие составляющие: «открытие», «инженерные аспекты» «изобретения», «новые знания». Это попытка создать ценность через распознавание бизнес-возможности, управление рисками и ресурсами (людскими, финансовыми и материальными), которая приводит предприятие к результату. Ценность за пределами очевидного.

П. Г. Щедровицкий определяет предпринимателя как человека, который в стремлении за прибылью производит новые способы деятельности. «Предприниматель – это тот, кто создаёт, собирает новую организационную схему, делает проект новой системы разделения труда. И обеспечивает его воплощение, хотя, возможно, не собственными руками. Во всяком случае, предприниматель несет риск, а вознаграждение получает только

по результатам удачного воплощения». Предприниматель создаёт проект будущей деятельности, включая экономический эффект от предполагаемого изменения системы разделения труда.

Предприниматель не инвестирует, он превращает исходный запас имеющихся в его распоряжении капитальных благ (включая финансы) в работающую деятельность.

Предприниматель создает инновацию, которая изменяет мир, при этом предприниматель при движении к этой инновации изменяется сам.

Главным ориентиром программы является идея пробуждения новообразований и личностных свойств подростка в процессе разноплановой деятельности (коммуникативной, рефлексивной, проектной) по реализации своих социально обусловленных интересов, через преодоление затруднений (хочу – могу).

Таким образом, к предпринимательским компетенциям относятся:

- успехи и достижения – инициативность, использование возможностей, владение и использование информации, настойчивость в стремлении к успеху, ответственность за обязательства, повышение эффективности деятельности;
- лидерство – уверенность в себе, влияние и убеждение, умение работать в команде и быть лидером, директивность, повышение уровня образованности;
- предпринимательское мышление – целенаправленность и планирование, генерирование и оценка идей, результативность действий, разрешение проблемных ситуаций;
- взаимодействие и отношения – надёжность и честность, признание важности деловых отношений, развитие деловых контактов, имидж;
- образование – наличие знаний и умений в области ведения предпринимательства, стремление к самосовершенствованию, ориентация в профессиональной сфере;
- личностные возможности – работоспособность и трудолюбие, опыт и экспертиза, самоорганизация, осознание собственных возможностей, креативность и нестандартное мышление, последовательность.

### **Экосистема как пространство возможностей**

Сегодня существует огромное количество источников информации, а для получения знаний можно не ограничиваться учебником, не нужно стоять в очереди за книгой в библиотеке. Более того, педагогам нужно постоянно конкурировать за внимание обучающихся с их гаджетами – интернетом, социальными сетями, мобильными приложениями. Самым простым решением было бы лишить обучающихся телефонов, однако это не сделает занятие интереснее, а материал – понятнее. Мы решили, что

любое образовательное событие в программе должно быть значимым и полезным, любая теория должна сопровождаться практикой, на любое высказывание: «А зачем мы это учим?», обучающийся мог бы не только получить ответ, но и сформулировать его самостоятельно. Значит, любой элемент программы должен быть частью чего-то большого, подчиняться единым законам; не быть обособленной единицей, потому что так принято, а соответствовать общему замыслу, при этом иметь связь с остальными элементами программы.

«В эффективной экосистеме обучения главным объектом внимания, конечно же, является студент. На обеспечение условий эффективного освоения им требуемого объема компетенций (знаний, умений, навыков и развитие способностей их применения), не связанных со временем и местом их предоставления, должны быть направлены действия всех остальных элементов экосистемы обучения. В такой среде все студенты будут иметь возможность обучения в своем собственном темпе в зависимости от своих возможностей. Таким образом, стимул к обучению, направления обучения, изучаемые дисциплины, применение полученных знаний формирует не какой-то формальный учебный процесс, а среда (востребованность сферами деятельности, советы и примеры друзей, знакомых, родителей, личным интересом и т. п.). Среда (экосистема обучения) при таком подходе к процессу обучения дает возможность обучаемому самому определять образовательную траекторию, занимаясь тем, что, как он считает, поможет ему в его будущем становлении как востребованного специалиста»<sup>1</sup>.

Перед нами стояла задача – сформировать мотивирующую образовательную среду, каждый элемент которой находится во взаимосвязи с остальными частями программы, подчиняется общим принципам и правилам. Фактически – придумать собственный мир, со своими законами, символами, историей, но при этом – сделать его максимально реалистичным и похожим на окружающую действительность, чтобы участник понимал, к каким последствиям могут привести подобные поступки в настоящей жизни, какое поведение поможет достичь успеха. Для решения этой задачи мы решили обратиться к привычной для ребенка и традиционной для «Океана» деятельности – к игре, в которой можно будет смоделировать необходимые ситуации и вызовы.

---

<sup>1</sup> Олейников Б. В., Подлесный С. А. О концепции «Экосистема обучения» и направлениях развития информатизации образования // Знание. Понимание. Умение. – 2013. – № 4. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-kontseptsii-ekosistema-obucheniya-i-napravleniyah-razvitiya-informatizatsii-obrazovaniya>, свободный (дата обращения: 03.04.2020).

## ➔ ИГРА В «ОКЕАНЕ»

*Бобровская Е. А.*

Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры<sup>2</sup>.

По мнению Д. Б. Эльконина, «в игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребёнка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения».

Создание типичных для профессии ситуаций с помощью игровых симуляций и нахождение в них практических решений является стандартным для теории управления (деловые игры, направленные на моделирование производственных ситуаций в целях выработки наиболее эффективных решений и развития профессиональных навыков у кадрового состава) и военного дела (военные или командно-штабные игры, используются для проверки разработанных стратегий, оценки возможных действий противника, решения практических задач на местности и по топографическим картам).

В ситуациях, которые симулированы в игре, можно абстрагироваться от ограничений, которые в реальной жизни не дают участникам действовать «в полную ногу» из-за норм общества, сложившихся традиций. Включаясь в игровой процесс, участники максимально раскрывают свой потенциал, показывают, насколько готовы использовать возможности вокруг себя. Увлечённые задачей, они думают о способах решения, а не о трансляции общественно одобряемого поведения, что позволяет сторонним наблюдателям понять, как участник будет вести себя при повторении такой ситуации в реальном мире. Игра – это возможность увидеть, как участники будут вести себя в разных условиях – недостатка или избытка ресурсов, недостаточности информации для принятия решения, коммуникации в незнакомом коллективе. После проведения игры самым важным становится этап рефлексии, где участнику важно осознать, какими он обладает качествами и компетенциями, что необходимо развивать, каким было его собственное поведение и как его воспринимают окружающие.

Существует большое количество классификаций и типологий игр, однако у нас есть своё мнение на этот счёт. Если рассматривать игру с точки зре-

<sup>2</sup> *Общая психология. Учебно-методическое пособие / под общ. ред. М. В. Гамезо. – М.: Осъ-89, 2008. – 352 с.*

ния её длительности, типа решаемых задач и количества элементов внутри «игры», то у нас получится «три кита»: короткие игры под педагогическую задачу, спринт игры и экосреда.

Короткие игры под определённую педагогическую задачу – не только то, с чего начинается любая школа подготовки вожатых, но и игры, которые знакомы нам с детства, – те самые, в которые мы играли во дворе. Обычно их длительность составляет от 10 до 40 минут, количество участников – в пределе 45 человек, требуют минимальную предварительную подготовку.

Тип игры характеризует применимость игры, её основную задачу. Такие игры направлены на развитие временного детского коллектива (игры на знакомство, взаимодействие, сплочение), выявление и развитие способностей у обучающихся (лидерских, творческих, интеллектуальных, аналитических), работу с состояниями (удовлетворение потребности в физической активности детей, снятие эмоционального напряжения, последствие).

Виды игр характеризуют деятельность, один и тот же вид может встречаться в разных типах игр – живого действия, повторяшки, подвижные, настольные, квесты, ролевые, спортивные, сетевые, на местности и т. п.

Спринт-игры направлены на решение какой-то прикладной задачи и фактически представляют игрофикацию – когда мы добавляем игровые элементы в неигровые контексты. Примером такой спринт-игры является традиционный для «Океана» «Хозяйственный сбор», на котором объясняются правила проживания в Центре, техника безопасности и предъявляются единые педагогические требования. Чтобы участникам было интересно, у этого события есть сюжет. Часто добавляется коллективное взаимодействие, а само участие в событии является добровольным – такими же признаками обладает любая игра. К числу таких игр можно отнести форсайт-сессии и разные фасилитационные форматы. Обычно длительность такой игры составляет от 40 минут до 3 часов, количество участников от 10 до 200, требуется предварительная подготовка сценария и необходимых материалов.

Экосистема аккумулирует в себе несколько игровых форматов, разных элементов. Это игровая платформа, все элементы которой взаимосвязаны общим сюжетом и обладают большим количеством механик для решения поставленных задач. Обычно такие системы отличаются длительностью свыше 2 дней, наличием большого количества участников, решаемых задач, длительной предварительной подготовкой и проработкой глубины содержания.

## ➔ КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

*Приходько В. С.*

Все участники тематической смены «Город будущего» погружаются в образовательную экосреду – становятся участниками большой игры. Время в течение дня условно разделяется на учебное, рабочее и время отдыха. В учебное время участники посещают семинары и тренинги, в рабочее (игровое) время – работают в государственных учреждениях, на частных предприятиях, получая заработную плату или предпринимательскую прибыль. Время отдыха отдано под спортивные мероприятия, игры на воздухе, танцы, кино, общение.

Территория игрового мира разделяется на Регионы, условно моделирующие реальные субъекты мирового пространства (в зависимости от поставленных целей). В каждом Регионе существуют свои политические, экономические, культурные и социальные институты. Жизнедеятельность участников подчиняется определенным принципам: принципы, в свою очередь, подразделяются на принципы безопасности (правила пребывания в ВДЦ «Океан») и принципы моделирования (организация и проведение деловых игр).

В условиях игрового мира участники выбирают себе игровые имена (привычное для них понятие «Ник») и создают себе игровые биографии. Таким образом, у участников появляется возможность для решения первоочередной потребности «быть не таким, каким тебя знают, а стать таким, каким ты хочешь». Игровая история и имена должны быть отличными от настоящих. Участники создают региональные органы власти, начинают работать исполнительная и представительская ветви, формируются партии, движения, группы поддержки. Формируются бюджеты территорий, начинается хождение игровая «национальная» валюта. На территории игрового мира действуют предприятия, организации и банки, которые формируют экономическую систему игрового мира.

Организаторы играют роли советников – представителей различных структур (Верховный суд, Государственный Банк и т. д.) и влияют на внутритерриториальные процессы так же, как организации подобного рода в реальном мире. В качестве советников по политике, экономике и другим жизненно важным отраслям приглашаются высококвалифицированные специалисты, которые помогают молодым лидерам принимать «правильные» решения.

Время в таком игровом мире как бы сжимается. Один день здесь равен трём месяцам, а год длится четыре дня. Такая система позволяет участникам пожить новой жизнью некоторое время, принять важные решения и

увидеть их результаты. Каждый день наполнен различными событиями: проводятся выборы, создаются законы, принимаются важные государственные решения и т. д.

Организаторы стимулируют развитие производства, вводя эквиваленты месторождений природных ресурсов, денежную эмиссию и пр. Предприятия производят различные товары, которые не требуют сложного оборудования, но могут подвигнуть молодых людей к блестящим новаторским идеям.

С помощью специальных технологий продукты игрового производства заменяются на реальные товары и (или) услуги (товарное покрытие игровой валюты), которые вскоре появятся на полках магазинов и продаются исключительно за игровую валюту.

Став гражданами игрового мира, многие участники впервые в жизни принимают участие в выборах, ведут свои банковские счета, тратят заработанные своим трудом и своим умом деньги. Многие, что не доступно молодым людям сейчас из-за малого возраста и роста в реальном мире, станвится простым и понятным.

Игра – это возможность подготовить молодых лидеров, новое поколение образованных, ответственных за будущее общества людей, понимающих все социальные процессы и хорошо представляющих последствия принятых ими решений.

Здесь каждый может стать таким, каким он себя представляет. Поставить цель, сделать шаг и увидеть результат, не боясь учиться на своих ошибках, – вот чего хочет каждый, кто сюда попадает. Ведь это – игра.

На задний план уходят все бытовые проблемы, и участник может больше внимания уделять своему внутреннему миру, своим целям, мечтам, стремлениям.

Экономика, политика, социальная сфера – всё создаётся и регулируется как в настоящем государстве самими гражданами. Каждому участнику предоставляется возможность выбрать любую сферу, любой общественный институт и любую роль.

Неважно, чего достигнет каждый – станет банкиром или директором предприятия, государственным служащим или политическим деятелем – важно, что это будет его личный успех, его первые достижения и неудачи взрослой жизни, материальное выражение его силы и силы его желания.

Наибольшее значение в социальной адаптации участников имеет социальная сфера игрового государства, именно она содержит в себе теоретическое образование, человеческие взаимоотношения и прочее, что составляет нормальную жизнь цивилизованного общества. Для создания комфортных, с точки зрения социальной сферы, условий проживания

участников в игровом пространстве используются технологии игровых имён, уважительного обращения между участниками и организаторами бизнес-лагеря, разнообразные досуговые мероприятия. При необходимости вводится модель социальной поддержки экономически незащищённых слоев населения или, наоборот, создание наиболее жёстких условий социальной стратификации (стыдно быть бедным).

Игровая экономика полезна для участников с практической точки зрения. Они получают опыт рыночных отношений в ходе всей образовательной программы. На территории игрового государства действует игровая валюта («танталы»), работает производство высокотехнологичной продукции, осуществляются внешнеторговые операции и т. п. Бюджет представляет собой не «деньги из ящика», когда инвестиционные эмиссии осуществляются исходя из необходимости простой оплаты труда, а представляет собой грамотно смоделированный, с точки зрения экономики, механизм. Размер бюджета напрямую зависит от размера производства.

Уровень жизни общества определится способностью производить товары и услуги, а производительность зависит от количества людей, капитала, занятых в производственном процессе, технологических и управленческих знаний.

**Производственный процесс.** Участники игры производят игровую продукцию, создавая для этого производственные, добывающие, экспортные, транспортные и т. п. предприятия, и получают за это игровые деньги.

**Добывающие предприятия** добывают сырьё для производства продукции. Добыча соответственно организуется и регулируется государством. Производственные предприятия собирают из купленных у добывающих предприятий деталей продукцию, экспортные предприятия поставляют и продают Заказчику от производственных предприятий готовую продукцию. Через производство в игровом государстве понимается и совершенствуется экономическая система в принципе.

**Торговля в игровом пространстве.** Зарабатывая игровые деньги, слушатели могут и хотят их тратить на обеспечение своего комфорта. Для этого существует торговля. Сначала только в государственных магазинах (необходимые для образования предметы: карандаш, блокнот, ручку и т. п.) можно купить за игровую валюту какие-либо товары. Но позже в игровом государстве развивается коммерческая торговая сеть, и ребята сами могут открыть магазины (самостоятельно определяя, какой товар попадает на прилавок).

**Сфера услуг.** Помимо производства и торговли в игровом государстве моделируется сфера услуг. На определённом этапе кроме государственных предприятий (производственные, добывающие, экспортные, торговые) и частных торговых появляются частные предприятия сферы услуг. Здесь ца-

рит инициатива участников бизнес-лагеря, начиная с открытия коворкингов и заканчивая созданием многопрофильных агентств.

Игровая экономика полезна для участников с практической точки зрения. Они постоянно получают опыт рыночных отношений в ходе всего бизнес-лагеря.

Политизация позволяет познакомить участников с принципами организации деятельности всех ветвей власти. Основной акцент сделан на исполнительную власть, так как в условиях образовательной программы такое взаимодействие имеет наибольшее значение для получения участниками опыта социализации.

Государство – это прежде всего его граждане, не Дума, не законы, не флаг, а прежде всего человек, создающий все вышеперечисленное.

По итогам первого года жизни Конфедерации в государствах по Регионам проводятся демократические выборы:

- выборы президентов Государств;
- выборы губернаторов Регионов;
- выборы депутатов Государственной Думы и органов местного самоуправления.

Происходит запуск политической системы. И когда заканчиваются выборы, всё построение государственной системы находится во власти участников, от изменения названия государственных органов до смены политического режима.

Ежедневно (в игровом режиме – ежеквартально) проходят заседания Правительства, Думы, выступления Президента.

В программе налажено тесное взаимодействие всех сфер игровой жизни, например, финансирование досуговых мероприятий осуществляется за счёт личных средств граждан игрового мира либо за счёт специальной статьи бюджета, которая формируется из собранных налогов с предприятий и организаций, чьё процветание зависит от грамотной работы политиков. Успех последних невозможен без создания здоровой социальной обстановки. Каждому участнику предоставляется возможность побывать в различных социальных ролях: губернатора Региона или мэра города, президента коммерческого банка или руководителя производственного предприятия, частного предпринимателя или налогового инспектора, акционера или брокера, судьи или адвоката.

И это далеко не полный перечень социальных ролей, в которых смогут побывать участники. Каждому предоставляется возможность выстроить свою карьеру уже сейчас, когда для многих молодых людей это ещё не представляется возможным. Но самое главное – у каждого есть выбор.

Если не нравится быть одним, можно стать другим.

## ➔ ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

### СЮЖЕТ И СЕТТИНГ

*Бобровская Е. А.*

При конструировании игры необходимо держать фокус на трёх ключевых позициях: сюжет, сеттинг и механика. То есть – что происходит в игре, где это происходит и каким образом?

Далее речь будет идти о сюжете<sup>3</sup> игры в программе «Город будущего», который основывается на принципе открытого мира. Предварительно мы расскажем о том, каким ещё может быть сюжет в играх. В качестве примеров мы называем игры:

- «компьютерные» – видеоигры, для прохождения которых необходимо использование специального оборудования (в качестве такого оборудования используются игровые платформы – консоли, игровые автоматы, компьютеры, мобильные устройства);
- «настольные» – игры, которые основываются на использовании игровых наборов (специальных полей, карточек, фигур) и не требуют активного перемещения игроков в физическом пространстве;
- «живого действия» – игры, которые характеризуются непосредственным отыгрышем действий персонажа игроком в физическом мире, могут требовать антуража (костюма и специального снаряжения, декораций, моделирования окружающей действительности).

При разработке игры можно жёстко прописать сюжетную линию, а также роли (ограничения и возможности персонажей) участников – это позволит пройти по запланированным заранее реперным точкам и достигнуть развязки сюжета – такой сюжет будет называться линейным. Сюжет в такой игре представляет собой продвижение по заранее запланированным этапам, очерёдность которых игроки не могут изменить или пропустить – такая игра фактически может являться переносом из других областей искусства, например, театра, фильма или книг.

Ограничения в свободе действий игрока напрямую влияют на гибкость сюжета и управляемость игры – игра не гибкая, мастер игры направляет её к заранее запланированному финалу. Линейный (негибкий) сюжет используют в подавляющем большинстве игр – и в компьютерных играх, и в настольных, и в играх живого действия.

Примеры: компьютерные игры – серия игр Uncharted, разработанных компанией Naughty Dog и изданных Sony Computer Entertainment для консолей PlayStation, серия игр Injustice от студии NetherRealm Studios;

<sup>3</sup> Сюжет – совокупность действий, событий, в которых раскрывается основное содержание художественного произведения.

настольные игры – кооперативная игра «Ужас Аркхэма», первое издание было выпущено компанией Chaosium, второе (с другими правилами) – компанией Fantasy Flight Games, издательство в России HobbyGames, кооперативная игра с детективным сюжетом «Хитрый лис», авторы Department of Recreation, издательство в России «Стиль жизни».

В играх живого действия в качестве примеров можно привести ставшие популярными квест-комнаты, а также исторические реконструкции. В целях соблюдения сюжетных поворотов можно заранее прописать временной график событий, а также обеспечить контроль за соблюдением участниками игровых правил (за этим могут следить игротехники).

Более сложными с точки зрения построения игры, и в то же время более захватывающими для игрока (в большинстве случаев) являются игры с нелинейным сюжетом – разветвлённым. В таком случае мастеру игры нужно предусмотреть возможные варианты развития сюжета (развилки), которые будут открываться в зависимости от принимаемого решения – выбора игрока. Чем больше таких сюжетных развилок, тем большее количество пользовательского опыта можно будет получить от игры.

В играх с нелинейным сюжетом порядок прохождения контрольных точек может быть не строго упорядоченным, либо игрок может столкнуться с ситуацией, когда ему нужно выбрать только один из нескольких вариантов развития сюжета (такой приём может вызвать интерес у игрока к повторному прохождению игры с целью «узнать все финалы»). В играх с нелинейным сюжетом появляется большая свобода действий для игрока, нежели в играх с линейным сюжетом, однако, это увеличивает и количество ресурсов, затрачиваемых на подготовку игры – нужно потратить больше времени на написание сценария, ресурсов на подготовку локаций, прописать больше скриптов и алгоритмов для игротехников.

Чаще всего такой способ построения сюжета используют в компьютерных играх, однако и в настольных, и в играх живого действия встречаются нелинейные сюжеты.

Примеры: компьютерные игры – ролевые игры серии Fallout от студии Black Isle Studios, интерактивная драма Façade от независимой студии Procedural Arts; настольные игры – настольная ролевая игра Gloomhaven для 1-4 игроков (длительность 1 игры составит около 1-2 часов, в кампании целых 95 сценариев, общее время прохождения кампании приблизительно 150 часов), издатель в России Hobby World, приключенческая игра для 2-4 игроков «Команавты» от Crowd Games, длительность игры от 90 минут. В качестве примера игр живого действия с нелинейным сюжетом можно привести камерные ролевые игры: мастер игры продумывает все ключевые роли, однако игроки могут заявлять дополнительные роли, которые придумали самостоятельно; каждый персонаж имеет свои цели и задачи,

однако очерёдность и приоритетность задач игрок определяет самостоятельно, часть из них может не выполняться вовсе.

Когда мы говорим о том, насколько свободными при принятии решений могут быть игроки, находясь в игровом пространстве, то самой широкой категорией является открытый мир – сюжет в таком мире может быть не ключевым, а целью игры может стать исследование игрового пространства и возможностей персонажа, развитие его характеристик.

Описание в «Википедии» гласит: открытый мир (англ. open world) – термин в компьютерных играх, обозначающий виртуальный мир, который игрок может свободно исследовать и свободно достигать в нём своих целей. Обычно противопоставляется играм с более линейным геймплеем. Несмотря на то что в компьютерных играх открытые миры используются с 1980-х годов, стандартом концепции стала реализация в игре Grand Theft Auto III 2001 года<sup>4</sup>. Сейчас самым популярным открытым миром среди компьютерных игр является Red Dead Redemption 2 от студии Rockstar Games, где реализован мир в сеттинге «вестерн» и детально проработаны графика и игровая физика.

В компьютерных играх все чаще используются именно такие открытые миры, что привлекает игроков не только сюжетом, но и интересом к исследованию существующих пространств или их созданию. В случае, если игрок создаёт собственную часть мира внутри игрового пространства – такое пространство принято называть «песочницей». Самые популярные из них: Minecraft, разработанная шведским программистом Маркусом Перссоном и выпущенная его компанией Mojang AB, серия игр The Sims, разработанная командой разработчиков Maxis под руководством геймдизайнера Уилла Райта и изданная компанией Electronic Arts.

Если говорить об играх живого действия, то большие ролевые игры (длительные по времени и/или охватывающие большое количество участников) чаще всего предполагают наличие открытого игрового мира. В рамках программы «Город будущего» предпочтение было отдано именно такому варианту, так как соблюдение прописанного заранее сюжета всеми участниками (272 участника и 36 игротехников в первом запуске и 360 участников и 40 игротехников во втором запуске) на протяжении всей смены было бы не только сложно с точки организации самой игры, но и ограничивало бы возможности участников программы.

Сюжет неразрывно связан с сеттингом игры, и отделять их друг от друга бывает достаточно сложно, либо описание становится слишком скудным, поэтому сначала разберёмся с понятием «сеттинг».

---

<sup>4</sup> *Открытый мир [Электронный ресурс] // Википедия: свободная энциклопедия. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Открытый\\_мир](https://ru.wikipedia.org/wiki/Открытый_мир) (дата обращения: 07.05.2020), свободный. – Загл. с экрана.*

Сеттинг (от англ. setting – окружение, место действия) – это время, место и пространство, в которых разворачивается игровой процесс. То есть одновременно атмосфера и легенда мира, позволяющая (или запрещающая) игрокам совершать действия, например, это магический мир и в нём можно колдовать (а в мире Древней Руси будет использоваться кованое оружие, а не световые мечи джедаев); это историческое время и обстановка, диктующая возможное поведение персонажей игрового пространства – ваш персонаж лидер фракции и никогда не пойдет на мировую с оппонентами; а также декорации такого пространства – графика в компьютерных играх или реальное оформление, антураж, реквизит и иная визуализация вашего игрового мира.

Наличие хорошо проработанного сеттинга и сюжета позволяет игроку максимально погрузиться в игровое пространство, соотносить себя с персонажем, сопереживать и стремиться к достижению цели, а значит – мотивирует на прохождение игры и позволяет быстрее войти в состояние потока<sup>5</sup>. Таким образом, задачей геймдизайнера (разработчика игры) становится создание условий для вхождения игрока в состояние потока – когда он максимально увлечён игровым процессом, при этом деятельность сама по себе воспринимается как награда и осуществляется без усилий, соблюдается равновесие между задачами и способностями игрока.

Использование разных сеттингов позволяет совершенно по-разному развернуть один и тот же сюжет в игровом пространстве: соперничество двух государств в средневековье и в XXI веке может предполагать наличие одинаковых сюжетных поворотов, но визуально они будут совершенно разными играми, а значит – иметь разный эмоциональный отклик у игроков.

При этом, когда мы говорим о сеттинге, то можем иметь в виду несколько слоёв игры: с одной стороны, сеттинг это конкретное пространство событий (конкретный эпизод – прописанная область, в которой разворачивается игра), а с другой стороны – это целый мир со своими правилами и законами. Если мы говорим о целом мире с его историей и артефактами, то его принято называть «лор» (это не врач-отоларинголог, в мире игры геймдизайнеры используют английское слово «lore», что в этом контексте означает знание, предание).

Лор является легендой мира и помогает максимально погрузиться в атмосферу мира, обосновать игровые правила и служит канвой для создания сеттинга и сюжета. Обратимся к примерам: обширная вселенная Средиземья, созданная Джоном Рональдом Руэлом Толкином, является лором – в ней есть множество персонажей, территорий, рас и даже языков; битва при Минас Тирите, где орочье войско Мордора осаждает столицу Гондора,

<sup>5</sup> Чиксентмихайи Михай. *Эволюция личности / Пер. с англ. – М.: Альпина нон-фикшн, 2013. – 420 с.*

а гарнизон крепости и подкрепление из Южного Гондора и Рохана дают им отпор – сюжетом; а сеттингом будет нахождение войск в Гондоре в марте 3019 года Третьей эпохи, характеризующейся постепенным угасанием эльфийской культуры и медленным восстановлением власти Саурона. Это небольшое описание звучит как выдержка из учебника истории и может заинтересовать читателя, а в нашем случае – игрока. Чем больше интересных описаний, позволяющих понять мотивацию персонажа или достроить в голове представляемый сюжет, – тем выше интерес у игрока и реиграбельность игры (возможность сыграть в одну и ту же игру несколько раз без потери интереса).

Обширный лор, большое количество последовательных и логичных правил, сюжетов и историй помогает неискущённому игроку поверить в создаваемую геймдизайнером реальность, принять её правила, а искущённому игроку – создавать на основе лора собственную часть игровой вселенной – делать её объёмной.

Если вы хотите сделать игру, но не знаете, какой выбрать сеттинг, то в первую очередь подумайте о том, какими будут ваши персонажи, в какой эпохе разворачиваются действия и где географически происходят события игры.

При выборе персонажей нужно определиться, кто будет населять вашу игру – обычные люди, исторические личности, может быть, у вас будут представители разных рас (в том числе внеземных), будут ли они обладать уникальными способностями – от прирождённого лидерства и высококлассного умения собирать инженерные конструкции до умения колдовать с помощью магических заклинаний или специальных артефактов. Под категорией «обычные люди» можно рассматривать разные профессии – лётчик, учитель, директор завода, нейрохирург; в художественных произведениях существует большое количество придуманных рас и классов, можете вдохновляться ими – эльфы, гномы, орки, драконы, морлоки, боги, волшебники, джедаи, русалки, супергерои и большое количество вариаций инопланетян.

При выборе времени, в котором будет развиваться сюжет, можно выбрать конкретное историческое событие и сделать реконструкцию, полностью отражающую реально существующие события (что очень помогает при изучении истории), или взять за основу такое событие и посмотреть, что могло бы произойти, если бы участники события повели себя иначе.

Также можно взять не конкретное историческое событие, а эпоху с её основными характеристиками, в таком случае самыми популярными являются:

- Древний мир: Египет с пирамидами, фараонами и мумиями, Греция с философами и пантеоном Олимпийских богов, Римские легионеры и гладиаторы, Япония с самураями и сёгунами, Русь с языческими богами и князьями, викинги на дракарах, цивилизация;

- Средневековье – королевства с королями и принцессами, балы и классическая музыка, рыцарские турниры, захват замков и земель;
- эпоха Великих географических открытий – путешествия мореплавателей и пиратов, открытие новых земель и племён, колонии и империи;
- Дикий запад – переселенцы и индейцы, освоение Америки, золотоискатели и ковбои;
- девятнадцатый век – сочетание викторианского или готического стиля и промышленной революции, изобретения и машины, электричество, двигатели внутреннего сгорания, огнестрельное оружие;
- двадцатый век – полярность мира, противостояние держав, индустриализация и глобализация;
- современные реалии и недалёкое будущее – текущие мировые новости, условия, максимально приближенные к реальности;
- будущее – технологический прорыв, искусственный интеллект, роботы, космические путешествия и исследования.

География игры: тут мы говорим о декорациях, в которых проходят игры, – можно выбрать реально существующее место нашей планеты, а может быть, придумать его самостоятельно.

Когда создавалась программа «Город будущего», то мы старались придерживаться максимально реалистичного сеттинга: наши дни, территория игрового государства граничит с территорией Российской Федерации.

Участники первой смены – первое поколение, которое начинает писать историю Конфедерации. Каждый участник заехал в Регион (отряд) одного из четырёх государств (корпусов), в каждом государстве есть по два Региона. Четыре государства находятся в нейтральных отношениях и для наилучшего распределения ресурсов приняли решение объединиться в Конфедерацию (дружина-флотилия «Парус») на равных условиях. В течение игры Регионы выстраивают дипломатические отношения друг с другом, выстраивают политическую систему внутри государства, решают экономические вопросы, но главной задачей является подписание мирного договора с соседним Государством (дружина «Бригантина», программа этого лагеря называется «Молодые лидеры России»), которое должно произойти в День X. Кроме того что государства должны договориться между собой (а внутри каждого государства может возникнуть конфронтация между Регионами), Конфедерации нужно договориться с соседним Государством об условиях мирного договора и праве пользоваться пространствами соседнего Государства (киноконцертный зал, школа, кабинеты дополнительного образования и сувенирный магазин). Но даже если всем сторонам удастся договориться, подписанию договора может помешать третья сторона – Калиостро, которые ведут тайную подрывную политическую деятельность.

Это общий сюжет игры, понять лучше его можно, рассматривая отдельные элементы игровой вселенной.

Первое поколение начинали свою историю фактически с нуля – они приехали и начали первый квартал первого игрового года Новой эры. Чтобы моделировать ситуации, проживать их и успевать рефлексировать, мы изменили скорость движения времени в игровом пространстве – один день приравнивается к одному кварталу, четыре дня – к игровому году.

Играть в пустой рамке неинтересно, поэтому мы начали оживлять игру лором – придумывать историю, которая не влияет на сюжет или поведение участников, но делает игру живой и объёмной. Для каждого из четырёх Государств была придумана небольшая легенда и отличительные символы – форменная одежда и флаги Государств. За основу были приняты 4 стихии, и именно они определили фирменные цвета формы участников: огонь (красный), вода (синий), воздух (голубой), земля (чёрный), общий цвет Конфедерации – зелёный. В качестве флагов мы выбрали двуцветное полотнище, где один цвет принадлежал Государству, а второй был зелёным, как символ принадлежности к Конфедерации. Такой стала начальная легенда Государств, и участники её охотно подхватили:

*«Когда-то на территории, которую сейчас занимает Конфедерация, люди жили разрозненно, каждое из четырёх Государств стремилось развиваться отдельно, не помогая другим. Конфедерация во главе с Лидером Конфедерации взяла на себя великую миссию объединения всех четырёх Государств, чтобы они жили в мире, вместе справлялись с трудностями и шли к процветанию.»*

*Государство огня. Огонь – первый очаг, символ богов, жизненной энергии, тепла и Солнца. Огонь может быть как другом – согревать и освещать всё вокруг себя, так и опасным врагом, если его не удержать. Жители государства огня страстно отстаивают свои позиции, обладают живым умом и всегда готовы зажечь других интересными идеями. Своим цветом они выбрали бордовый, потому что он отлично отражает их силу, живость и напористость. Огненная змея – покровитель, хитра и изворотлива.*

*Государство воды. Вода – это основной источник жизни. Сильная, напористая, но в то же время гибкая, текучая стихия. Жители государства воды рассудительны, спокойны, но в то же время готовы энергично отстаивать свои интересы, если это необходимо, или прийти на помощь другим государствам. Цвет, который они выбрали, – насыщенный синий, каким бывает тихое глубокое море, он символизирует постоянство, стабильность и несокрушимость государства воды. Китовая акула – покровитель. Мощная и бескомпромиссная правительница моря.*

*Государство земли. Земля ассоциируется с основой, чем-то фундаментальным, и жителей Государства земли отличает упорство,*

*устойчивость и размеренность. При этом они могут быть пластичными и легкими, как песок, проявляя твёрдость только тогда, когда этого требуют обстоятельства. Государство своим цветом выбрало черный: сильный, загадочный цвет, символизирующий уверенность и целеустремлённость. Бурый медведь – покровитель. Властелин лесов, величественный и благородный.*

*Государство воздуха. Воздух – это самая загадочная стихия, изменчивая и непостоянная, источник иллюзий и миражей. Воздух лёгок, неосятимо. Находчивость, дружелюбие и контактность – всё это о жителях Государства воздуха. Но это не значит, что в случае опасности они не могут стать подобными урагану – напористыми, целеустремлёнными и сметающими любые преграды. Своим цветом они объявили лазурный, как ясное небо, что символизирует надёжность, уверенность в своих силах и смелость. Вольный сокол – покровитель, быстрая и стремительная птица.*

*Конфедерация. Цвет Конфедерации – зелёный, что символизирует рост, развитие и гармонию, к которой стремится правительство Конфедерации».*

Лор – это мир со всей историей. Сеттинг – время и место конкретной игры. Первое поколение, 8 Регионов, 4 Государства, 1 Конфедерация – сегодня это сеттинг, а уже в следующем запуске участники станут вторым поколением, и всё, что происходило в первом поколении, станет историей и автоматически переключается в лор, таким образом поддерживается преемственность поколений и генерируется новая проблематика для каждого последующих участников – ты должен выкрутиться из проблем и распорядиться ресурсами, которые достались тебе от твоих предшественников.

Для создания «бесшовных переходов» между локациями в игре у участника должно создаваться ощущение полного погружения в игровую действительность. И если день будет делиться на «играем в игру, потому что это весело» и «ходим в школу, потому что так нужно», то ни о каком погружении не может быть речи. Нам нужно было сделать все элементы океанской программы связными, даже если это кажется невозможным, поэтому мы решили добавить сюжет не только в отрядные и дружинные мероприятия, но и в занятия дополнительного образования, общеобразовательную школу.

Когда мы говорим о школе, то представляем парты, урок по 45 минут, строгую учительницу и полное непонимание, как использовать в жизни полученную информацию. Именно от этих позиций мы решили уйти и сделать школу сюжетно связанной с программой – нам важно конвертировать полученные знания в практику или понимать, где их можно применить. В этой связи мы отказались от традиционной классно-урочной системы и решили к межпредметным кейсам.

## КОНЦЕПЦИЯ ШКОЛЫ

*Унтилова О. Г.*

Современное образование немислимо без погружения в огромное количество информации. Работа с информационными потоками, их освоение, обуздание и использование для достижения собственных целей – одна из ключевых компетенций современного мира. Работодателю нужен сотрудник, который не столько «насыщен» знаниями, сколько умеет их добывать, классифицировать и трансформировать в некоторый продукт, будь то товар или услуга, – всё это основывается на личностных достижениях и конвертируется в некий привлекательный для мира результат. Знаниевая парадигма уступает место проектному мышлению и способности стратегически прорабатывать профессионально-личностный путь самореализации. Игровая модель организации образовательного процесса в этом случае является одним из действенных способов моделирования условий, приближённых к реальной жизни, когда одновременно существуют многоплановый путь, подразумевающий одновременное равновозможное существование достижимых результатов, и сохранение социально требуемых норм. Преимущество игры в том, что планируемый результат наделён «необязательностью», что возможен и принимается любой достигнутый результат, в том числе «нулевой» или «отрицательный», поскольку каждый из них является приобретённым опытом, некоей точкой бифуркации, определяющей дальнейшее продвижение.

Противоречие, заключённое в образовательной игре, состоит в том, что обучающийся должен освоить либо актуализировать некоторый программный учебный материал, уровень освоения которого имеет вполне определённый критериальный порядок. То есть свобода выбора пути продвижения обучающегося ограничивается рамками, заданными предметным содержанием и логистикой освоения школьной программы. В какой-то мере это противоречие преодолимо в условиях, отличных от условий обычной общеобразовательной школы, например – в рамках какой-либо образовательной программы Всероссийского детского центра «Океан». Именно такой опыт был реализован осенью 2018 и 2019 гг. в социально-образовательной игре «Город будущего».

В качестве игровой легенды было заявлено, что в мире N существует некоторое количество городов-государств, где ребятам необходимо в условиях ограниченности ресурсов и стремления реализовать свои потребности – классическая формула социально-экономических отношений, – выстроить некоторое общество, отвечающее заданным критериям: наличие и взаимодействие всех основных сфер общественной жизни, взаимодействующих

экономически и социально. Основной идеей игры являлась мысль о конвертации всех видов ресурсов в материальные и нематериальные блага, но основным критерием благополучия предполагалась материализация труда и знаний в виде определённой валюты. По замыслу организаторов игры, валюту каждый житель каждого города-государства должен заработать самостоятельно, ориентируясь на собственные запросы, силы, ресурсы (в том числе и знаниевые). Модель создаваемого общества строго иерархична, то есть оно стратифицировано по материальному признаку. Обязательным критерием успешности, обеспечивающей материальное благосостояние, являлся знаниевый ресурс, и те граждане, кто лучше может использовать его теоретическую составляющую и преобразовать её в практический результат, могли рассчитывать не только на продвижение в качестве предпринимателя, но и получать определённые социально-экономические бонусы и гарантии. Таким образом, в качестве двигателя игры была заложена необходимость постоянного повышения квалификации своей выбранной игровой роли. Повышение квалификации – это прохождение нескольких этапов игры, каждый из которых улучшает позицию игрока. Начиная с нулевой квалификации, ребята проходили путь от ученика и наёмного работника до специалиста и хозяина. Для прохождения этапов необходимо было решить определённые образовательные задачи (кейсы), в том числе построенные на освоении теоретического программного предметного материала, которые могут изменить позицию игрока. Особенность игры заключалась в том, что ребёнок находился в состоянии постоянного выбора: ему необходимо было самостоятельно составлять конфигурацию собственной образовательной модели и маршрут её достижения, сочетающую предметные и метапредметные знания и компетенции. Победителем игры мог стать тот город-государство, в котором к окончанию игры выстроена модель, наибольшим образом сочетающая интересы гражданина и государства.

Заданная модель игрового пространства требовала иной организации учебного процесса школы. Эта задача была решена введением предметных задач, решение которых, с одной стороны, обеспечивало выполнение программных требований к содержанию образования, а с другой – тем или иным образом способствовало продвижению игрока.

Так как по условиям игры количество решённых в ходе игры задач увеличивает мощь государства, то каждому игроку целесообразно решить как можно больше заданий разного уровня. Практически это означает, что ребятам необходимо было, помимо прочего, отработать определённые общеучебные и предметные компетенции, определённые школьными программными требованиями. В расписании дня участников игры было выделено определённое время, когда каждый из них мог осваивать и наращивать предметные знания школьной программы.

Была составлена таблица соотнесённости основного предметного содержания образования и заявленных как необходимые городам-государствам ресурсы.

**Таблица № 1.** Возможная соотнесённость предложенных в игре ресурсов и учебных предметов

Предмет Ресурс	Химия	Биология	Физика	География	Математика	История	Обществознание/ МХК	Русский язык	Литература	Иностранный язык
Вода	Да	Да		Да	Да	Да		Да		Да
Пища	Да	Да		Да	Да	Да		Да		Да
Рудные полезные ископаемые	Да		Да	Да			Да	Да		Да
Нерудные полезные ископаемые (топливо)	Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да		Да
Лес		Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да		Да
Энергия	Да	Да	Да	Да	Да			Да		Да
Строительство	Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да		Да
Культура				Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да
Коммуникации				Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да

Для обеспечения необходимости оценивания уровня освоения предметного содержания был предложены критерии, позволяющие отразить уровень освоения предлагаемых к выполнению кейсов (образовательных задач). Поскольку условия игры определяли ту или иную стоимость предметных знаний, умений, навыков и метапредметных компетенций, то была составлена уровневая шкала соответствия сложности компонентов кейса и их стоимости.

Таблица № 2. Уровни и условия выполнения задач

Показатели/ задачи	Задачи 1-го уровня	Задачи 2-го уровня	Задачи 3-го уровня
Условие выполнения	Обязательны к выполнению каждым участником игры и являются условием участия игрока в экономической жизни государства, а также перехода к задачам следующего уровня. Выполняются самостоятельно с обязательным предоставлением результатов учителю-консультанту	Обязательны к выполнению каждой группой (государством). Обязательно сопровождаются учителем-консультантом	Создаются учеником и выполняются по желанию самостоятельно при условии выполнения задач двух предыдущих уровней. Могут сопровождаться учителями по выбору команды
Место проведения	Отрядное место или школа	Школа	Отрядное место + школа
Форма	Предметное задание	Метапредметное задание	Метапредметный продукт
Соотнесённость с учебным планом	Тематическое совпадение с календарно-тематическим планированием	Тематическое совпадение с календарно-тематическим планированием	Выход на уровень проектной деятельности
К р и т е р и и выполнения	– «удовлетворительно» – 40-70 % – 0,3 у. е. – «хорошо» – 71-80 % – 0,5 у. е. – «отлично» – 81-100 % – 1 у. е.	– «удовлетворительно» – 40-70 % – 0,5 у. е. – «хорошо» – 71-80 % – 1 у. е. – «отлично» – 81-100 % – 2 у. е.	– «удовлетворительно» – 40-70 % – 2 у. е. – «хорошо» – 71-80 % – 3 у. е. – «отлично» – 81-100 % – 4 у. е.
Стоимость в игре	От 0,3 до 1 человеко-часа	От 0,5 до 2 человеко-часов	От 2 до 4 человеко-часов
Предметное оценивание (hard skills)	– 40-70 % – удовлетв.; – 71-80 % – хорошо; – 81-100 % – отлично	– 40-70 % – удовлетв.; – 71-80 % – хорошо; – 81-100 % – отлично	– 40-70 % – удовлетв.; – 71-80 % – хорошо; – 81-100 % – отлично

Оценивание soft skills	Удостоверение об освоении программы дополнительного образования по программе «Предпринимательство и бизнес»		
------------------------	---	--	--

Собственно, учебная работа школы была организована как обязательное участие в работе образовательных мастерских. В рамках программы «Город будущего» были подготовлены и проведены школьные модульные занятия (далее – кейсы). Внешняя форма организации учебного материала была запрограммирована условиями игры, содержание кейсов определялось предметным календарно-тематическим планированием и необходимостью соблюдения предъявляемых к уровню освоения предмета программных требований.

Педагогами школы было разработано и проведено 5 авторских кейсов, в том числе 4 межпредметных (филологический – русский язык и литература, иностранные языки), историко-информационный (история, обществознание и информатика), физико-математический и биолого-химический кейсы, а также 1 предметный (география), охвачен основной перечень предметов учебного плана.

**Таблица № 3.** Разработка и реализация кейсов

№ п/п	Название кейса, год разработки	Год реализации	Профиль	Предметная составляющая	Педагоги
1.	«Дизайн-проект научно-развлекательного центра в городе будущего», 2018	2018, 2019	Физико-математический	Физика, математика	Коурова В. А., Скворцова Н. В., Сергеенко Н. В., Русина Д. К.
2.	«Загрязнение окружающей среды», 2018	2018, 2019	Биолого-химический	Биология, химия	Антипьева В. В., Новошинская Е. Д., Камилова И. О.
3.	«Фонд культуры», 2018	2018	Филологический	Русский язык, литература, английский язык	Буренок Д. С., Кузьменок Д. В., Савина Е. Б., Соколова Н. Н., Пупкова А. В.

4.	«Детективное агентство «Пушкин-свет», 2019	2019	Филологический	Русский язык, литература, английский язык	Буренок Д. С., Кузьменок Д. В., Савина Е. Б., Унтилова О. Г., Захарова К. С., Борисова А. С.
5.	«Тайны забытого музея», 2018	2018, 2019	Историко-информационный	История, обществознание, МХК, информатика	Бондарюк А. Ю., Москалева Г. А.
6.	Географический, 2018	2018, 2019	Экономико-географический	География, экономика	Кравец Г. А., Мошковский А. С.

Формирование учебных групп строилось по принципу возрастной разнорядности, что определило содержательно-предметную составляющую кейсов – подготовлены и использованы в работе дифференцированные задания для 8-11 классов.

Анализ проработанных кейсов показал следующее.

**Таблица № 4.** Общие результаты участия школы в игровом формате образовательного процесса

Плюсы	Риски	Ресурсы и предложения
Достаточно полное соответствие КТП	Сложность выбранного варианта учёта достижений	Необходимо более чёткое определение места и роли школы, а также ожидаемых результатов, отсюда – необходимость включения подведения итогов в образовательно-учебный процесс
Мотивирующий и интересный формат учебных занятий, возможность межвозрастного и межпредметного взаимодействия	Недостаточно отрабатанный механизм межпредметного итогового подведения результатов в школе	Предложено исключение монокейсов и обращение к общедидактическим принципам в построении материала кейсов

<p>Высокая накапливаемость предметных оценок, хороший среднестатистический результат, ресурсность с точки зрения ВСОКО (внутренней системы оценки качества образования)</p>	<p>Большой возрастной разброс в группах</p>	<p>Предложено формирование разновозрастных групп с меньшим разбросом: 7-8 классы, 9-11 классы</p>
<p>Нелинейность расписания, возможность индивидуального продвижения ученика</p>	<p>Недостаточно отработанный механизм коррекции низких учебных результатов детей</p>	<p>Необходим предварительный сбор информации о детях, уведомление их о предстоящем формате учебной работы; введение механизма мотивирования и коррекции полученных результатов вне времени выполнения кейса (в рамках смены, в школе, в форме тьюторского сопровождения)</p>
<p>Освоение большого объема предметного материала за короткий срок</p>	<p>Недостаточное количество времени на решение кейсовых задач</p>	<p>Увеличение количества времени на выполнение кейсовых задач, соотносённость выделенного времени сложности изучаемого материала</p>

Работа в игровом образовательном пространстве показала, что необычная форма организации педагогического процесса достаточно ресурсна как для детей, так и для учителей. Она позволяет расширить сферы взаимодействия участников образовательного процесса, моделировать игровые ситуации с опорой на предметность и с выходом за неё, проектировать разные варианты достижения результатов.

Примеры кейсов описаны в Приложениях.

## КОНЦЕПЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

*Бобровская Е. А.*

При посещении занятий дополнительного образования у участников была возможность выбрать для себя один из вариантов посещения лабораторий, студий и мастерских: коворкинг или работа.

Если участники выбирали дополнительное образование в качестве работы, то за посещение занятий получали фиксированную сумму игровой валюты (танталы), а все продукты, которые были изготовлены на занятии, оставались на рабочем месте – в его мастерской.

В случае, если участник выбирал посещение мастерской в режиме «коворкинг», то фиксированную плату за рабочее место, материалы и получаемые знания вносит участник, а все результаты деятельности забирает с собой.

Пример действия этой механики: на занятие по плетению фенечек можно прийти в качестве работника, получить за «работу», выполненную на занятии, 300 танталов, а все сплетённые фенечки остаются у педагога, который может присвоить им какую-то стоимость, при желании любой участник может приобрести такую фенечку, в том числе участник, который её сплёл. Тогда, если участник приходит в коворкинг, то он платит за то же самое время в том же самом месте 300 танталов (за материалы и рабочее место), однако все продукты деятельности являются его собственностью и он самостоятельно принимает решение, как ими распоряжаться, – в таком случае он может запустить бизнес и продавать фенечки, что позволит ему окупить затраты на оплату аренды места в коворкинге и получить прибыль.

## ПЛАН ОСНОВНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ СОБЫТИЙ

Бобровская Е. А.

Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота	Воскресенье
<p><b>3 квартал 1 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание Конфедерации;</li> <li>– образовательные сессии; деловое письмо;</li> <li>– деловые игры; «Океанский стиль: «Вожатский стор-приз»»</li> </ul>	<p><b>4 квартал 1 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание Конфедерации;</li> <li>– деловые игры; предвыборные кампании;</li> <li>– Новый год; Выборы Лидера Конфедерации</li> </ul>	<p><b>1 квартал 2 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание конфедерации; интуитивная;</li> <li>– деловые игры; торжественное открытие лидерских игр;</li> <li>– «Вечер короткометражного кино»</li> </ul>	<p><b>2 квартал 2 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание Конфедерации;</li> <li>– образовательные сессии;</li> <li>– лидерские игры; спектакль про Федула Стрельца</li> </ul>	<p><b>3 квартал 2 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание Конфедерации;</li> <li>– образовательные сессии;</li> <li>– игровой процесс; «Мировое кафе»</li> </ul>	<p><b>1 квартал 1 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Океанский стиль; экскурсия по Центру, час океанских песен и легенд;</li> <li>– Урок Мудрости «История Маленького принца»; «Огонёк зна-комств»</li> </ul>	<p><b>2 квартал 1 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Лекторий: старт игры;</li> <li>– церемония открытия программы;</li> <li>– «Аукцион событий»</li> </ul>
<p><b>2 квартал 3 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание Конфедерации;</li> <li>– образовательные сессии;</li> <li>– чемпионат по управленческим поединкам; игровой процесс; презентация Регионов</li> </ul>	<p><b>3 квартал 3 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание Конфедерации;</li> <li>– образовательные сессии;</li> <li>– чемпионат по управленческим поединкам; игровой процесс; «Весёлые старты»</li> </ul>	<p><b>4 квартал 3 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание Конфедерации;</li> <li>– образовательные сессии;</li> <li>– чемпионат по управленческим поединкам; игровой процесс; «Новый год</li> </ul>	<p><b>1 квартал 4 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание Конфедерации;</li> <li>– образовательные сессии;</li> <li>– игровой процесс; «Шоу талантов»</li> </ul>	<p><b>2 квартал 4 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание Конфедерации;</li> <li>– образовательные сессии;</li> <li>– Global Management Challenge;</li> <li>– литературно-музыкальный салон «Болдинская осень»</li> </ul>	<p><b>3 квартал 4 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание Конфедерации;</li> <li>– образовательные сессии;</li> <li>– игровой процесс; ScienceSlap;</li> <li>– Квиз/Брейндо</li> </ul>	<p><b>4 квартал 4 год</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание Конфедерации;</li> <li>– финал управленческих поединков; игровой процесс;</li> <li>– Новый год</li> </ul>
<p><b>17 день</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Собрание Конфедерации;</li> <li>– выход из игры; аукцион;</li> <li>– Бал Конфедерации</li> </ul>	<p><b>18 день</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Выезд на экскурсию;</li> <li>– церемония награждения;</li> <li>– «Огонёк прощания»</li> </ul>	<p><b>19 день</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Итоговый сбор;</li> <li>– отрядные события</li> </ul>	<p><b>20 день</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Разъезд</li> </ul>			

## ➔ ПОЯСНЕНИЯ К СОБЫТИЯМ ПРОГРАММЫ

Бобровская Е. А.

**Лекторий: старт игры.** Цель: познакомить участников смены с концепцией деловой игры «Государство», погрузить в атмосферу делового взаимодействия, представить администрацию и вожатых под игровыми именами.

**Аукцион мероприятий.** Цель: распределить обязанности за проведение массовых мероприятий, назначить ответственных путём розыгрыша в обратном аукционе. Выигравший Регион обязуется провести выбранное им массовое мероприятие в указанный срок.

**Урок Мудрости «История Маленького принца».** В рамках программы участники будут стремиться к достижению успеха, искать наиболее выигрышные модели взаимодействия с игровой системой и окружающими людьми; в определенный момент участники будут готовы добиваться «победы любой ценой». Мы стремимся воспитать не только конкурентоспособных молодых людей, но и этичных, принимающих решения основываясь не только на собственной выгоде. Девизом программы является лозунг «Успех каждого – от успеха каждого», для актуализации общечеловеческих ценностей на старте программы важно провести тематический вечер, в котором будут подниматься темы дружбы, верности, семьи.

**Собрание Конфедерации.** Общее собрание дружины для решения внутриигровых административных, политических, экономических и прочих вопросов. Во время собрания сообщается вводная информация от кураторов процесса, раздаются учебные кейсы.

**Деловая игра: «Вертушка общения»<sup>6</sup>.** Предназначена как для быстрого отбора, так и для эффективного обучения слушателей такой комбинации деловых качеств, как умение успешно продвигать вперед свою позицию, преодолевая сопротивление людей, но не конфликтуя с ними. Особенностью данной игры является требование, чтобы число её участников было кратно шестнадцати. Игра проходит в группах по шестнадцать человек автономно, участники из разных групп не взаимодействуют между собой, их объединяет лишь синхронное выполнение общих для всех команд ведущего. Задача вожатого – собрать и организовать группу участников.

**Деловая игра «Анализ последствий принятых управленческих решений».** Направлена на развитие навыков принятия решений и анализ возможных положительных и отрицательных последствий. Технология выбора оптимального делового решения.

<sup>6</sup>Мы используем деловые игры В. К. Тарасова, которые проводит сертифицированный тренер. С правилами игр можете ознакомиться в книге «Управленческая элита. Как мы её отбираем и готовим» (издательство «Добрая книга», 2019 г.).

**Деловая игра «Вариант».** Игра проходит в четыре этапа; в ходе игры её участники меняются местами. Задача лидера провести игру так, чтобы каждый «защитник» имел возможность изложить и аргументировать свою позицию. По окончании игры лидер оценивает выступления «защитников»; «защитники» оценивают действия лидера, ознакомившись со специальным бланком; «защитники» оценивают друг друга. Таким образом, каждый участник трижды играет роль «защитника» и один раз – лидера. Задача вожатого – собрать и организовать группу участников.

**Деловая игра «Персонал».** Цель игры: продемонстрировать необходимость выстраивать прозрачные и эффективные линии коммуникации. Сама игра напоминает «испорченный телефон», для её проведения требуется изолировать часть игроков от другой части, таким образом обеспечив перебой в коммуникации. Задача участников – как можно более точно воспроизвести первоначальный указ. Задача вожатого – собрать и организовать группу участников.

**Деловая игра «Организатор».** Цель: выявление и формирование практических навыков по организации труда и производства, по оперативному управлению производством, а также в области коммерческой деятельности. Требуется игровой зал со столами, числа которых достаточно, чтобы вокруг них свободно разместились все участники, плюс ещё три-четыре стола, микрофон, если число участников больше сорока, калькуляторы (по одному на три-четыре участника); подносы (или, при больших масштабах игры, небольшие тележки) для транспортировки собранной и разобранной продукции. Задача вожатого – собрать и организовать группу участников.

**Новый год.** Внутриигровое событие, отмечающее конец игрового периода. Проводится каждые четыре дня. Отмечается как Новый год. Задачи творческой группы:

1. Задать тематику мероприятия.
2. Подготовить помещение в соответствии с выбранной тематикой.
3. Подготовить программу мероприятия.
4. Подготовить участников к мероприятию.
5. Реализовать мероприятие.

**Вожатский спектакль.** Вожатский спектакль должен быть логичен в контексте всех мероприятий смены. Постановщикам необходимо обратить внимание на сценарный ход, образы героев, музыкальное оформление.

**Игровой процесс.** В это время участник может принимать игровые решения, взаимодействовать в рамках игрового процесса с другими участниками, добывать информацию, сырьё и другие ресурсы, необходимые для производства и другой игровой деятельности. Большинство задач, кроме образовательных, решаются участниками смены именно во время основного игрового процесса.

**Лидерские игры.** Цель: сплочение команды, выбор верной тактики действий, развитие командного мышления. Проводятся в несколько этапов в формате группового зачёта. В финале зачёта состоится финальное состязание, определяющее победителя. Задачи вожакого – собрать, организовать и мотивировать команду для участия в зачёте.

**Фестиваль короткометражного кино.** Цель: способствовать развитию критического мышления у подростков. Творческой группе необходимо заранее подготовить шорт-лист фильмов (в т. ч. мультипликационных), а также список вопросов для обсуждения к каждому из презентуемых фильмов.

**Спектакль про Федота-стрельца.** Подготовленный инструкторами игрового процесса спектакль, основанный на одноимённом произведении Л. А. Филатова.

**Мировое кафе.** Метод сфокусированного неформального обсуждения. С помощью «Мирового кафе» можно за короткий промежуток времени объединить совершенно разных людей, избежать возможного недопонимания и преодолеть нежелание работать совместно. Неформальная дружественная атмосфера способствует расслаблению и открытости при генерации идей и последующем обсуждении, снимает возможную тревожность и скованность. Проведение обычно требует от сорока минут до трёх часов в зависимости от количества участников и решаемых вопросов. От ведущего не требуются специальные умения и навыки. Его задачи – соблюдать тайминг и инструктировать участников.

**Встреча с предпринимателями.** Конференция с участием успешных предпринимателей Региона. Участники смены получают опыт ведения дел из первых рук.

**Квартирник.** Цель: создание доброжелательной атмосферы в отряде и дружине. Песни авторства В. С. Высоцкого. Необходимо исполнить песни и соединить их сюжетом. Музыкально час – это не набор песен, а целостная программа, у которой должна быть общая идея.

**Управленческие поединки.** На тренинге управленцы в уникальных деловых играх тренируют своё личное мастерство руководить, в поединках отрабатываются навыки принятия решений «здесь и сейчас», достижения цели в переговорах и управления действительностью с помощью социальных технологий. Задача вожакого – собрать и организовать команды для участия.

**Global Management Challenge** – это крупнейшее в мире первенство по стратегическому менеджменту. В основе чемпионата лежит комплексный компьютерный бизнес-симулятор (игровая модель), дающий возможность менее чем за месяц получить опыт управления компанией, равный нескольким годам работы в условиях глобальной конкуренции. Также чемпионат позволяет применить теоретические знания на практике и отрабо-

тать основные управленческие и личностные навыки, объединяя ведущий мировой опыт в бизнес-образовании. (Подробнее о *Global Management Challenge* можно прочитать по адресу: <https://globalmanager.ru>).

**Литературно-музыкальный салон «Болдинская осень».** Сегодня все больше времени мы проводим за компьютером и в гаджетах – постоянно читаем информационные сводки, комментарии в социальных сетях, рекламные посты, при этом совсем не много времени уделяя полноценным литературным произведениям. В будущем успешным будет тот, кто умеет читать произведения на бумаге; понимать крупные литературные формы – тренировать не только память, но и системное мышление, которое так важно при обработке больших объёмов данных. Чтобы привлечь сегодняшних школьников к чтению, обратимся к истории жизни и творчества великого русского поэта и писателя – Александра Сергеевича Пушкина.

**Презентация Регионов.** Цель: реализация творческих способностей участников программы. Каждый Регион должен представить творческий номер, который сможет характеризовать уникальность и неповторимость как самого Региона, так и его представителей. Приветствуется наличие (смешение) разных стилей и видов творческой деятельности в одном номере.

**Шоу талантов.** Цель: творческая реализация участников программы. К участию в дружинном деле принимаются номера в следующих номинациях: «актёрское мастерство», «инструментальное исполнение», «вокальное исполнение», «хореография», «декламация» (мелодекламация), «КВН», «спорт» (художественная гимнастика).

**Важно!** Нужно не только дать возможность детям показать «домашние заготовки», но и создать условия для реализации новых творческих продуктов, придуманных детьми за время пребывания на территории ВДЦ, вдохновлённых «океанской» жизнью.

**Science Slam.** Представляет собой серию научных лекций, которые читают молодые учёные. Каждое выступление длится ограниченное время, как правило, не больше десяти минут. Изложение собственного исследования должно быть доступным и интересным для неподготовленной аудитории. Победителя определяют с помощью шумомера – по громкости аплодисментов.

**Квиз, плиз! / БрейнДо.** Цель: обучение эффективному поведению внутри команды для получения максимально точного ответа на вопрос. Интеллектуальная командная игра, для победы в которой необходимо задействовать эрудицию, логику и сообразительность. Задача вожатого – собрать и организовать команду для участия. Мотивировать на участие и победу.

**Деловая игра «Шашки Тарасова».** Игра рассчитана на количество участников от 30 до 50 человек из расчёта на одно игровое государство и число

государств от 1 до 5. Таким образом, общее число участников может быть от 30 до 250 человек. Игра предназначена для обучения: экономическому видению существа основных операций с ценными бумагами; навыкам выбора стратегии на рынке ценных бумаг; пониманию проблем взаимодействия между государственным и частным секторами, а также проблем между прозрачной и теневой экономиками. Задача водителя – собрать и организовать команды для участия.

**Старт аукциона.** Одно из мероприятий, закрывающих смену. На аукционе участники смены имеют возможность посредством торгов игровой валютой выиграть соответствующий лот из числа представленных.

**Бал Конфедерации.** Цель: создать условия для снятия эмоционального напряжения и творческой реализации детей. Танцевальный вечер с историческим погружением.

**Церемония награждения.** Цель: награждение активных участников программ. Проводится в двух частях. Первая часть – награждение победителей олимпиад, творческих конкурсов, вторая – за активную работу в смене.

## ➔ **ЛОГИКА РАЗВИТИЯ ПРОГРАММЫ**

*Бобровская Е. А.*

Традиционно программы смен в «Океане» проектируются, исходя из логики развития временного детского коллектива, а сама программа делится на три смысловых блока: организационный период, основной период, итоговый период. Рассмотрим каждый период подробнее.

### **ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПЕРИОД**

Организационный период направлен на адаптацию участников в новых условиях пребывания. Это время заезда участников на территорию, период знакомства с территорией, правилами проживания в Центре и окружающими людьми – участниками программы, вожатыми, педагогами, иными сотрудниками Центра. Длительность такого периода составляет 3-5 дней, в зависимости от длительности фактического приезда и размещения детских делегаций.

Большую часть времени в организационный период занимает деятельность внутри отряда: в первую очередь это знакомство участников друг с другом, работа по формированию временного детского коллектива, выявлению у участников способностей разного характера (творческих, аналитических, интеллектуальных, лидерских и тому подобных), формированию основ детского самоуправления. Чаще всего для этого вожатые применяют короткие и спринт-игры, коллективные творческие дела, отрядные дела. На основе взаимодействия участников в таких форматах вожатые делают выводы о готовности участников к групповой коммуникации; исходя из выявленных способностей и индивидуальных особенностей участников вожатые корректируют составленную перед сменой программу отрядной деятельности с целью максимального развития временного детского коллектива и реализации потенциала участников отряда.

Дружинная деятельность в организационный период связана с созданием «вау-эффекта» (с одной стороны, чтобы отвлечь участника смены от мыслей о доме, родителях, а с другой – обратить внимание на большое количество окружающих его возможностей коммуникации, развития, открытий), а также актуализацией общечеловеческих ценностей и привитием норм поведения океанца.

Погружение в тематику программы ведётся опосредованно, так как самое главное в организационном периоде – познакомить участников друг с другом (представить себя как личность, имеющую определённый опыт и социальный статус), сформировать временный детский коллектив и создать условия для принятия всеми участниками правил взаимодействия с окружающим пространством и людьми.

При проектировании программы «Город будущего» мы отталкивались от игровых принципов, поэтому организационный период отличался от обычного с самого заезда.

Что мы делаем, когда начинаем играть в ролевую компьютерную игру? В первую очередь нам нужно придумать игровое имя (ник), под которым будем играть. После этого выбрать класс развития персонажа, либо игра случайным образом выберет его для нас (рандомно).

Именно таким был старт и нашей игры, несмотря на то, что она была игрой живого действия, а не компьютерной. Первое, что необходимо сделать участнику – придумать игровое имя. Мы не ставим ограничений при выборе имени, кроме требований цензуры. Более подробно о игровых именах и ролях участников можно будет прочесть далее.

Так как участники программы попадают не на обычную смену, а в игровой мир, то происходит знакомство не с обычными школьниками, а в первую очередь с самим собой – придумывая легенду своего персонажа, ты выбираешь, какие черты характера, увлечения и цели оставить для этой игры, а какие – оставить в прошлой жизни, потому что они не помогают достичь успеха. Чтобы поддерживать игровое состояние, мы начинаем активно взаимодействовать с участниками в контексте игры – таким образом фокус смещается со знакомства с участником, прибывшим в «Океан», на игру, в которой ты можешь быть кем угодно, пробовать себя, не оглядываясь на груз прошлых социальных ролей и ярлыков.

Фактически вместо привычного формирования временного детского коллектива мы помогаем участникам произвести персональную инвентаризацию с помощью деловых игр и тренингов – определить свои сильные и слабые стороны, образ желаемого будущего, а пути достижения этого будущего показываем уже в основном периоде программы.

В этой связи очень важно не попасть в ситуацию, которую мы называли «ловушка оргпериода». В первые дни смены может возникнуть конфликт интересов, когда вожатым важно заложить основы временного детского коллектива, а руководителю программы – запустить игровую модель. Чтобы исключить такое напряжение и не допустить перекоса в программе, до старта смены важно провести обучающие занятия для коллектива, где будет актуализировано понимание логики построения программы. В рамках самой смены нужно постоянно напоминать вожатым, что в организационном периоде мы занимаемся запуском игры, объяснением правил и погружением в атмосферу, и в целях сплочения отряда продумать отдельное событие в течение программы.

Организационный период программы строится из нескольких логических блоков: знакомство с территорией и правилами проживания в Центре (первый день программы), введение в программу и старт игры (второй день),

блок тренингов и деловых игр, регламентирующих порядок коммуникации и оценки действий участников в программе (третий и четвёртый дни).

Если сравнивать программу с живым организмом, то первый период можно назвать «детство». С входом участника в игру происходит «рождение» персонажа, его адаптация в мире игры и обучение правилам поведения. Вожатые, как родители, рассказывают легенды и истории, объясняют существующие традиции и принятые нормы, контролируют поведение детей и всячески помогают понять, что происходит в этом мире, какие есть возможности и ограничения.

К концу четвёртого дня Конфедерация отмечает Новый год (один реальный день приравнивается в игровом пространстве к кварталу), который знаменует переход к новому периоду программы – основному.

Празднование Нового года по окончании четырёх дней игры является традиционным событием, поэтому в канву первого Нового года были заложены ритуалы, переходящие из года в год от поколения к поколению (от участников одной программы – к участникам следующей):

- инаугурация Лидера Конфедерации;
- речь Лидера Конфедерации по итогам года и планам на следующий год;
- оглашение Советом Национальных героев решения о признании Национальным героем за выдающиеся подвиги жителей Конфедерации.

### **ОСНОВНОЙ ПЕРИОД**

В «Океане» традиционно основной период связан с реализацией основной содержательной части программы; работа с временным детским коллективом связана с укреплением уже сложившихся взаимоотношений между участниками.

В рамках текущей программы сплочение отряда – это одно из важных заданий. Для того, чтобы показать значимость работы в команде, проводится курс игр на сплочение «Лидерские игры», по результатам прохождения которого формируется капитал каждого Региона.

Содержание программы разворачивалось в двух плоскостях:

- развитие компетенций при посещении образовательных курсов и решении школьных кейсов;
- применение полученных знаний и имеющихся навыков в игровом процессе.

Образовательные курсы проводили приглашённые специалисты. У участников была возможность выбирать из множества курсов, формируя таким образом свой индивидуальный образовательный маршрут. Формат образовательных курсов предполагал посещение участниками

модулей по выбору. Модули были рассчитаны на 8-16 часов, также были разовые занятия (длительностью 2-3 часа) и один долгосрочный курс «Общеменеджерская подготовка». По итогам посещения курсов участники получили дипломы с указанием компетенции и количества часов, потраченных на её развитие.

В числе курсов, формирующих избыточную образовательную среду, были следующие содержательные блоки: основные принципы личной эффективности; социальное проектирование; эмоциональный интеллект и поведение в стрессовых ситуациях; деловая этика; мотивация в деятельности; цифровая, техническая и финансовая грамотность; основы выявления предпринимательского потенциала и ресурсов успешности; конструирование персонального имиджа: инструменты и модные тренды; команда: возможности и роли; основные навыки переговоров; искусство работы на сцене. В Приложениях вы можете ознакомиться со сценарием занятия из блока курсов по эмоциональному интеллекту и поведению в стрессовых ситуациях.

Компетенции, которые развивались на занятиях:

- публичные выступления;
- коммуникация;
- обратная связь;
- эмоциональный интеллект;
- стратегическое мышление;
- системное мышление;
- критическое мышление и анализ;
- креативность;
- управление временем;
- стрессоустойчивость;
- ориентированность на результат;
- принятие решений;
- проактивное поведение;
- адаптивность;
- предпринимательство;
- наставничество;
- работа в команде;
- проектное мышление;
- управление бизнесом;
- мотивирование;
- делегирование полномочий;
- разрешение конфликтов;
- управление изменениями;
- лидерство.

При реализации творческих и развлекательных событий программы мы также удерживали фокус на развитии компетенций участников и логичности включения события в игру. Далее немного подробнее разберём некоторые события основного периода.

**Презентация Регионов.** Идея проведения творческой презентации каждого Региона связана с формированием и развитием временного детского коллектива, необходимостью творческой реализации участников программы, формированием идентичности каждого Региона (отряда) внутри Конфедерации (дружины).

Право выбора тематики мероприятия получило Государство Земли (3-й корпус, 7-й и 8-й отряды), по итогам проведения тендера городом федерального значения Изумрудный (кураторы игры) на проведение мероприятия, так как в соответствии с выставленным техническим заданием они предложили наименьшую стоимость организации события – 3999 танталов.

При разработке учитывалась игровая завязка – принадлежность каждого Региона определённому Государству, у каждого из которых на момент начала большой деловой игры «Государство» имелась собственная легенда появления и отличительные символы: 2-й корпус – воздух (голубой цвет), 3-й корпус – земля (чёрный цвет), 4-й корпус – вода (синий цвет), 5-й корпус – огонь (красный цвет).

В рамках мероприятия каждый из Регионов представил свою версию появления, существования, развития, его цель и место в Конфедерации, будущую траекторию развития. Форму презентации участники определяли самостоятельно. Общая идея мероприятия – «Легенды Конфедерации». Участники и кураторы игры отметили, что важно проводить такое событие в каждом последующем поколении.

**Научно-популярное шоу Science Slam.** Идея проведения научно-популярного шоу для участников программы связана с актуальной повесткой образовательной политики, а также повышающимся интересом у молодёжи к научно-просветительской, проектной и образовательной деятельности.

Во время шоу пять школьников рассказали о своих собственных научных исследованиях. У каждого слэмера было 10 минут, чтобы остроумно, доступно и интересно донести свою идею, а зрители задавали вопросы по поводу исследований (автор лучшего вопроса получал вознаграждение игровой валютой – танталами) и определяли лучшего аплодисментами (с помощью шумомера).

По отзывам зрителей «Слэм» – нескучный способ привлечь внимание к исследованию разных объектов и событий, развить интерес к проектной деятельности.

**Интеллектуально-развлекательная битва «Квиз, Плиз!».** Идея проведения интеллектуально-развлекательного шоу для участников программы

возникла в связи с повышающимся у молодёжи интересом к интеллектуальным играм, интересным форматом интеллектуального шоу. Длительность составила полтора часа, включая семь раундов, два перерыва между раундами для подведения итогов.

Каждый раунд имеет определённые отличия (вопросы с вариантами ответа, музыкальный раунд, возможность делать ставки на ответ) и тематику. В океанской версии квиза приняли участие 17 команд по 10 человек, в том числе команда вожатского отряда «Исток».

Интеллектуально-развлекательная битва «Квиз, Плиз!» проводится в 10 странах и 85 городах. Во Всероссийском детском центре «Океан» игра прошла впервые. Подобное мероприятие можно проводить в каждой программе, оно всегда будет востребовано у участников и сотрудников.

**Смешанные интеллектуальные бои BRAINDO (брейндю)** – игра с вариативным сценарием, в которой команды, соревнуясь с соперниками, дают ответы на вопросы в условиях ограниченного времени. Перед очным этапом с каждой командой было проведено по две полуторачасовые тренировки, в рамках которых объяснялись правила игры на каждом из этапов, проводились тренировки с вопросами игр прошлого цикла, тренировочные раунды с кнопкой. Изначально было заявлено 16 команд, до очной игры дошло 10 команд (одиннадцатая команда кураторов игрового процесса играла вне зачёта).

Очная игра началась с синхронных (отборочный этап) – одновременная игра для всех команд, участвующих в турнире. Синхрон состоит из двух боёв по 10 вопросов каждый. Четыре команды, набравшие наибольшее количество баллов за правильные ответы, прошли в следующую часть турнира. На этом этапе необходимо не только найти ответ на вопрос, но и получить право ответа быстрее соперников, зафиксировав готовность отвечать нажатием на кнопку. Остальные команды стали зрителями финального этапа.

Игра проводится в 11 городах Российской Федерации. Во Всероссийском детском центре «Океан» прошла впервые. Такой формат мероприятий лучше всего использовать в таких тематических программах, как: «Российский интеллект», «Иновациям – старт!», «Новые материалы и технологии», «Океан открытий», «Школа исследователей и изобретателей», «Энергия старта».

**Бал Конфедерации.** Изначально идея мероприятия строилась вокруг исторической реконструкции бала XVIII века, в котором участники (после трёх предварительных тренировок) исполнили бы следующие танцы: кадрили «Летучая мышь», вальс «Паганини», контрданс Fireman Dance, контрданс «Булочница». Помимо этого, танцевальная программа бала состояла из показательных номеров от коллектива школы исторических танцев, танцев-игр с участниками Бала.

После обсуждения процесса подготовки участников к Балу (исполняемых танцев, используемых костюмов и грима, графика тренировок) с представителями администрации дружины, а также сбора запросов ожиданий от участников стало ясно, что такой формат Бала не подходит (ввиду высокого уровня занятости участников в образовательном процессе и невозможности организации репетиций; напряжённого эмоционального фона, связанного с близостью разъезда).

В связи с необходимостью снятия эмоционального напряжения участников, положительной реакцией на выступление группы барабанщиков на церемонии открытия программы, запросами на проведение дискотеки от участников, было принято решение о смене формата Бала.

Ключевой концепцией стало современное видение бала – непременно с живой музыкой, но современными музыкальными композициями и танцами, актуальными образами участников. В этой связи была приглашена кавер-группа «Аура». Участникам понравился подобный формат, об этом говорят как рефлексия на отрядах по итогам дня, так и отметки в анкетах по итогам смены.

**Референдумы.** При реализации программ стало ясно, что возможность высказывать свою точку зрения является очень значимой для участников – ежедневно на собрании Конфедерации от каждого государства выступали спикеры, поднимающие значимую тему для них, а также была высока явка на голосования (как при выборе Лидера Конфедерации, так и при выборе глав государств). Во втором запуске программы депутаты приняли решение разработать Конституцию Конфедерации, которая была принята на референдуме большинством голосов (с текстом Конституции можно ознакомиться в Приложениях).

Если продолжить сравнение программы с живым организмом, то основной период можно назвать «взрослая жизнь» – это время быть «взрослым», выбирать и принимать решения, нести за них ответственность, инициировать и оценивать. С наступлением второго года участники начинают ориентироваться в игре, пробовать реализовывать свои инициативы, постепенно увеличивая степень самоорганизации. Участникам уже не нужны подсказки от родителей-вожатых, они самостоятельно принимают решения и несут за них ответственность. Это активная фаза самореализации. На четвёртом году игровой жизни участники уже могут похвастаться успехами и неудачами (на своих ошибках учатся, а в игре совершать ошибки безопасно), у каждого свой багаж историй и переживаний. Так мы подбираемся к финальному этапу программы.

### **ИТОГОВЫЙ ПЕРИОД**

Третий период является рефлексивным и наступает на 17-й день программы – мы прожили четыре игровых года и возвращаемся из игры в настоящее.

На общем собрании дружины происходит представление всех игротехников и вожатых по их настоящим именам, а после Регионы превращаются в отряды. Представление соотрядников друг другу производит бурю эмоций! С этого момента мы возвращаемся к обычной жизни и уже не используем игровые имена, но опыт, приобретённый в игре, эмоции – всё это было настоящим, всё это останется с участниками навсегда.

В итоговом периоде «возвращение» к своему имени, своему «Я» подталкивает участников программы к размышлению о том, какие черты характера помогли достичь ему успеха, какие выводы «забрать» с собой из игры, каким он хочет видеть своё будущее.

Тут отлично устраиваются личные форсайты, которые могут перерасти в будущем в индивидуальный образовательный проект.

Если завершить сравнение программы с живым организмом, то этот период – «старость». Ты вспоминаешь всё, что произошло с тобой в игровой жизни, даёшь советы близким тебе людям, с грустью смотришь на окружающих и «Океан». Близится конец смены.

## ➔ ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ. ИМЕНА И РОЛИ

*Бобровская Е. А.*

Вступительные слова в автобусе от вокзала или аэропорта до ВДЦ «Океан» с мотивацией на выбор игрового имени были такими:

«Совсем скоро вы попадёте в „Город будущего“! Это большая деловая игра. Это возможность быть не таким, какой вы есть на самом деле, каким привыкли считать вас родители, друзья, знакомые. Вы можете стать таким, каким хотите.

А для этого вам сначала предстоит выбрать себе новое имя, непохожее на то, которое вы получили от своих родителей.

Каким оно будет, зависит только от вас. Возможно – это ваш первый серьёзный в жизни выбор.

Но следует помнить, что само по себе имя не имеет никакого значения. Действительно важным является то, что лежит за этим именем, какие поступки вы совершаете.

И это не последний выбор, который предстоит вам сделать. В „Городе будущего“ вы очень часто будете принимать самостоятельные решения и нести за них ответственность».

Пусть вас не пугает наше намерение использовать игровые имена. Взять ник – это не значит спрятаться за ненастоящим именем, но это шанс для участника, приехавшего в незнакомое место и коллектив, попробовать быть «другим», попробовать примерить роль и черты характера, которые невозможно попробовать в другой ситуации. Ведь часто бывает, что ты решаешь изменить своё поведение, но сделать это не так просто – у тебя уже есть определённая репутация. В таком случае пианист не превращается в самого крутого в школе, потому что за ним закрепился образ «домашнего мальчика», как и не всегда учителя и родители замечают хорошие поступки ребят, которых давным-давно кто-то назвал «хулиганами» или «лентяями».

В игровом же пространстве ты можешь выбрать игровое имя, а вместе с ним и новую версию себя. Что самое важное – если ты понимаешь, что совершил ошибку и тебе не нравится имя или сложившаяся вокруг него репутация, то ты можешь выбрать другое имя, зайти в игру «заново», уже имея определённый опыт. Ошибка в игре не значит ничего, потому что это безопасное пространство проб, тут можно «набить шишки», но каждая такая ошибка в игре – это колоссальный опыт в жизни, который ты совершаешь без каких-либо потерь.

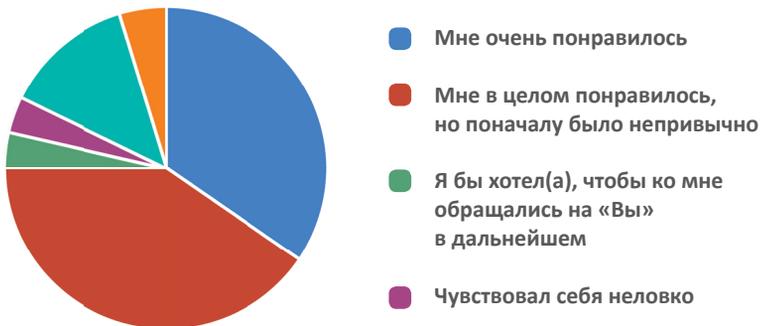
Игровое имя берёт каждый, кто решает стать частью игрового государства: участники игры, вожатые, консультанты. Это также связано с увлечением в игру, созданием особого пространства, тем не менее – участники

должны быть заранее проинформированы о наличии таких правил, чтобы у них была возможность отказаться, если они не готовы принимать правила игры. Добровольность – это ключевое правило всех игр, вот почему не все образовательные продукты, имеющие элементы игры, следует называть играми (но это может считаться геймификацией).

Отличие от обычной жизни в обращении к участникам игрового государства связано не только с применением игровых имён, но и с использованием вежливых форм обращения к собеседнику. В разговорах обязательно использование обращений «Вы» не только по отношению к старшим, но и вообще ко всем участникам – каждый раз в беседе мы таким образом подчёркиваем уважительное отношение к каждому участнику коммуникации – и к собеседнику, и к самому себе.

Через месяц после реализации программы мы решили провести повторный опрос среди участников о наиболее значимых для нас, как организаторов, позициях, в том числе и о такой форме обращения. Результаты следующие: на вопрос «Выскажи своё мнение по поводу общения на „Вы“ между участниками / кураторами / вожатыми в рамках проекта» из 84 участников анкетирования 34 ответили «Мне в целом понравилось, но сначала было непривычно», 29 ответили «Мне очень понравилось», 11 участникам не понравилось общение на «Вы», они чувствовали себя неуютно, 4 категорически против такого обращения, 3 чувствовали себя неловко, а ещё трое хотели бы, чтобы к ним и в дальнейшем обращались именно в такой форме.

**Выскажи своё мнение по поводу обращения на «Вы»  
между участниками / кураторами / вожатыми  
в рамках проекта (84 ответа)**



Также перед тем, как назвать игровое имя участника, нужно добавить нейтральное обращение, например, традиционное для сегодняшней российской практики «господин» (господин Петров, господин судья), «гражда-

нин», «товарищ» или «уважаемый». Поначалу это очень непривычно и удивительно, но со временем участники привыкают к такой форме обращения и перестают замечать формы, которые смущали их в начале игры. Один из вожатых во время подготовки к смене после объяснения правил использования вежливых форм в качестве шутки взял игровое имя «Господин», чтобы к нему обращались «господин Господин», так шутовское настроение помогло осознать важность этой механики, и во время реализации программы к выбору игрового имени вожатые отнеслись более серьёзно.

Игровое имя позволяет безошибочно идентифицировать тебя – оно уникально, потому что среди множества Анастасий в большом коллективе не сразу будет понятно, про какую именно Анастасию говорят, ну а если в коллективе всего одна Адриана, то тогда совершенно ясно, о ком идёт речь. Участники игры отмечали, как наличие игрового имени подчёркивает уникальность и необыкновенность каждого представителя программы.

В первом запуске программы после определения игрового имени участники выбирали себе игровую специализацию – тянули из коробки записку, которая определяла их ближайшее будущее. Мы использовали механику «рандом» (случайность) не случайно – так участник получает игровую роль, которая предписывает ему выполнение определённых действий вне зависимости от того, готов он к этому или нет, таким образом вовлекая участника в игру. Игровая роль необходима для старта игры, начала функционирования общественных институтов, вовлечённость участников в игру с самого заезда. Самым важным результатом является активизация скрытого потенциала участников – часто участники стесняются пробовать себя в незнакомой деятельности, а отсутствие практики часто становится барьером для иных видов деятельности. В игре мы можем смоделировать условия, максимально приближённые к реальности, и дать участникам попробовать использовать имеющиеся знания, проверить гипотезы и, возможно, найти в этой деятельности себя.

Вот так выглядел перечень ролей, которые были доступны участникам на заезде первого запуска программы:

- лидеры (лидер Конфедерации, лидер Государства, губернатор Региона);
- председатель Центрального банка;
- избирательная комиссия Конфедерации (председатель и члены комиссии);
- министры по направлениям (культуры, образования, промышленности, спорта, внутренних дел) – уровень Конфедерации;
- руководители департаментов по направлениям – уровень Государства;

- руководители управления по направлениям – уровень Региона;
- депутаты (4 депутата 8 регионов составляют Думу Конфедерации);
- политическая мафия (Калиостро).

Такое распределение ролей было необходимо для запуска игровой модели и начала функционирования институтов, по наступлении момента, когда участники начинают разбираться в правилах или считают необходимым, – они могут произвести перевыборы внутри своего Региона, государства или обратиться к Правительству Конфедерации и осуществить смену ролей. Вожатые выступали в качестве консультантов Регионов (отрядов) и являлись частью государства. Организаторы и инструкторы выполняли игровые функции международных организаций (Всемирный Банк, Организация Объединенных Наций, Транснациональные корпорации и т. д.), имея возможность оказывать влияние на внутригосударственные процессы, корректируя их в желательном направлении. Однако такая коррекция не разрушает игру, а осуществляется в её рамках.

В качестве советников по политике, экономике и другим жизненно важным сферам приглашаются высококвалифицированные специалисты, помогающие молодым лидерам управлять государством, но не подменяющие их решения своими. Игровое правительство может и не согласиться с выводами консультанта.

Для того чтобы у участников был ориентир этичного поведения, мы добавили роль «Национальный герой». Участники получают дополнительный комплект отличительных символов и игровых возможностей. Такой статус может быть присвоен за достижение, связанное с преодолением себя и качественным ростом (изменением поведения и образа деятельности) в программе, при этом номинировать себя нельзя – предложить кандидатуру должен любой другой участник игры (включая вожатых и педагогов). Решение о присвоении такого статуса принимает Совет Национальных героев, кроме этого Совет может накладывать вето на законы, принимаемые внутри государств и Конфедерации. Решение принимается, если все Национальные герои проголосовали единогласно. Быть Национальным героем почётно, и все равняются на таких участников.

Во втором запуске программы мы учли пожелания участников и вожатых и не делали предварительную жеребьёвку ролей для участников, создав пространство для генерации ролей со старта программы, а ключевые сопровождающие роли, обеспечивающие старт игры, передали организационной команде из числа вожатых и игротехников. Оба варианта присвоения ролей имеют право на существование, выбирать между рандомной раздачей ролей и самоопределением участников на старте игры необходимо, исходя из ключевых задач вашей программы.

Для запуска второго варианта игры (без случайного присвоения ролей участникам игры на старте) для каждого игротехника были прописаны небольшие инструкции – скрипты, которые помогают ориентироваться в игровых правилах и возможностях. Список организационных ролей следующий:

- 1. Глава Центральной избирательной комиссии.** Организует выборы президента Конфедерации, следит за честностью выборов. Знает ответы на следующие вопросы участников: кем я могу стать в политике? Как мне стать президентом? Как проходят выборы? Зачем мне быть президентом? Зачем нужен парламент?
- 2. Мэр города.** Во втором запуске программы важной задачей для каждого Региона стало строительство Города будущего – разработка форсайт-проекта, в котором участники продумывают, какой может быть инфраструктура городов при интеграции разных сфер деятельности, в зависимости от наличия определённых ресурсов и выбранной правительством траектории развития государства. Мэр следит за ходом строительства Города будущего (за разработкой форсайт-проекта отрядов), распределяет бюджеты, распределяет доходы по итогам защиты форсайт-проектов. Знает ответы на следующие вопросы участников: зачем строить Город будущего? Как строить города? Как строятся разные модули? Кто эксперты, принимающие проект? Как выбирается победитель?
- 3. Бизнес-омбудсмен.** Выдаёт лицензию на открытие бизнеса, защищает права бизнеса, следит за деятельностью предпринимателей. Знает ответы на следующие вопросы участников: как открыть бизнес? Какие есть бизнесы? Что мне это дает? Как зарабатывать?
- 4. Министр культуры и спорта.** Отвечает за культурные и спортивные активности в Конфедерации, разыгрывает тендеры на проведение мероприятий, контролирует их выполнение. Знает ответы на следующие вопросы участников: как мне принять участие в тендере? Какие есть активности? Зачем мне это нужно? Что для этого нужно сделать?
- 5. Министр финансов.** Обеспечивает распределение денег, ответственный за работу банка и выдачу финансовых документов.
- 6. Председатель Верховного суда.** Разрешает споры между государствами, гражданами. Отвечает на критические вопросы по правилам игры.
- 7. Министр образования.** Фиксация посещаемости занятий, взаимодействие с педагогами Центра, сбор данных о занятиях.
- 8. Министр внутренних дел.** Следит за соблюдением правил государствами и гражданами. При возникновении конфликтов, недопони-

маний и споров передаёт информацию председателю Верховного суда.

- 9. Советники государств (все вожатые).** Отвечают на часто задаваемые вопросы, помогают участникам сориентироваться в игре. Знают ответы на следующие вопросы участников: как победить? А что у других государств? Что можно сделать? Как стать президентом? Как открыть бизнес? Как торговать ресурсами? Зачем нужны ресурсы? На что потратить деньги? Могу ли я изменять правила? Какая активность есть в Центре? Что такое тендеры? Как рассчитываются налоги?

В качестве примера рассмотрим скрипт «Мэр города».

## СКРИПТ «МЭР ГОРОДА»

*Асриян Д. А., Мурзагалин А. А.*

Мэр города – один из главных людей в игровом мире. Формально мэр занимается тем, что обслуживает результат работы Государств, но он не подчиняется ни одному из президентов, губернаторов или правительств. Он ответственен за то, что город будет построен вовремя и в надлежащем качестве.

### **Функциональные обязанности:**

1. Консультация проектных команд по вопросам строительства.
2. Ответы на вопросы участников.
3. Организация процесса защиты проектов, выдача шаблонов и модулей.
4. Контроль процесса строительства, модерация некачественных проектов.

### **Игровые задачи мэра:**

- поддерживать динамику группы во время проектирования;
- способствовать формированию у участников чувства важности их работы.

### **Правила и ответы на важные вопросы:**

#### **1. Что такое Город будущего?**

**Игровая история:** «Город будущего» – это совместный проект всех стран Конфедерации. Город должен стать идеальным для будущего поколения. С самыми современными технологиями, проектами и сооружениями.

**Физическое воплощение:** много заполненных шаблонов зданий с описанием характеристик.

#### **2. Как строятся здания?**

Для того чтобы команда смогла построить здания, она должна сделать две вещи:

- соблюсти техническое задание: иметь нужное количество ресурсов и оплатить стоимость его моделей (например, чтобы построить больницу, нужно 400 стали, 300 нефти и 200 дерева), недостающие ресурсы можно докупить. Потраченные ресурсы отдаются мэру города;
- защитить проект перед другими проектными командами и экспертами – ответить на вопросы об уникальности, особенностях и технических характеристиках здания.

#### **3. Как это выглядит в жизни?**

Команда приходит к игротехнику. Берёт шаблон здания, выбирает интересные ей модули (экономический, развлекательный, образовательный, спортивный, научный, транспортный). Описывает каждый модуль. При желании – консультируется с игротехником. В день защиты рассказывает о здании другим командам и экспертам. Получает свой оценочный балл.

#### **4. Что такое модуль здания?**

Это функциональное назначение здания. Модуль может быть экономическим, развлекательным, образовательным, спортивным, научным или транспортным. Участники совмещают модули между собой и придумывают, какое это будет здание. Каждый модуль приносит определённое количество очков влияния и танталов (чем модуль более социальный, тем он больше даёт влияния и меньше прибыли, а чем он более коммерческий, тем больше прибыли и меньше влияния).

#### **5. Можно ли брать два или более одинаковых модулей?**

Да, вполне.

#### **6. Сколько зданий можно построить?**

Одно в год (если в прошлом году Регион не строил здание, то он может построить два).

#### **7. Какие здания можно строить?**

Мы не ограничиваем участников в креативе. Они могут придумать всё, что придёт им в голову. Например, они выбрали научный и спортивный модуль. Здание: спортивный комплекс, где искусственный интеллект помогает человеку лучше тренироваться и собирает данные о гостях. Важно, чтобы здание было скорее реалистичное, чем фановое.

#### **8. Может ли Регион не строить здание?**

Да, конечно. Это их личное дело. Но тогда другие Государства и Конфедерация могут ввести против них санкции, усложняющие для Региона и его граждан игру. Размер санкций индивидуален. Это могут быть денежные штрафы, невозможность ведения бизнеса в другом Государстве и т. д.

#### **9. Что будет, если Регион не построил здание?**

Если это случилось, потому что он старался, но не справился, то Конфедерация может дать субсидии на строительство социальных зданий (не дающих прибыль). Если Регион не построил намеренно, то мэр рекомендует его руководству начать строительство.

#### **10. Что такое ресурсы?**

В игровом мире существует пять важнейших ресурсов, каждый из которых производят определённые Государства:

- нефть (добывают команды № 1 и № 2);
- металл (добывают команды № 3 и № 4);
- древесина (добывают команды № 5 и № 6);
- техника (добывают команды № 7 и № 8);
- продовольствие (добывают команды № 9 и № 10).

#### **11. Как они их добывают?**

Регионы получают их за решение школьных кейсов. Ресурсы распределяются между Регионами раз в два дня. Их количество зависит от производительности труда граждан (часы, потраченные на решение образовательных

кейсов). Один час, потраченный каждым учеником по любому из кейсов, равен одной единице ресурса. К примеру, если в отряде 40 человек и все из них работали над кейсом 3 часа, то команда заработала 120 единиц ресурсов.

### **12. Могут ли Регионы объединяться в строительстве?**

В теории да. Если Региону не хватает денег или ресурсов, то он может скооперироваться с другим Регионом, при этом они должны заранее договориться о том, как они распределяют между собой очки влияния и прибыль, и сообщить о результатах мэру.

### **13. Что дают здания?**

Они сказываются на мировом влиянии Региона. Влияние – это позиция Государства в общем рейтинге Регионов.

### **14. Кто из граждан Региона строит здание?**

Правительство Региона само собирает проектную команду. Мэр не даёт лицензию на строительство (шаблон здания) без собранной команды. В команду могут входить как государственные служащие, так и любые граждане.

### **15. С кем общается мэр?**

Мэр общается только с управленцами (лидером проектной команды, председателем правительства или президентом/губернатором). Простых граждан мэр не консультирует.

### **16. Как проходит защита?**

В последний день года представители проектной команды по очереди выходят перед экспертами и за две минуты рассказывают о своём здании. Плюс две минуты на вопросы. Одна минута на выставление оценок. В финале командам объявляют полученные баллы. Они суммируются вместе с очками модулей, и озвучиваются результаты в процентном соотношении, у кого сколько процентов влияния в городе.

### **17. Кто оценивает здание?**

Здания оценивают эксперты (мэр, игротехники, представители партнёров ВДЦ «Океан» – Банк России, ВТБ, Счётная палата).

### **18. Какие критерии оценки?**

Реалистичность, креативность, уникальность, глубина проработки, значимость для города (необходимость такого здания в принципе). Оценивается по шкале от 1 до 5.

### **19. Что делать, если возник спор с Регионом?**

Если формально прав мэр, то он стоит на своём либо ведёт участника к Верховному судье.

### **20. Может ли мэр забраковать здание?**

Да, если мэр видит, что участники сделали некачественную работу, то он сообщает команде, что здание не соответствует по качеству Городу будущего. Указывает на недостатки и отправляет переделывать проект.

## СЦЕНАРИИ

### ➔ **ЛИТЕРАТУРНО–МУЗЫКАЛЬНЫЙ САЛОН «БОЛДИНСКАЯ ОСЕНЬ»**

*Д. С. Буренок, В. А. Кичий, А. В. Мошковская*

#### **ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА**

Режиссёр.

Пушкин.

Ведущий.

Ведущая.

1-й чтец, юноша.

2-й чтец, девушка.

3-й чтец, девушка.

4-й чтец, девушка.

5-й чтец, рассказчик-девушка.

6-й чтец, Алеко.

7-й чтец, Земфира.

**Оформление зала:** для режиссёра – в центре первого ряда стул со сценарием на планшете; для Пушкина – рабочий кабинет в Болдино (стол с рукописями, книгами, подсвечник, вешалка с плащом и цилиндром); для художницы – мольберт и стенд для будущих зарисовок; выставка произведений А. С. Пушкина.

#### **Сценарий**

Рассадка. Звучат классические произведения.

На экране демонстрируется видеоролик «Пушкин в школе» (до 3 минут).

#### **1-й кадр «В школьном кабинете»**

Учительница объявляет тему урока «Мой Пушкин», читает томик пушкинских произведений, увлекается, переходит к биографии (в кадре – слайды). Действие происходит без слов, звучит спокойная лиричная музыка.

Камера переходит на учеников: один – спит, другой – в гаджете, третий разговаривает, кто-то рисует и т. п.

В какой-то момент появляется слайд «Ваш Пушкин – он какой?!». У учеников растерянный, стыдливый, равнодушный вид. Звенит звонок. Ученики, не обращая внимания на учителя, спешно собирают вещи и покидают кабинет. Учительница остаётся одна и начинает размышлять.

**Г о л о с   з а   к а д р о м .** Как можно не любить Пушкина?.. Он всюду! Ещё в детстве мы влюбляемся в его сказки. Взрослея, знакомимся с более серьёзными произведениями и понимаем всю невозможность мысли о том, что мир может прожить без его творений. Потом мы вновь и вновь возвращаемся к творчеству великого поэта и находим там ответы на многие важные вопросы современности. Александр Сергеевич Пушкин словно внимательный, заботливый друг, подающий руку через столетие.

### **2-й кадр «На улице»**

В кадре звучит лирическая музыка. Учительница выходит на улицу. Картины осени рождают новые размышления.

**Г о л о с   з а   к а д р о м .** Как сделать так, чтобы Пушкин для моих учеников стал больше, чем великий писатель XIX века?.. Чтобы они в полной мере ощутили его присутствие в XXI веке? Чтобы он стал для них Живым Пушкиным?..

Осень. Для многих это время унылого настроения и грустных размышлений. Но только не для нашего героя:

Унылая пора! Очей очарованье!

Приятна мне твоя прощальная краса.

Осень для Пушкина не просто время года – это особый период в его творчестве. «Для меня каждая осень – Болдинская осень!» – восклицал поэт. Как открыть тайную красоту пушкинской осени моим ребятам? А что, если?..

### **3-й кадр «В школьном кабинете»**

В кадре звучит бодрая мелодия. Всё тот же класс. Учительница объявляет об ответственном мероприятии, раздаёт карточки, инструктирует группы. Ребята с удивлёнными, заинтересованными лицами, кто-то записывает, кто-то уточняет, учитель с удовольствием отвечает на все вопросы.

**У ч и т е л ь н и ц а** (*напутственно*). Ну что ж, самое время приняться за дело. Успех предстоящего события зависит от каждого из нас! Всем-всем вдохновения и творческого полёта!

Когда видеоролик «Пушкин в школе» заканчивается, на сцене начинает звучать бодрая школьная мелодия, под которую выходит режиссёр.

**Р е ж и с с ё р .** Ребята, начинаем генеральную репетицию литературно-музыкального салона «Болдинская осень». Ведущие готовы?

Ведущие выходят к зрителям, поправляют костюм, платье, обозначают готовность.

Танцоры, музыканты, чтецы?..

Шум в кулисах.

Все участники (*хором из-за кулис*). Готовы!..

Режиссёр. Начинаем! (*Занимает место в первом ряду зрительного зала.*)

На сцене звучат фанфары, затем играет спокойная мелодия для ведущих. На экране продолжается демонстрация презентации «Болдинская осень».

В е д у щ и й . Далёкий 1830 год и нынешний 2017 – почти два столетия разделяют нас с великим русским поэтом Александром Сергеевичем Пушкиным.

В е д у щ а я . Выросло не одно поколение людей, «молодое, незнакомое», которое хотел увидеть Пушкин.

В е д у щ и й . Многое меняется в жизни, но неизменной остаётся наша любовь к нему – талантливейшему русскому поэту, воплотившему в себе лучшие черты русского народа.

В е д у щ а я . Нынешней осенью во многих городах нашей страны прошёл 31-й Всероссийский Пушкинский фестиваль оперного и балетного искусства «Болдинская осень».

В е д у щ и й . Первый фестиваль состоялся в 1986 году. Начиная со второго, который прошёл спустя два года, «Болдинская осень» проводится ежегодно.

В е д у щ а я . Единственный в мире праздник оперного и балетного искусства, посвящённый А. С. Пушкину, по праву носит прекрасное символическое название и проводится на нижегородской земле.

В е д у щ и й . Именно здесь, в родовом имении Пушкиных, произошло поэтическое чудо, подарившее миру Болдинскую осень великого поэта.

В е д у щ а я . В жизни А. С. Пушкина было три таких Болдинских осени: в 1830-м, 1833-м и 1834-м, но самой богатой на дары писательской мысли останется осень 30-го года.

В е д у щ и й . Так какая она – Пушкинская осень?

Ведущие садятся за стол. Поочерёдно происходит демонстрация слайдов по теме. Выступление творческого коллектива. По окончании выступления несколько участников задерживаются на сцене, раскланиваются перед зрителями, затягивая ход репетиции.

Режиссёр (*с уважением провожает в кулисы участников творческого коллектива*). Прекрасно! Восхитительно! Ваше выступление как будто возвращает нас к истории любви Пушкина и Натали Гончаровой... (*Возвращается на режиссёрское место.*)

Ведущие выходят к зрителям.

**В е д у щ а я** . 31 августа 1830 года Александр Сергеевич Пушкин выехал из Москвы в сторону Нижнего Новгорода. Перед тем как сесть в кибитку, он запечатал конверт с письмом Петру Александровичу Плетнёву, который «был для него всем – и родственником, и другом, и издателем, и кассиром».

**П у ш к и н** (*голос за кадром*) (*то встав из-за стола, словно рассуждая вслух, то садясь и дописывая письмо*). «Сейчас еду в Болдино... Милый мой, расскажу тебе всё, что у меня на душе: грустно, тоска... несчастлив. Осень подходит. Это любимое моё время – здоровье моё обыкновенно крепнет – пора моих литературных трудов настаёт – а я должен хлопотать о приданом да о свадьбе, которую сыграем Бог весть когда. Всё это не очень утешно. Еду в деревню, Бог весть, буду ли иметь время заниматься и душевное спокойствие, без которого ничего не произведёшь... Так-то, душа моя...»

**В е д у щ и й** . «Бог весть, буду ли иметь время...» Но в коляску, конечно, поставлен дорожный сундучок, а в нём несколько старых, больших, изрядно исписанных тетрадей и сотни листов бумаги!..

**В е д у щ а я** . На три долгих дорожных дня Пушкин остался один со своими неотвязными мыслями. Думалось о невесте. Два месяца назад он писал ей из Петербурга...

**П у ш к и н** (*голос за кадром*). «Я мало бываю в свете. Вас ждут там с нетерпением. Прекрасные дамы просят меня показать Ваш портрет и не могут простить мне, что его у меня нет. Я утешаюсь тем, что часами простаиваю перед белокурой Мадонной, похожей на Вас как две капли воды; я бы купил её, если бы она не стоила 40 тысяч рублей».

**В е д у щ а я** . Это была картина Перуджино. Пушкин написал сонет об этой картине и о своей живой Мадонне.

Ведущие уходят. Из первого ряда выходит 1-й чтец (юноша), читает сонет А. С. Пушкина «Мадонна», фоном звучит музыкальное произведение. Одновременно на экране демонстрируется картина «Мадонна с младенцем» (художник – Пьетро Перуджино).

#### 1 - й ч т е ц

Не множеством картин старинных мастеров  
Украсить я всегда желал свою обитель,  
Чтоб суеверно им дивился посетитель,  
Внимая важному сужденью знатоков.  
В простом углу моём, средь медленных трудов,  
Одной картины я желал быть вечно зритель,  
Одной: чтоб на меня с холста, как с облаков,  
Пречистая и наш божественный спаситель –

Она с величием, он с разумом в очах –  
Взирали, кроткие, во славе и в лучах,  
Одни, без ангелов, под пальмою Сиона.  
Исполнились мои желания. Творец  
Тебя мне ниспослал, тебя, моя Мадонна,  
Чистейшей прелести чистейший образец.

(А. С. Пушкина «Мадонна»)

Режиссёр. «Чистейшей прелести чистейший образец». (*Обращаясь к чтецу.*) Молодец, ты очень точно передал настроения в этих строчках! Пушкин готов был повторять их как заклинание, как молитву! (*Занимает своё место.*)

На сцену выходят ведущие. На экране продолжается демонстрация презентации (изображения села Болдино, Натальи Николаевны, Александра Сергеевича и т. д.).

Ведущая. В начале сентября в Болдино приходит письмо от Натальи Николаевны. Она извещала, что выйдет за него и без приданого, о котором он хлопочет в Болдине, она звала его в Москву! Пушкин тут же пишет ответ.

Пушкин (*голос за кадром*). «Моя дорогая, моя милая Наталья Николаевна, я у Ваших ног... Ваше письмо прелестно, оно вполне меня успокоило. Моё пребывание здесь может затянуться вследствие одного совершенно непредвиденного обстоятельства. Я думал, что земля, которую отец дал мне, составляет отдельное имение, но, оказывается, это – часть деревни из пятисот душ, и нужно будет произвести раздел... Еще более опасаясь я карантин, которые начинают здесь устраивать. У нас в окрестностях – *holeragatorbus* (очень миленькая особа)... Простите меня и верьте, что я счастлив, только будучи с Вами вместе».

Ведущий. Пушкин воскрес. Он знал, что порыва его творческого вдохновения уже ничто не остановит: ни хлопоты по имению, ни дела с чиновниками, ни даже мысли о невесте.

Ведущая. Откроем сентябрьские листки литературного календаря Болдинской осени:

- стихотворение «Бесы»;
- «Элегия»;
- повести «Гробовщик»; «Станционный смотритель», «Барышня-крестьянка»;
- роман «Евгений Онегин»;
- «прощание» с романом «Евгений Онегин» – стихотворение «Труд»;
- и крамольная «Сказка о попе и о работнике его Балде», так и не опубликованная при жизни поэта.

Шум улицы. Ведущие теряются, уходят.

На сцене появляются герои «Сказки о попе и его работнике Балде» (чтение в лицах).

Р е ж и с с ё р . Bravo! Убедительные, выразительные образы получились! Уважаемые ведущие, в следующий раз не задерживайте выход актёров, вовремя покидайте сцену!

Проходит на своё место. Герои сценки уходят. Выход ведущих.

Так, на чём мы остановились?.. Продолжаем!

В е д у щ и й . Сентябрь на исходе, Пушкин на месяц сюда собирался, пора и в Москву. Первого октября пришло известие, что холера в Москве. А ведь там Наталья Николаевна!.. Пушкин проклял тот час, когда решил расстаться с невестой. Преодолевая все препятствия, Пушкин выезжает из Болдина, но...

В е д у щ а я . ...въезд в Москву запрещён. От княгини Голицыной Пушкин узнаёт, что государь и все жители оставили Москву. Решив, что Гончаровы вне опасности, Пушкин успокаивается, посылает просьбу губернатору в Нижний Новгород о выдаче свидетельства на проезд через цепь карантин.

В е д у щ и й . Ожидая этого документа, он садится за стол. Начинается болдинский октябрь. Тенистые липовые аллеи, усыпанные шуршащей листвой, старая ива в усадебном парке, просторы, открывающиеся из верхней беседки, не позволяют Пушкину падать духом.

В е д у щ а я . Прозрачный осенний воздух благотворен для поэта. Именно это время навеяло Александру Сергеевичу строки, которые появятся позже, в следующую поездку в деревню в 1833 году.

На сцену выходит 2-й чтец (девушка). Во время чтения на экране продолжается демонстрация презентации.

## 2 - й чтец

Октябрь уж наступил – уж роща отряхает  
Последние листы с нагих своих ветвей;  
Дохнул осенний хлад – дорога промерзает.  
Журча, ещё бежит за мельницу ручей,  
Но пруд уже застыл; сосед мой поспешает  
В отъезжие поля с охотою своей,  
И страждут озими от бешеной забавы,  
И будит лай собак уснувшие дубравы...  
Дни поздней осени бранят обыкновенно,  
Но мне она мила, читатель дорогой,  
Красою тихою, блистающей смиренно...

2-й чтец уходит со сцены. На экране демонстрируется слайд с изображением Пушкина за работой.

Пушкин. «Я заперт в Болдине. Во имя неба, дорогая Наталья Николаевна, где вы? Уехали ли вы из Москвы? Нет ли окольного пути, который привёл бы меня к вашим ногам?» *(Замерев на секунду, удаляется за стол и предаётся воспоминаниям.)*

На сцене – выступление творческого коллектива.

Режиссёр *(поднимаясь со своего места, восклицая)*. Волшебное! Чудесно! Словно сама Терпсихора вела вас в танце!.. Bravo!

На сцену выходят ведущие. Продолжается демонстрация слайдов.

Ведущий. В октябре погода стоит скверная. Уныние принесли холодные дождливые короткие дни и зябкие вечера. Поэт проводит время в том, что марает бумагу и злится от невозможности изменить ситуацию.

Пушкин *(голос за кадром)*. «Дорогой Пётр, я сунулся было в Москву, да узнав, что туда никого не пускают, воротился в Болдино да жду погоды. Невеста перестала мне писать, и где она, и что она, до сих пор не ведаю. Мне и стихи в голову не лезут, хотя осень чудная, и дождь, и снег, и по колёно грязь».

Ведущая. И всё же вынужденное бездействие вызывает у Пушкина новый прилив творческих сил. Откроем октябрьские листки литературного календаря Болдинской осени *(на экране демонстрируется слайд «Октябрьские листки литературного календаря»)*:

- «мелкие» стихотворения;
- «Прощание»;
- «Паж, или Пятнадцатый год»;
- «Я здесь, Инезилья...»;
- «Заклинание»;
- «Моя родословная»;
- «Два чувства дивно близки нам...»;
- «Стихи, сочинённые ночью во время бессоницы»;
- поэма «Домик в Коломне»;
- повести «Выстрел» и «Метель»;
- «Маленькие трагедии» («Скупой рыцарь», «Моцарт и Сальери») – день ото дня растёт стопка рукописей на столе!

Ведущий. В этом же месяце напряжённо идёт работа над романом «Евгений Онегин». Поэт сжигает десятую песнь, и большая часть таинственной главы исчезает. Крупицы текста всё-таки дошли до нас благодаря первому пушкинисту Павлу Васильевичу Анненкову.

Ведущие уходят. На сцену выходит 3-й чтец (девушка).

3 - й ч т е ц

**Письмо Татьяны к Онегину**

Я к вам пишу – чего же боле?  
Что я могу еще сказать?  
Теперь, я знаю, в вашей воле  
Меня презреньем наказать.  
Но вы, к моей несчастной доле  
Хоть каплю жалости храня,  
Вы не оставите меня.  
Сначала я молчать хотела;  
Поверьте: моего стыда  
Вы не узнали б никогда,  
Когда б надежду я имела  
Хоть редко, хоть в неделю раз  
В деревне нашей видеть вас,  
Чтоб только слышать ваши речи,  
Вам слово молвить, и потом  
Все думать, думать об одном  
И день и ночь до новой встречи.  
Но, говорят, вы нелюдим;  
В глуши, в деревне всё вам скучно,  
А мы... ничем мы не блестим,  
Хоть рады вам и рады простодушно.  
Зачем вы посетили нас?  
В глуши забытого селенья  
Я никогда не знала б вас,  
Не знала б горького мученья.  
Души неопытной волненья  
Смирив со временем (как знать?),  
По сердцу я нашла бы друга,  
Была бы верная супруга  
И добродетельная мать.  
Другой!.. Нет, никому на свете  
Не отдала бы сердца я!  
То в высшем суждено совете...  
То воля неба: я твоя;  
Вся жизнь моя была залогом  
Свиданья верного с тобой;  
Я знаю, ты мне послан богом,  
До гроба ты хранитель мой...  
Ты в сновиденьях мне являлся,

Незримый, ты мне был уж мил,  
Твой чудный взгляд меня томил,  
В душе твой голос раздавался  
Давно... нет, это был не сон!  
Ты чуть вошёл, я вмиг узнала,  
Вся обомлела, заплыла  
И в мыслях молвила: вот он!  
Не правда ль? Я тебя слыхала:  
Ты говорил со мной в тиши,  
Когда я бедным помогала  
Или молитвой улаждала  
Тоску волнуемой души?  
И в это самое мгновенье  
Не ты ли, милое виденье,  
В прозрачной темноте мелькнул,  
Проникнул тихо к изголовью?  
Не ты ль, с отрадой и любовью,  
Слова надежды мне шепнул?  
Кто ты, мой ангел ли хранитель,  
Или коварный искуситель:  
Мои сомненья разреши.  
Быть может, это всё пустое,  
Обман неопытной души!  
И суждено совсем иное...  
Но так и быть! Судьбу мою  
Отныне я тебе вручаю,  
Перед тобою слёзы лью,  
Твоей защиты умоляю...  
Вообрази: я здесь одна,  
Никто меня не понимает,  
Рассудок мой изнемогает,  
И молча гибнуть я должна.  
Я жду тебя: единым взором  
Надежды сердца оживи  
Иль сон тяжёлый перерви,  
Увы, заслуженным укором!  
Кончаю! Страшно перечесть...  
Стыдом и страхом замираю...  
Но мне порукой ваша честь,  
И смело ей себя вверяю...

(А. С. Пушкин)

Режиссёр на последнем слове встаёт с места, тепло берёт Татьяну за руку.

Р е ж и с с ё р . Душа моя, я в восхищении! Татьяна в вашем исполнении так глубока и так нежна!.. Благодарю!

Режиссёр провожает героиню в зал. На сцену выходят ведущие.

В е д у щ и й . Поэтическое воображение легко и смело устремляется в любые края и века. Испания чем-то особенным влекла поэта.

В е д у щ а я . В октябрьские дни Болдинской осени им записаны два «испанских» стихотворения: «Пред испанкой благородной...», «Я здесь, Инезилья...».

На сцену выходит 4-й чтец (девушка).

4 - й ч т е ц

Пред испанкой благородной  
Двое рыцарей стоят.  
Оба смело и свободно  
В очи прямо ей глядят.  
Блещут оба красотой,  
Оба сердцем горячи,  
Оба мощною рукою  
Оперлися на мечи.  
Жизни им она дороже  
И, как слава, им мила;  
Но один ей мил – кого же  
Дева сердцем избрала?  
«Кто, реши, любим тобою?» –  
Оба деве говорят  
И с надеждой молодою  
В очи прямо ей глядят.

А. С. Пушкин

На экране – продолжение демонстрации слайдов.

П у ш к и н (*голос за кадром*). «Октябрь уж на исходе... Милостивая государыня Наталья Николаевна, я по-французски браниться не умею, так позвольте мне говорить вам по-русски, а вы, мой ангел, отвечайте мне хоть по-чухонски, да только отвечайте. Где вы? Что вы?»

В е д у щ и й . Ноябрь не заставил себя долго ждать, но он не принёс радостных вестей. Лишь слухи, неприятные и злые, могут проникнуть куда угодно.

В е д у щ а я . Вот и в Болдино они донесли, что свадьба Пушкина и Натальи Николаевны расстроена, что она выходит замуж за господина Давыдова. А в «Ведомостях» тоже недобрые вести: сводки о тысячах заболевших холерой.

В е д у щ и й . Александр Сергеевич предпринимает безуспешную попытку без разрешения прорваться через цепи карантина. О чём он напишет своей Натали.

П у ш к и н (*голос за кадром*). «В Болдине, всё ещё в Болдине! Узнав, что вы не уехали из Москвы, я нанял почтовых лошадей и отправился в путь. Выехав на большую дорогу, я увидел, что вы правы. 14 карантинных являются только аванпостами, а настоящих карантинных всего три. Я храбро явился в первый... смотритель требует подорожную и заявляет, что меня задержат лишь на 6 дней. (...) Нечего делать – еду назад в Лукоянов; требую свидетельства, что еду не из зачумлённого места. Предводитель здешний не знает, может ли после поездки моей дать мне это свидетельство – я пишу губернатору, а сам в ожидании его ответа, свидетельства и новой подорожной сижу в Болдине да кисну. Вот каким образом проездил я 400 вёрст, не двинувшись из своей берлоги».

В е д у щ и й . Что же остаётся делать?.. Природа гениальности не оставляет его в трудную минуту. Вот снова в одной из отапливаемых зал болдинской усадьбы подолгу горит огонь и мерцают свечи.

В е д у щ а я . Заглянем поэту незаметно через плечо. Рукописей стало ещё больше. В ноябрьских листках: «История села Горюхино», «Каменный гость», «Не розу пафосную...», «Пир во время чумы», «На перевод „Илиады“», «Для берегов отчизны дальней», «Из Barry Cornwall», «предисловие к „Евгению Онегину“», критические статьи «Возражения критикам „Полтавы“», «Баратынский», «О народной драме и о „Марфе Посаднице“ М. П. Полевого».

Р е ж и с с ё р . Хорошо-хорошо! Ведущие, здесь важно обратить внимание зрителя на серьёзный характер произведений и состояние самого поэта, которое отражается в его внешнем портрете (*обращаясь к портрету на слайде*). Нахмурен лоб, задумчив взгляд. Одиноко. Продолжаем!..

В е д у щ и й . Последние числа ноября. Осень позади. Прощание с прошлым и надежда, что жизнь повернётся к лучшему.

На экране демонстрируется слайд «Ноябрьские листки литературного календаря».

В е д у щ а я . Поэтическую точку в вынужденном болдинском заточении 30-го года Пушкин ставит поэмой «Цыганы».

Ведущие уходят.

На сцене – постановка фрагмента из поэмы «Цыганы».

Доносится цыганская песня. Земфира и Алеко занимают свои места. Появляется рассказчик.

Р а с с к а з ч и к  
Уныло юноша глядел  
На опустелую равнину  
И грусти тайную причину  
Истолковать себе не смел.  
С ним черноокая Земфира,  
Теперь он вольный житель мира,  
И солнце весело над ним  
Полуденной красою блещет;  
Что ж сердце юноши трепещет?  
Какой заботой он томим?

Рассказчик уходит в сторону.

З е м ф и р а  
Скажи, мой друг: ты не жалеешь  
О том, что бросил навсегда?

А л е к о

Что ж бросил я?

З е м ф и р а

Ты разумеешь:  
Людей отчизны, города.

А л е к о

О чём жалеть? Когда б ты знала,  
Когда бы ты воображала  
Неволю душных городов!  
Там люди, в кучах за оградой,  
Не дышат утренней прохладой,  
Ни вешним запахом лугов;  
Любви стыдятся, мысли гонят,  
Торгуют волею своей,  
Главы пред идолами клонят  
И просят денег да цепей.  
Что бросил я? Измен волнение,  
Предрассуждений приговор,  
Толпы безумное гонение  
Или блистательный позор.

З е м ф и р а

Но там огромные палаты,  
Там разноцветные ковры,  
Там игры, шумные пиры,  
Уборы дев там так богаты!..

А л е к о

Что шум веселий городских?  
Где нет любви, там нет веселий.  
А девы... Как ты лучше их  
И без нарядов дорогих,  
Без жемчугов, без ожерелий!  
Не изменись, мой нежный друг!  
А я... одно моё желанье  
С тобой делить любовь, досуг  
И добровольное изгнание!

Уходят в сторону. На первом плане сцены рассказчик.

Р а с с к а з ч и к

Прошло два лета. Так же бродят  
Цыганы мирною толпой;  
Везде по-прежнему находят  
Гостеприимство и покой.  
Презрев оковы просвещения,  
Алеко волен, как они;  
Он без забот и сожаленья  
Ведёт кочующие дни.  
Всё тот же он; семья всё та же...  
Старик на вешнем солнце греет  
Уж остывающую кровь;  
У люльки дочь поёт любовь.  
Алеко внемлет и бледнеет.

Уходит в сторону. На первом плане сцены Алеко и Земфира.

З е м ф и р а

Старый муж, грозный муж,  
Режь меня, жги меня:  
Я тверда; не боюсь  
Ни ножа, ни огня.  
Ненавижу тебя,  
Презираю тебя;  
Я другого люблю,  
Умираю любя.

А л е к о

Молчи. Мне пенье надоело,  
Я диких песен не люблю.

З е м ф и р а  
Не любишь? Мне какое дело!  
Я песню для себя пою.  
Режь меня, жги меня;  
Не скажу ничего;  
Старый муж, грозный муж,  
Не узнаешь его.  
Он свежее весны,  
Жарче летнего дня;  
Как он молод и смел!  
Как он любит меня!  
Как ласкала его  
Я в ночной тишине!  
Как смеялись тогда  
Мы твоей седине!  
А л е к о  
Молчи, Земфира! я доволен...  
З е м ф и р а  
Так понял песню ты мою?  
А л е к о  
Земфира!  
З е м ф и р а  
Ты сердиться волен,  
Я песню про тебя пою.

Алеко и Земфира ходят в разные стороны. На экране – видеофрагмент оперы «Алеко»  
(режиссёры: Г. Рошаль, С. Сиделёв, 1953 г.), в конце стоп-кадр.

Пушкин (*выходя из кабинета к зрителям*)

Волшебной силой песнопенья  
В туманной памяти моей  
Так оживляются виденья  
То светлых, то печальных дней.  
В стране, где долго, долго брани  
Ужасный гул не умолкал,  
Где повелительные грани  
Стамбулу русский указал,  
Где старый наш орёл двуглавый  
Ещё шумит минувшей славой,  
Встречал я посреди степей  
Над рубежами древних станов  
Телеги мирные цыганов,  
Смирненной вольности детей.

За их ленивыми толпами  
В пустынях часто я бродил,  
Простую пищу их делил  
И засыпал пред их огнями.  
В походах медленных любил  
Их песен радостные гулы –  
И долго милой Мариулы  
Я имя нежное твердил.  
Но счастья нет и между вами,  
Природы бедные сыны!..  
И под издранными шатрами  
Живут мучительные сны,  
И ваши сени кочевые  
В пустынях не спаслись от бед,  
И всюду страсти роковые,  
И от судеб защиты нет.

Удаляется в кабинет. На экране продолжается демонстрация слайдов.

*Режиссёр (вставая с места, обращается к актёрам и зрителям).* Драматическая сцена тоже удалась! Но не забывайте поддерживать игру друг друга, чтобы сцена не рассыпалась на отдельные части. *(Садится.)*

*Ведущий.* Нельзя не сказать и ещё об одном важном занятии Пушкина в Болдине. Глубоко интересуясь народным творчеством, Пушкин переписывает в одну из своих рабочих тетрадей народные песни, которые слышит на деревенских гуляньях. Позже поэт передаст эти песни фольклористу Петру Васильевичу Киреевскому.

На сцене выступление творческого коллектива.

После выступления на экране демонстрируется слайд «Любовные песни поэта».

*Ведущая.* 8 ноября 1830 года. Падают лёгкий снежок. Придорожные рябины облетели. Стрекоcut неугомонные сороки, нарушая тихую картину грядущей зимы.

*Ведущий.* Снова запряжены лошади, поставлен в коляску дорожный сундучок, а в нём несколько больших тетрадей и стопы бумаги, которые за месяца болдинской осени потяжелели.

*Ведущая.* Свидетельство на проезд в кармане. Пушкин выбегает на крыльцо, забирается в кибитку: «Пошёл!». Возница тряхнул поводьями, звякнули бубенцы, и экипаж, ускоряя ход, покати́л вниз с косогора.

*Ведущий.* Оцепление где-то вовсе снято, кое-где ещё осталось. Карантинные смотрители, заглянув в свидетельство, поднимают шлагбаум

перед отставным чиновником X класса Александром Сергеевичем Пушкиным, спешащим в Москву «по собственной надобности».

**В е д у щ а я .** Лошади несут поэта прочь от Болдина, и он не знает, вернётся ли ещё когда-нибудь в свою бедную вотчину. Но воспоминания о вдохновенном труде и «детородной» осени, в которую он «писал, как никогда не писал», не оставят его до конца дней, будут манить и творить.

**В е д у щ и й .** Он вернётся три года спустя, изъездив тысячи вёрст дорогами Пугачёва. Приедет и почувствует себя радостно: будет трудиться здесь над «Историей Пугачёва», напишет «Анджело», «Медный всадник», «Пиковую даму».

#### Пушкин

И забываю мир – и в сладкой тишине  
Я сладко усыплён моим воображеньем,  
И пробуждается поэзия во мне:  
Душа стесняется лирическим волненьем,  
Трепещет и звучит, и ищет, как во сне,  
Излиться наконец свободным проявленьем –  
И тут ко мне идёт незримый рой гостей,  
Знакомцы давние, плоды мечты моей.

**В е д у щ а я .** И ещё год спустя, осенью 1834 года, поэт посетит своё родовое имение. Болдино, несмотря на сентябрь, встретит его первым снегом. Пушкин будет ждать вдохновения, но оно не расщедрится – заботы, хлопоты, тревоги. Опять трудный год. Это будет позже.

**В е д у щ и й .** А пока лошади бегут, не зная усталости. Последний проклятый карантин позади. Будущее манит надеждой – впереди Москва, любимая, свадьба!

**В е д у щ а я .** Удачи тебе, любимый Поэт!

**Р е ж и с с ё р** (*обращаясь к ведущим и зрителям*). Довольно! Пора остановиться. Пора перевести дыхание. Дух захватывает от сделанного в Болдине.

К режиссёру подходят ведущие, Пушкин, чтецы. Все становятся полукругом. На экране демонстрируются слайды презентации.

1 - й ч т е ц . Болдино – торжество искусства над житейскими невзгодами!

2 - й ч т е ц . Болдино – это отважное одиночество души, переполненной впечатлениями бытия и победившей серые будни!

3 - й ч т е ц . Это вдохновенное уединение и упоительное творчество! Счастье!

4 - й ч т е ц . Болдинская осень – это чудо, какого не знала история!

#### В е д у щ и й

Какая сила повелела,  
Чтобы на Русь пришла холера,

В глуши поэта заперла?  
Ну что ж, он взялся за дела.  
В е д у щ а я  
Как там теперь его невеста?  
Что б ни было, хандре не место,  
И вот уже скрипит перо,  
Когда мертвецки спит село.

П у ш к и н  
Он пишет, пишет, пишет, пишет,  
Во тьме горит его окно.  
В себе поэт такое слышит,  
Что только гению дано.

Р е ж и с с ё р  
Не мешкай, Пушкин! Bravo! Bravo!  
Уж не померкнет больше слава  
Твоих осенних вечеров,  
Твоих пленительных стихов!

*(В. Ф. Боков «Пушкин в Болдине», 1978)*

На сцену выходит учительница.

Уч и т е л ь н и ц а . Ну что ж, ребята, я вижу, у вас всё получилось?! Вы были искренны и убедительны. Это значит, ваша личная встреча с поэтом состоялась!

Р е ж и с с ё р . Да-да-да! Мы готовы к встрече со зрителем!

Уч и т е л ь н и ц а . Тогда через 10 минут начинаем!..

На экране заканчивается демонстрация презентации. Все расходятся. Фоном звучит мелодия.

## ☞ УРОК МУДРОСТИ «ИСТОРИЯ МАЛЕНЬКОГО ПРИНЦА»

*А. Р. Тензина, Д. Л. Гагаркин-Петрик*

На экране демонстрируется видеоролик «Письмо Лётчика Принцу»<sup>7</sup> (фрагмент из кинофильма «Маленький принц»).

В комнате (правый угол сцены) перед телевизором сидят Лётчик и Лис, Лётчик пишет письмо Принцу.

**Л и с .** Как бы было здорово вновь увидеться с Маленьким принцем и больше никогда не расставаться. Мы ведь с ним лучшие друзья. Я очень скучаю по нему.

**Л ё т ч и к .** Ты прав, Лис. Прошло уже так много лет, но нам остались лишь воспоминания на видеокассетах.

Затемнение. В левом углу сцены появляются Маленький принц с ящиком под мышкой и Роза.

**П р и н ц .** Куда это мы попали? Я не бывал здесь раньше. Роза, как ты думаешь, это точно Земля?

**Р о з а .** Я даже не знаю, что тебе ответить, мой Принц, ведь я никогда не бывала в путешествиях...

**П р и н ц .** Кажется, я вижу чей-то дом вдалеке. Давай спросим у его жителей, как нам найти Лётчика.

Затемнение.

**П р и н ц (в темноте).** Есть кто-нибудь дома? Вы не подскажете нам? Здесь так темно...

Высвечивается комната Лётчика: Лис дремлет на диване, Лётчик уснул в кресле при просмотре телевизора.

**П р и н ц (наблюдает).** Роза, смотри, я не уверен, но кажется этот дедушка похож на моего Лётчика. Он спит...

**Р о з а .** Здесь такой сильный сквозняк-а-ак. *(Неаккуратно и громко чихает.)* Апчи!

Лётчик и Лис просыпаются, подсказывают.

**Л ё т ч и к .** Кто здесь? Это ты, Лис?

**Л и с .** Я никого не вижу... Но я чувствую, что здесь кто-то есть. *(Прячется за диван.)*

<sup>7</sup> Кинофильм «Маленький принц» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=ZL6AJ3H1O7c>, свободный. – Загл. с экрана.

Маленький принц выходит из-за кресла.

П р и н ц . Здравствуй. (*Ставит ящик на диван.*) Ты не узнаёшь меня? (*Лётчику.*)

Л ё т ч и к (*встаёт с кресла*). Не могу поверить своим глазам... Маленький принц?

П р и н ц . Да, принц, но давно уже не Маленький.

Л ё т ч и к . Я так рад тебя видеть! Неужели хотя бы одно моё письмо дошло до тебя, и ты прилетел?

Принц и Лётчик обнимаются, но Лётчик быстро возвращается в кресло.

П р и н ц . Я прилетел не один, со мной Барашек и моя Роза, мой самый любимый и необычный цветок во всей Вселенной!

Р о з а (*гордо*). Приятно познакомиться, я Роза. У вас здесь очень холодные ночи и сильные сквозняки!

Л ё т ч и к . Мне очень приятно познакомиться. (*Привстает, целует руку.*) Я так много слышал о вас. (*К обоим.*) Садитесь рядом со мной. Какое счастье, что вы смогли найти нас.

Принц и Роза садятся на диван.

П р и н ц (*видит кассеты, берёт одну, говорит Лётчику*). Ухты, это ведь обо мне! Обо мне, Барашке, о Розе и о тебе...

Л ё т ч и к . Да, мой мальчик! Это мои воспоминания. Хочешь посмотреть и вспомнить, как это было, ведь прошло столько времени?

П р и н ц . Конечно! Это ведь наша удивительная история знакомства.

На экране демонстрируется видеоролик «Принц и Лётчик»<sup>8</sup> (фрагмент из кинофильма «Маленький принц»). Лётчик в центре (высвечен лучом).

Л ё т ч и к . Столько времени прошло, но что-то остаётся в памяти навсегда. Все дороги ведут к людям, вот и Принц пришёл ко мне. Я так рад, что мы снова встретились! Самое страшное – считать, что этот момент никогда не наступит, но сила в вере, в мечте! Я всегда считал Маленького принца своей семьёй. Ведь семья – это те, кто всегда поддержит тебя, выслушает, поможет, кто никогда не откажется от тебя, каким бы ты ни был. Семья – это дети и взрослые. «Дети должны быть очень снисходительны к взрослым» – так всегда говорил мне Маленький принц и рассуждал о моих «высоких» делах, о цифрах и деталях самолёта. Но самое главное в том, что он не терял веру в меня и мои мысли! Каждый ошибается и идёт своей дорогой, но если идти всегда прямо да прямо – далеко не уйдёшь.

<sup>8</sup> Кинофильм «Маленький принц» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=ZL6AJ3H1O7c>, свободный. – Загл. с экрана.

На сцене происходит затемнение. Лётчик возвращается в кресло.

**П р и н ц (Лётчику).** Это так здорово, что мы снова встретились, просто чудо какое-то! Спасибо тебе, ты тоже стал для меня семьёй. Знаешь, больше всего на свете я бы хотел сейчас увидеть своего Лиса, хотя бы на минуточку... Мне кажется, когда я вошёл, я слышал ещё чей-то голос, и он очень напомнил мне голос Лиса...

**Л и с (появляется из-за дивана).** Это очень печально, когда забывают друзей. Не у всякого был друг. Но ты не забыл...

**П р и н ц .** Лис! Это же мой Лис! (Розе.) Мой лучший друг и самый верный товарищ!

Лис подходит к Принцу. Принц гладит Лиса.

На экране демонстрируется видеоролик «Лис и Принц»<sup>9</sup> (фрагмент из кинофильма «Маленький принц»). Лис в центре (высвечен лучом).

**Л и с .** Да, я помню, как это всё произошло, будто это было вчера. Твой друг – это тот, кого ты приручил и кто приручил тебя. Так важно быть верным и преданным тому, кто так же безвозмездно может дарить тебе свою верность. И неважно, сколько вы знакомы и сколько между вами километров, а важно лишь то, что вы значите друг для друга.

Давным-давно мы с Маленьким принцем приручили друг друга. Даже такое долгое расставание не позволило нам забыть нашу дружбу.

Улыбнитесь тому, кому хотите улыбнуться, извинитесь перед тем, кто этого заслуживает, подайте руку тому, кто нуждается в этом, обнимите того, кто вам верен. Вы навсегда в ответе за всех, кого приручили.

На сцене происходит затемнение. Лис возвращается к Принцу.

**П р и н ц .** Лис, я так рад, что мы снова вместе! Познакомься, это моя Роза. Хотя у неё есть шипы – она не тронет тебя, она ведь цветок.

Роза пугается.

**П р и н ц .** Не бойся, Роза, ведь лисы не едят растения.

**Л и с (Принцу).** А ты помнишь, как на Земле ты тоже смог увидеть Розу, хотя она была так далеко от тебя?..

**П р и н ц .** Да, но это было немного не то...

На экране демонстрируется видеоролик «Перед Розой»<sup>10</sup> (фрагмент из кинофильма «Маленький принц»).

<sup>9</sup> Кинофильм «Маленький принц» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=ZL6AJ3H1O7c>, свободный. – Загл. с экрана.

<sup>10</sup> Кинофильм «Маленький принц» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=ZL6AJ3H1O7c>, свободный. – Загл. с экрана.

Роза в центре (высвечена лучом).

**Р о з а .** Увидеть миллион таких же, как и ты, – пустяк. Это не должно заставить вас разочароваться. Глаза слепы. Искать надо сердцем. Вдруг тот, кого вы действительно почувствуете душой, станет для вас особенным и неповторимым, ведь такого вы больше не найдёте. А разве для этого нужно обращать внимание на то, как он выглядит? Любить и быть любимым – есть настоящая ценность.

Давным-давно мы с Маленьким принцем полюбили друг друга. Иногда мы обижались и подолгу молчали, но это к лучшему, ведь слова только мешают понимать друг друга. Понять истину нам помогли расстояние и время. Вдали от любимого человека или цветка начинаешь ценить это прекрасное чувство ещё больше. Помните: зорко одно лишь сердце, самого главного глазами не увидишь.

На сцене происходит затемнение. Роза возвращается к Принцу. На экране демонстрируется видеоролик «Песня Розы»<sup>11</sup> (фрагмент из кинофильма «Маленький принц»).

**Л ё т ч и к .** Удивительная история. Скажи мне, мой мальчик, много ли ты повидал за столько лет?

**П р и н ц** (*встаёт, идёт в центр, его высвечивает луч*). Давным-давно я обрёл счастье в Розе, Лётчике и Лисе, а они обрели счастье во мне. Да, я видел очень многое, но ещё больше я понял... Когда я был действительно маленьким Принцем, я говорил, что боюсь стать таким, как взрослые, которым ничто не интересно, кроме цифр. Но я и сам повзрослел. Конечно, я умею считать и разбираюсь в том, в чём разбирается каждый взрослый в этой Вселенной, но настоящим взрослым я не стал. Я понял одну очень важную вещь: каждый из нас живёт в своих поступках, а не в теле. Ты – это твои действия, и нет другого тебя. Конечно, судить себя куда труднее, чем других. Если ты сумеешь правильно судить себя, значит, ты поистине мудр.

К Принцу подходят все герои.

**П р и н ц .** Дружба. Любовь. Семья. Без этого всего не было бы меня. Я есть то, что я чувствую, и то, что даю чувствовать взамен. Именно ты даёшь людям понять, как им к тебе относиться. Всмотритесь внимательней, чтобы непременно запомнить место, где вы обретаете счастье. Закройте глаза и вздохните. Главное, помните: зорко одно лишь сердце, самого главного глазами не увидишь.

<sup>11</sup> Кинофильм «Маленький принц» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=ZL6AJ3H1O7c>, свободный. – Загл. с экрана.

## ➔ **МАСТЕР-КЛАСС «ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И ЕГО СТРУКТУРА»**

(для педагогических работников образовательных учреждений)

*М. С. Илюхина*

### **Пояснительная записка**

Характерные для современного транзитивного общества изменчивость, неопределённость и множественность социальных и экономических контекстов развития, активное формирование СМИ как нового института социализации вместе с позитивными факторами, стимулирующими психическое развитие детей и подростков, несут и определённые риски развития детей.

Запрос государства на развитие учащихся в свете современных вызовов требует непрерывного профессионального роста от педагога. Современный педагог сегодня многогранная личность, которая несёт ответственность за гражданина будущего. Для того чтобы педагог мог эффективно работать, при этом расти как профессионал, быть для детей неким культурным образцом, ему необходимо понимать себя, управлять своими эмоциями.

Теоретическое содержание тренинга «Эмоциональный маяк» основано на концепции эмоционального интеллекта, разработанной профессорами Йельского университета и Университета Нью-Гемпшир (П. Саловей, Д. Карузо, Д. Майер), модели логических уровней Р. Дилтса и программе «Создание и развитие эмоционально-интеллектуальной образовательной школьной среды для старших подростков», разработанной авторским коллективом ООО «Международный центр „Креативные технологии консалтинга“» на основе созданной российскими учёными во главе с доктором психологических наук Е. А. Сергиенко.

Мастер-класс рассчитан на педагогических работников образовательных учреждений, учителей-предметников, руководителей муниципальных и школьных методических объединений, школьных команд, педагогов дополнительного образования.

**Цель мастер-класса:** ознакомление педагогических работников с феноменом «эмоциональный интеллект».

#### **Задачи мастер-класса:**

- рассмотреть основные определения эмоционального интеллекта;
- изучить структуру эмоционального интеллекта;
- познакомить с методами и техниками развития эмоционального интеллекта.

**Категория участников:** педагогические работники образовательных учреждений.

**Количество участников:** до 20.

Ресурсное обеспечение и оборудование: проектор, ноутбук, колонки, флипчарт, бумага для флипчарта, маркеры, презентация, приложения к мастер-классу, видеофрагменты (см. ссылки в списке источников), описание используемых методик.

**Хронометраж мастер-класса**

**Вводная часть** (5 мин. – оргмомент, трансляция темы и задач тренинга).

**Основная часть:**

- 20 мин. – знакомство с теориями и понятиями ЭИ;
- 15 мин. – упражнения и активности на идентификацию эмоций;
- 15 мин. – упражнение на понимание эмоций;
- 10 мин. – упражнение на использование эмоций;
- 10 мин. – видеокейс;
- 15 мин. – рефлексия результатов.

**Итого:** 2 академических часа (академ. час = 45 мин.).

**В результате** прохождения мастер-класса участниками будут рассмотрены основные определения эмоционального интеллекта (эмоции, эмоциональный интеллект, эмоциональное состояние и т. д.), изучена структура эмоционального интеллекта, сформируется представление о методах и техниках развития эмоционального интеллекта.

**Форма:** очная.

### Глоссарий

**Интеллект**<sup>12</sup> (англ. intelligence; от лат. intellectus – понимание, познание): 1) общая способность к познанию и решению проблем, определяющая успешность любой деятельности и лежащая в основе других способностей; 2) система всех познавательных (когнитивных) способностей индивида: ощущения, восприятия, памяти, представления, мышления, воображения; 3) способность к решению проблем без проб и ошибок, «в уме».

**Эмоции**<sup>13</sup> (от лат. emovere – возбуждать, волновать) – особый класс психических процессов и состояний, связанных с инстинктами, потребностями и мотивами, отражающих в форме непосредственного переживания (удовлетворения, радости, страха и т. д.) значимость действующих на индивида явлений и ситуаций для осуществления его жизнедеятельности.

Сопровождая практически любые проявления активности личности, эмоции служат одним из главных механизмов внутренней регуляции психической деятельности и поведения, направленных на удовлетворение актуальных потребностей.

<sup>12</sup> Мецержков Б., Зинченко В. *Большой психологический словарь [Электронный ресурс] // Библиотека «Гумер»: gumer.info.* – СПб.: Прайм-Еврознак, 2016. – Режим доступа: [https://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Psihol/dict/index.php](https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/dict/index.php), свободный. – Загл. с экрана.

<sup>13</sup> Там же.

**Эмоциональное состояние**<sup>14</sup> – переживания человеком своего отношения к окружающей действительности и к самому себе в определённый момент времени, относительно типичные для данного человека; те состояния, которые регулируются преимущественно эмоциональной сферой и охватывают эмоциональные реакции и эмоциональные отношения; относительно устойчивые переживания.

**Эмоциональный интеллект**<sup>15</sup> – это чётко определяемая и измеряемая когнитивная способность перерабатывать информацию, содержащуюся в эмоциях, определять значение эмоций, их связи друг с другом, использовать эмоциональную информацию в качестве основы для мышления и принятия решений. Определение близкое к традиционным аспектам интеллекта, с той единственной разницей, что поступающей информацией являются настроения и эмоции.

## Сценарий

### Вводная часть

В е д у щ и й . Здравствуйте, уважаемые коллеги! Для того чтобы определить тему нашего мастер-класса, предлагаю вам просмотреть фрагмент из мультфильма «Головоломка».

Демонстрируется фрагмент из мультфильма «Головоломка»<sup>16</sup> (режиссёр Пит Доктер, 2015 г.).

В е д у щ и й . Кто главные действующие лица в мультфильме? Правильно – эмоции! Сегодня мы познакомимся с феноменом «эмоциональный интеллект»: рассмотрим основные определения, изучим структуру, познакомимся с методами и техниками развития эмоционального интеллекта.

### Теоретическая часть

В е д у щ и й . В последнее время всё чаще можно услышать сочетание слов: мир VUCA. Это акроним английских слов volatility (нестабильность), uncertainty (неопределенность), complexity (сложность) и ambiguity (неоднозначность). Жизнь в таком мире обуславливает принятие постоянных изменений, нововведений в разных сферах общества. В этой связи становятся актуальными новые навыки, которые необходимы для успешного развития каждому члену общества. Так, на Всемирном экономическом форуме в Давосе в 2016 году были определены 10 профессиональных навыков, которые будут нужны в 2020 году:

<sup>14</sup> Национальная энциклопедическая служба [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vocabulary.ru/>, свободный. – Загл. с экрана.

<sup>15</sup> Психология – Психодиагностика – Психотерапия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://psixologiya.org/>, свободный. – Загл. с экрана.

<sup>16</sup> Трейлер мультфильма «Головоломка» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=e0qv6VixZpl>, свободный. – Загл. с экрана.

- 1) комплексное решение проблем;
- 2) критическое мышление;
- 3) креативность;
- 4) управление людьми;
- 5) координация действий с другими;
- 6) эмоциональный интеллект;
- 7) составление суждений и принятие решений;
- 8) сервис-ориентация;
- 9) взаимодействие, ведение переговоров;
- 10) когнитивная гибкость.

Эмоциональный интеллект выделяют как один из ключевых навыков XXI века. Кто может дать определение этому понятию?

Ответы участников.

В е д у щ и й . Итак, эмоциональный интеллект – это чётко определяемая и измеряемая способность перерабатывать информацию, содержащуюся в эмоциях, воспринимать эмоции, определять значение эмоций, их связи друг с другом, использовать эмоциональную информацию в качестве основы для мышления и принятия решений. Понятие ввели в научную терминологию профессора Йельского университета и Университета Нью-Гемпшир П. Саловой, Дж. Майер и Д. Карузо.

Эмоциональный интеллект состоит из 4 ветвей: идентификация эмоций – умение распознавать эмоциональные сигналы с помощью выражения лица и других; использование эмоций в решении задач – умение грамотно направлять эмоции на стимулирование умственной деятельности и решение задач; понимание и анализ эмоций – умение определить причины эмоций, предугадать, как эмоциональные состояния меняются со временем, а также понимать сложные эмоции и чувства; управление эмоциями – умение регулировать реакции в ответ на эмоциональные стимулы в рамках конкретной ситуации или задачи.

Для того чтобы мы могли с вами говорить на «одном языке», предлагаю обсудить основные понятия, которые связаны с нашей темой: эмоции, эмоциональное состояние, настроения, чувства.

На экране демонстрируются слайды с определениями:

- эмоции – субъективные реакции человека на воздействие внешних и внутренних раздражителей, отражающие в форме переживаний их личную значимость для субъекта и проявляющиеся в виде удовольствия или неудовольствия;
- эмоциональное состояние – переживания человеком своего отношения к окружающей действительности и к самому себе в определённый момент времени, относительно типичные для этого человека; от эмоций отличается длительностью, может зависеть не только от выполняемой деятельности, но и от поступков, от самочувствия и т. п.;

- настроение – достаточно продолжительный эмоциональный процесс невысокой интенсивности, образующий эмоциональный фон для протекающих психических процессов;
- чувства – эмоциональный процесс человека, отражающий субъективное оценочное отношение к реальным или абстрактным объектам.

**В е д у щ и й .** Говоря об эмоциях, исследователи выделяют эмоции, которые называются базовыми. Как вы думаете – почему?

Звучат ответы участников.

**В е д у щ и й .** Ответ прост – все люди практически одинаково используют мышцы лица при переживании основных эмоций, поэтому их назвали базовыми. Р. Плутчик выделяет 4 пары противоположных базовых эмоций: злость – страх; радость – печаль; доверие – отвращение; удивление – интерес.

Знакомы ли вам эти эмоции? Почему они противоположны друг другу?

Звучат ответы участников.

### **Практическая часть**

**В е д у щ и й .** Предлагаю вам перейти к практической части нашего мастер-класса. Хочу познакомить вас с универсальным инструментом, который называется «Измеритель настроения».

Участники получают распечатки (Приложение «Измеритель настроения»).

**В е д у щ и й .** Цель данной техники – ознакомление с основными видами эмоций и осознание эмоциональных состояний, в которых находитесь вы сами и окружающие вас люди. В основе этого инструмента лежат два компонента эмоций: позитивность и энергия. По оси Х откладывается степень позитивности (приятности эмоций): от неприятных эмоций до приятных эмоций. Ось Y уровня энергии: от низкого уровня до высокого. Когда вы определите уровни энергии и позитивности, вы попадёте в один из четырёх квадратов: эмоции в **КРАСНОМ** квадрате характеризуются как неприятные и высокоэнергетические, например злость, тревога; эмоции в **СИНЕМ** квадрате обычно неприятны и характеризуются низким уровнем энергии – сюда входят такие эмоции, как скука, печаль; эмоции в **ЗЕЛЁНОМ** квадрате – приятные низкоэнергетические эмоции – включают принятие, безмятежность и доверие; эмоции в **ЖЁЛТОМ** квадрате – приятные и высокоэнергетические – это восхищение, радость и восторг.

Давайте образуем пары, каждая пара определяет координаты своего настроения, фиксирует их на листе бумаги.

Участники, работая в парах, отрабатывают технику.

В е д у щ и й . Я предлагаю обозначить координаты настроения каждого участника группы на флипчарте.

Каждый участник по очереди высказывается, ведущий фиксирует координаты.

В е д у щ и й . Поразмышляем, где в своей работе вы можете применить эту технику? С какой целью? На каком этапе занятия?

Переходим к следующему заданию. Сейчас вам будет продемонстрирован фрагмент из к/ф «Курьер», вам необходимо фиксировать эмоции героев. Старайтесь внимательно наблюдать за героями.

Участники просматривают фрагмент из к/ф «Курьер»<sup>17</sup> (режиссёр Карен Шахназаров, 1986 г.).

В е д у щ и й . Итак, какие эмоции испытывают герои? На что вы обращали внимание, когда фиксировали эмоции героев? Что способствует такому быстрому переходу от одних эмоций к другим?

Да, порой очень тяжело идентифицировать эмоции у других, но иногда и в своих разобраться сложно. Давайте рассмотрим инструмент «Дневника эмоций» (Приложение «Дневник эмоций»).

Ведение дневника – это эффективный способ проверять своё эмоциональное состояние с помощью индикатора настроения и улучшать навыки эмоционального интеллекта. Ведение дневника помогает ежедневно анализировать свои эмоции и записывать мысли о причинах их возникновения, способах управления и выражения. Можете в течение дня понаблюдать за собой, фиксируя свои эмоции в дневнике.

В завершение нашего мастер-класса хочу познакомить вас с техниками «Светофор» (Приложение – техника «Светофор») и «Укрощение дракона» (Приложение «Укрощение дракона»), они направлены на регуляцию собственных эмоций. Вы можете их применять в своей деятельности, познакомить ваших учеников с ними, они очень просты в использовании.

Участники получают распечатки.

В е д у щ и й . Давайте подведём итоги нашей встречи, предлагаю в группах обсудить пройденный материал. Если у вас остались вопросы, вы можете их задать.

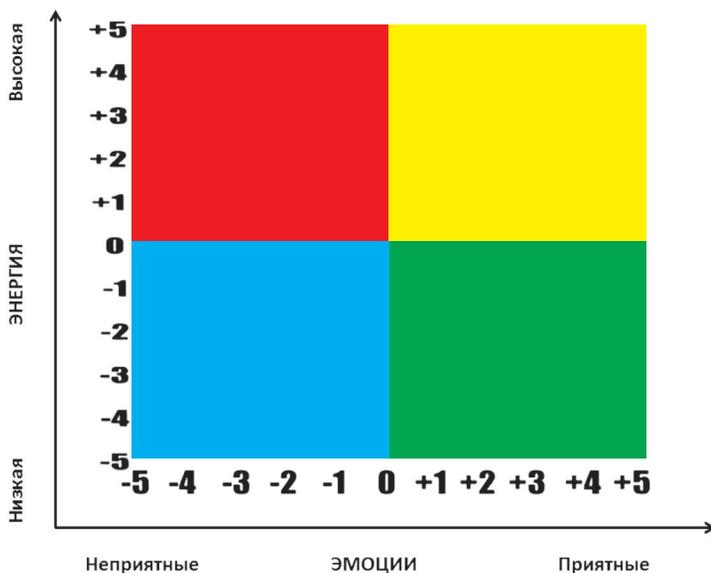
Спасибо большое за ваше активное участие! До встречи!

<sup>17</sup> Фрагмент из к/ф «Курьер» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=wd8KiiLjEA>, свободный. – Загл. с экрана.

## ИЗМЕРИТЕЛЬ НАСТРОЕНИЯ

**Цель техники:** знание основных видов эмоций и осознание, в каком эмоциональном состоянии находите вы сами и окружающие вас люди.

В основе этого инструмента лежат два компонента эмоций: **позитивность** и **энергия**. По оси **X** откладывается степень позитивности (приятности эмоций): от неприятных эмоций до приятных эмоций. Ось **Y** уровня энергии: от низкого уровня до высокого.



Когда вы определите уровни энергии и позитивности, вы попадёте в один из четырёх квадратов:

1. Эмоции в **КРАСНОМ** квадрате характеризуются как неприятные и высокоэнергетические, например злость, тревога.
2. Эмоции в **СИНИМ** квадрате обычно неприятны и характеризуются низким уровнем энергии – сюда входят такие эмоции, как скука, печаль.
3. Эмоции в **ЗЕЛЁНОМ** квадрате – приятные низкоэнергетические эмоции – включают принятие, безмятежность и доверие.
4. Эмоции в **ЖЁЛТОМ** квадрате приятные и высокоэнергетические – это восхищение, радость и восторг.

## Приложение

**ДНЕВНИК ЭМОЦИЙ**

Ведение дневника – это эффективный способ проверять своё эмоциональное состояние с помощью индикатора и улучшать навыки эмоционального интеллекта. Ведение дневника помогает ежедневно анализировать свои эмоции и записывать мысли о причинах их возникновения, способах управления и выражения.

Дата	Время	Основная эмоция	Интенсивность (0 – 5)	Дополнительная эмоция	Интенсивность (0 – 5)	Комментарии (причина, ситуация и т. д.)

### ТЕХНИКА «СВЕТОФОР»

Подумайте вслух и устно обдумайте этапы при возникновении проблемы. Моделирование проблемы может выглядеть так:

1. «Я думаю, что у меня проблема. Я расстроен, потому что мне предстоит многое сделать сегодня, но у меня недостаточно времени. Я очень расстроен. Мне нужно остановиться и успокоиться, чтобы подумать». (Здесь вы могли бы указать на **КРАСНЫЙ** цвет и продемонстрировать, как можно успокоиться).
2. «Хорошо, теперь я спокойнее: что можно сделать?» (Здесь укажите на **ЖЁЛТЫЙ** цвет.)
3. «Может быть, я смогу составить список всего, что я мог бы сделать, и тогда я могу решить, какие из них действительно важно сделать сегодня – это звучит как хорошая идея». (Укажите на **ЗЕЛЁНЫЙ** цвет.) «Я думаю, что я попробую именно его!»



Шаг 1:  
СТОЙ!



Шаг 2:  
Глубоко и медленно  
вдохни.



Шаг 3:  
Расскажи,  
что случилось  
и что ты  
чувствуешь.



## Приложение

**ТЕХНИКА «УКРОЩЕНИЕ ДРАКОНА»**

Подумайте над собственными активаторами эмоций, какова ваша типичная реакция на данный активатор, подумайте над более эффективной реакцией.

<b>Мой активатор</b>	<b>Мои эмоции</b>	<b>Моя типичная реакция</b>	<b>Эффективная реакция</b>

## **ПРИЛОЖЕНИЯ**

**➔ БИЗНЕС-КЕЙСЫ ДЛЯ УПРАВЛЕНЧЕСКИХ ПОЕДИНКОВ<sup>18</sup>**

**1. Опоздание на регистрацию.** Пассажир-студент должен улететь на каникулы рейсом на 7:50. Аэроэкспресс и автобусы к этому времени в аэропорт не ходят. Пассажир договорился со знакомым о том, чтобы его подвезли в аэропорт к началу регистрации, но знакомый проспал и не слышал телефонные звонки. Знакомого удалось разбудить с большим опозданием. К стойке регистрации пассажир подошёл в 7:12. Сотрудник у стойки регистрации отказывается регистрировать пассажира, т. к. регистрация закрылась две минуты назад, приём багажа закрыт, информация о составе пассажиров передана для дальнейшей обработки. Онлайн-регистрацию пассажир не проходил. Билет был взят по акции в обе стороны. Это означает, что если пассажир не регистрируется при вылете, то билет на обратную дорогу тоже аннулируется, возможности возврата денег за билеты нет.

**Роли и интересы:**

- пассажир хочет улететь текущим рейсом, уверен, что опоздание в две минуты не критично;
- сотрудник у стойки регистрации не хочет регистрировать пассажира, т. к. электронная регистрация закрыта и правила одинаковы для всех.

**2. Счёт за интернет.** Клиент выезжал в Китай на 3 дня. Во время поездки пользовался интернетом, пытался подключиться несколько раз к электронному переводчику. Услугу по факту не получил, т. к. качество связи не позволило получить достаточную информацию, которой клиент смог бы эффективно воспользоваться. После возвращения из поездки клиент обнаружил, что со счёта списано 3500 рублей. Клиент обратился в компанию, предоставляющую услуги связи. Сотрудник компании пояснил, что тариф за пользование интернетом составляет 400 рублей за 30 Кбайт. При этом выясняется, что, независимо от объёма полученной информации, каждый выход в интернет приравнивается к базовому объёму 30 Кбайт. Информацию о стоимости услуги клиент при пересечении границы не получал, СМС с тарифами пришло только после возвращения клиента домой.

<sup>18</sup> Ситуации для управленческих поединков + записи переговоров [Электронный ресурс] // Школа переговоров Галины Жуковой «Ринг»: [peregovorshiki.ru](https://peregovorshiki.ru). – Режим доступа: <https://peregovorshiki.ru/kejsy/situatsii.html>, свободный. – Загл. с экрана.

**Роли и интересы:**

- клиент хочет возврата денег в размере 3500 рублей, т. к. не был знаком с условиями оплаты услуги и считает тариф мошенническим. Грозится написать жалобу;
- сотрудник уверен, что клиент должен был позвонить в компанию и поинтересоваться стоимостью услуг перед выездом за границу. Не хочет, чтобы клиент писал жалобу, готов убеждать клиента, что всё списано в соответствии с тарифами.

**3. Сдача экзаменов.** Студент половину семестра лежал в больнице. На основной экзамен не был допущен из-за пропусков. Пришёл на пересдачу с бегунком и зачёткой, но преподаватель зачётку брать отказывается, ссылаясь на то, что пропущено много занятий, долги не закрыты, студент не способен справиться с объёмом пропущенной информации самостоятельно.

**Роли и интересы:**

- студент хочет сдать необходимые экзамены и продолжить обучение;
- преподаватель не хочет принимать экзамен, хочет отчислить студента за неуспеваемость, т. к. и до болезни студент регулярно пропускал занятия и не усваивал информацию по предмету в соответствии с требованиями преподавателя.

**4. Некорректный ценник.** Клиент взял с полки товар и прошёл на кассу. На кассе выяснилось, что цена, обозначенная на полке, меньше на 34 рубля, чем цена, пробитая на кассе. Товар клиент взял в количестве трёх штук, переплата в отличие от ожидаемой цены обойдется клиенту в 102 рубля. Клиент возмущён, требует позвать администратора.

**Роли и интересы:**

- клиент считает, что не должен «удивляться» на кассе, требует продажи товара по указанному на полке ценнику;
- администратор хочет продать товар по кассовой цене, т. к. цена магазина на текущий момент установлена именно в этом размере. Не успевает менять все ценники и отслеживать постоянное изменение цен.

**5. Некачественная установка приложения.** Клиент приобрёл в специализированном магазине новый телефон. Там же за дополнительную плату в 1000 рублей клиент запросил установку интернет-приложения и настройку интернета. Дома клиент обнаружил, что интернет не работает. Вернувшись в магазин, клиент попросил разобраться с настройками. Сотрудник магазина просмотрел телефон и сказал, что телефон настроен правильно, всё сделано верно. Считает, что про-

блемы у клиента возникают в связи с некачественной работой телефонной компании – поставщика услуг связи. Клиент не первый год пользуется услугами провайдера, критических нареканий не было.

**Роли и интересы:**

- клиент не хочет обращаться в телефонную компанию. Хочет либо получить полностью функционирующий телефон, либо вернуть деньги за настройку, т. к. услуга по факту не оказана;
- сотрудник магазина уверен, что всё сделано верно и магазин ничего не должен клиенту.

**6. Передача от родственников.** Сотрудник компании летит в командировку в другой город. Его коллега, узнав, в какой город летит сотрудник, просит передать посылку родственнику (мама попросила отвезти сестре подарок). Вечером накануне отлёта коллега привозит сотруднику посылку. Посылка оказывается по весу не менее 6 кг и занимает большой объём. Сотрудник не ожидал, что «подарок» окажется таким тяжёлым. Он и сам вывозит домой много вещей, вес чемодана уже критический.

**Роли и интересы:**

- сотрудник не хочет брать с собой посылку, т. к. считает, что о весе и объёме его должны были предупредить своевременно, уверен, что так поступать, как с ним поступили, некрасиво;
- коллега не хочет подводить маму и хочет отправить посылку. Понимает, что времени на замену подарка уже нет, другой возможности передать посылку не представится. При этом не хочет портить отношения с другом.

**7. Сюета вокруг картины.** Искусствовед художественной галереи случайно узнаёт, что картина, которую собираются выставлять в галерее, поддельная. Об этом свидетельствуют результаты химической экспертизы, которые оказались в распоряжении директора галереи. Искусствовед подозревает, что директор галереи хочет скрыть факт подделки. Полотно для экспозиции предоставил меценат, щедро финансирующий галерею. Он приобрел полотно за большую сумму и пребывает в полной уверенности, что картина подлинная. Помощник мецената объясняет директору галереи, что лучше на всё закрыть глаза, тогда меценат продолжит помогать галерее. Искусствовед хочет разоблачить подделку, но у картины есть сертификат подлинности, который выдал его друг, тоже искусствовед. Чтобы всё прояснить окончательно, искусствовед идет к другу, и тот признаётся, что вынес ложный вердикт за деньги: за сертификат подлинности ему заплатил продавец холста. Друг уверен, что доказать умышленную ошибку эксперта в такой ситуации практически

невозможно, но опасается, что огласка этой истории ударит по его профессиональному имиджу.

**Роли и интересы:**

- директор галереи хочет скрыть факт подделки, сохранить мецената;
- искусствовед находится в затруднительном положении: выдавать коллегу не хочет, но молчать не позволяет совесть и профессиональная честь;
- друг искусствоведа хочет поскорее замять дело, не допустить разглашения информации.

**8. Соседка.** Владелец первого этажа в жилом доме решил открыть ресторан. Все жильцы подписали согласие на открытие, кроме одной соседки – 85-летней женщины, т. к. окна её квартиры располагались бы над входом в ресторан, и шум, доносящийся снизу, мог помешать ей отдыхать.

После установки владельцем ресторана новых пластиковых окон в квартире соседки она подписала своё согласие. Ресторан открылся, но жалобы от соседки продолжали поступать не только владельцу ресторана, но и сотрудникам правоохранительных органов, что привело к затяжному острому конфликту между владельцем ресторана и соседкой.

В ресторане проводился свадебный банкет, ход которого нарушил приход соседки и приезд милиции. Жених и невеста, а также их гости были вынуждены покинуть ресторан, не закончив празднование.

**Роли и интересы:**

- владелец хочет уладить конфликт с соседкой, чтобы в дальнейшем она не мешала работе ресторана, при этом не понести серьёзных расходов на это. Готов компенсировать причинённые неудобства молодожёнам хорошей скидкой при проведении любого другого семейного торжества;
- жених хочет возместить часть стоимости банкета, т. к. праздник был испорчен и оплаченные тамада и танцоры не успели завершить свою программу;
- соседка хочет добиться либо установления режима работы ресторана до 20:00, либо переезда в другую квартиру за счёт владельца. В противном случае готова добиваться закрытия ресторана путём ежедневных обращений в полицию.

**9. Кому ехать на чемпионат.** По существующим правилам на чемпионат мира по бильярду едет спортсмен, победивший на чемпионате страны. Чемпионом России по бильярду становится юный, никому ещё не известный спортсмен. Второе место занимает многократ-

ный чемпион, любимец болельщиков. На чемпионате Европы (который проходит за месяц до чемпионата мира), ситуация меняется. Многократный чемпион занимает третье место, а юный спортсмен становится лишь шестнадцатым.

В спорткомитете разгорелись жаркие дебаты по поводу единственной путёвки на чемпионат мира. Руководитель спорткомитета считает, что правила нарушать нельзя и на ЧМ должен ехать молодой амбициозный спортсмен. К тому же совсем недавно многократный чемпион попал в аварию и был травмирован, что может сказаться на результатах выступления. Президент Федерации бильярда придерживается иного мнения: многократный чемпион в идеальной форме, да и опыт за плечами большой, а юный спортсмен психологически пока не готов, что показал последний чемпионат Европы.

Оба спортсмена готовы отстаивать своё право на поездку на чемпионат мира.

**Роли и интересы:**

- юный спортсмен – правила превыше всего: я – чемпион России и я должен ехать на чемпионат мира;
- многократный чемпион – это последний шанс выступить на ЧМ, да и в форме я хорошей, а у юного ещё всё впереди;
- руководитель спорткомитета – ехать должен юный спортсмен. На кону престиж страны, да и место своё терять не хочется;
- президент федерации бильярда хочет, чтобы его мнение было учтено. При этом ответственность за окончательное решение несёт руководитель спорткомитета.

**10. Кофе и бензин.** Рядом с новым крупным торговым центром недавно открылась заправка. Директор популярной в городе сети кофеен на колёсах поручил своему менеджеру договориться об открытии на территории заправки новой точки. Были проведены переговоры и заключён предварительный договор о сотрудничестве, по которому сеть кофеен получала возможность открыть свою точку и оговорила срок открытия в три месяца.

Вскоре директор сети кофеен отправил менеджера на открытие точек в другой город. Открытие затянулось, и срок в три месяца был упущен. Руководство сети заправок возобновлять переговоры не намерено, т. к. считает несерьёзным такой подход к делу.

**Роли и интересы:**

- директор сети заправок устал от постоянно поступающих предложений сотрудничества, не верит в профессионализм местных предпринимателей, рассматривает в качестве партнёров крупные федеральные сети. Склоняется к мысли, что поток будет и так обе-

спечен близостью нового торгового центра, популярность которого растёт;

- управляющий заправки хочет, чтобы поток был больше, т. к. это влияет на его доход, а кофейня на заправке должна этому поспособствовать. Ищет других партнёров;
- директор сети кофеен заинтересован в открытии своей точки. Сильной стороной считает качество кофе. Давит на менеджера о возобновлении переговоров, т. к. он отвечал за открытие точки на этой заправке;
- менеджер не хочет потерять премию за срыв проекта. Виноватым себя не считает, т. к. пару раз напоминал директору о том, что сроки проходят.

**11. Бар.** Дмитрий – начинающий бизнесмен. По счастливой случайности ему досталось право аренды небольшого бара в аэропорту. Спустя два года достаточно продуктивной работы он открыл итальянский ресторанчик и большую часть своего времени уделял ему. Учитывая нехватку времени, а также большую доходность от ресторана, Дмитрий решил продать бар в аэропорту.

Дмитрий предложил своему знакомому Роману бар, т. к. тот давно изъявлял желание попробовать начать своё дело. Дмитрий и Роман встретились, обсудили цену, товар, который остаётся в баре и направились в коммерческий отдел аэропорта для переоформления права аренды. Алексей, начальник коммерческого отдела, сопровождает перезаключение договора, Дмитрий пишет заявление о расторжении договора с ним и заключении договора с ИП, принадлежащим Роману. Сделка состоялась. Дмитрий получил деньги за бар, Роман стал собственником, но договор с аэропортом Роман ещё не получил, т. к. процедура требует времени на согласование. Спустя три дня с Романом связывается Алексей и сообщает, что служба безопасности аэропорта отказала в заключении договора с ИП Романа, однако договор с Дмитрием будет расторгнут на основании заявления.

**Роли и интересы:**

- Дмитрий хочет сохранить полученную сумму, остаться в хороших отношениях с Романом;
- Роман хочет вернуть свои деньги, т. к. считает, что договориться с Алексеем и тем более со службой безопасности аэропорта невозможно;
- Алексей настроен выставить право аренды на торговую площадку, тем самым получив премию за сделку с новым арендатором за счёт повышения стоимости аренды бара.

**12. Кто главнее.** Владелец небольшой сети магазинов Константин решил поглотить конкурирующую сеть, однако это оказалось непростым делом. После переговоров на предмет возможного картельного соглашения её владелец Владислав охотно поддержал тему. В ходе переговоров они прониклись взаимной симпатией и решили попросту слить обе сети в единое целое, образовав новую компанию с равным распределением долей (50/50). Жена Константина взяли бухгалтером (как верного человека), а школьного товарища Владислава коммерческим директором (как смышлёного и проворного). После слияния совладельцы построили новый офис для объединённой команды. Все решения принимали вместе и не оспаривали уже принятые другим партнёром решения. Результат объединения дал о себе знать – дела быстро пошли в гору. Однако по мере разрастания фирмы и освоения новых рынков стали накапливаться серьёзные организационные проблемы. Всё чаще принимать решение совместно становилось технически затруднительным. К тому же менеджмент компании исподволь разделился на две группы: одни менеджеры больше ориентировались на Константина и его жену, другие – на Владислава и коммерческого директора. Всё чаще начали возникать сбои из-за невнятности и противоречий в управлении.

Партнёры начали искать новые организационные решения. Оба ощущали, что кто-то один должен стать главнее, а кто-то отойти на более подчинённую роль. Однако затрагивать столь щекотливую тему они не решались. И тут произошёл решающий инцидент: жена Константина (бухгалтер) отказалась в присутствии коммерческого директора выполнять распоряжение Владислава о переводе 250 000 долларов на указанный им счёт, «пока не будет распоряжения Константина». Владислав в ярости.

**Роли и интересы:**

- Константин считает произошедшее естественным результатом двоевластия. Готов извиниться перед Владиславом, но считает, что по существу жена права и пришла пора поставить точки над *i* и определить, кто будет номером один, а кто номером два;
- жена Константина считает, что перевод такой большой суммы денег должен осуществляться с согласия представителя собственников – представителя совета директоров Константина, который и так уже и есть номер один;
- Владислав требует отставки главного бухгалтера за демонстративное неподчинение президенту компании (он готов отвечать за свои действия перед Константином, но не перед его женой);

– коммерческий директор считает, что деньги в компании делает Владислав, что все беды и проблемы из-за главбуха, которая путает своё семейное и служебное положение и к тому же настраивает коллектив против Владислава.

**13. Сделаю, что смогу.** Собственник и генеральный директор молодой быстро развивающейся региональной компании принял на работу опытного коммерческого директора из Москвы с блестящим резюме, который произвёл на него огромное впечатление как профессионал на специализированной выставке, где они познакомились. Договорились на заработную плату в размере 150 тысяч рублей в месяц: 100 тысяч ежемесячно, а 50 тысяч по результату. Однако конкретные критерии и задачи не оговорили, договорённости никак не зафиксировали. «Сделаю, что смогу» – многообещающе заверил коммерческий директор собственника. За три месяца новый сотрудник влился в коллектив, стал душой компании – сотрудники полюбили его как очень интересного, творческого человека и хорошего друга. Но за этот период, при всей видимой бурной деятельности, он не заключил ни одной сделки. Собственник был разочарован таким результатом и принял решение о расторжении трудового договора. Договорились о выплате 150 тысяч рублей (премиальных) с будущих продаж, когда коммерческий директор доведет все имеющиеся у него лиды до сделок. Никакого письменного соглашения не заключили, оформив увольнение сотрудника «по собственному желанию». Через некоторое время собственник получил от бывшего коммерческого директора письмо с требованием срочно выплатить задолженность по заработной плате и угрозами испортить репутацию – «прислать парней в случае отказа». Удивлённый собственник позвонил ему и напомнил об обещании довести лиды до сделок, которое не было исполнено. Коммерческий директор от своих обещаний отказался, обвинив собственника в нечестности, и только усилил угрозы. После этого разговора ещё и написал жалобу в трудовую инспекцию.

**Роли и интересы:**

- собственник хочет защитить репутацию, решить конфликт мирно и по справедливости. Чувствует себя обманутым и платить 150 тысяч рублей не хочет;
- коммерческий директор чувствует собственную правоту. Сделал для этой компании, что смог. Хочет любой ценой получить 150 тысяч рублей как можно быстрее;
- сотрудник трудовой инспекции хочет разобраться в ситуации в соответствии с трудовым законодательством.

**14. Кто попал?** Водитель отдела доставки транспортной компании при подъезде к городу N попал в ДТП. В протоколе ГИБДД указано, что именно он виновник аварии. В результате ДТП повреждён товар на сумму 15 000 рублей. Восстановление автомобиля оценено в сумму 150 000 рублей. Клиент транспортной компании, чей товар не был доставлен, потребовал от директора транспортной компании возмещение ущерба и компенсацию упущенной выгоды в размере 40 000 рублей.

**Роли и интересы:**

- директор транспортной компании хочет повесить максимум затрат на водителя;
- начальник транспортного отдела жалеет водителя и не хочет его терять, но обязан выполнить распоряжение директора;
- водитель не хочет оплачивать убытки, но если их на него повесят, то готов уволиться, но этот шаг поставит в крайне затруднительное положение его семью, т. к. у него двое маленьких детей и отец инвалид;
- клиент хочет получить возмещение ущерба и компенсацию упущенной выгоды в размере 40 000 рублей.

**15. Хочу –30 %!** Подрядчик давно и успешно работает и монтирует оборудование для очень крупного своего заказчика. Есть договор с объёмами, стоимостью и сроками на три года вперёд. Неожиданно команда топ-менеджеров компании-заказчика полностью меняется.

Новый генеральный директор заказчика требует снижения стоимости на 30 % или разрыва контракта.

Подрядчик не хочет терять «вкусного» клиента, при этом к подобному снижению цен не готов, это нерентабельно.

**Роли и интересы:**

- подрядчик хочет сохранить клиента, готов идти навстречу в рамках разумного, не согласен на снижение цены на 30 %;
- юрист подрядчика считает спор о цене до 100 % выигрышным в суде, т. к. в договоре все санкции тщательно прописаны;
- генеральный директор хочет реализовать свои амбиции и доказать собственнику, что может приносить ощутимые результаты сразу и быстро;
- собственник компании-заказчика заинтересован в соблюдении сроков и качестве монтажа оборудования на своих производствах. Вмешиваться в решение оперативных вопросов не намерен. От своих менеджеров требует результатов.

## ➔ ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ КЕЙС

*Скворцова Н. В., Коурова В. А.,  
Сергеенко Н. В., Русина Д. К.*

Какой город может обойтись без развлекательного центра, тем более Город будущего!? В современном мире растёт популярность развлекательных центров научной направленности. Предлагаем вам создать проект реконструкции холла общественного центра дружины-флотилии «Парус» в научно-развлекательный центр «...» (предложите своё название).

Международный совет образования объявил тендер на проведение работ по реконструкции холла.

### ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Что такое тендер, можно узнать из дословного перевода с английского языка. «Тендер» – это «торг» или «конкурс». Иными словами, это понятие подразумевает проведение некоего условного состязания между поставщиками товаров и услуг с целью привлечения наиболее перспективных заказчиков при минимальных затратах. Причём данная конкурентная борьба происходит с учётом правил, указанных в регламенте компании, её организующей. На данный момент все закупки определяются через тендер.

О таком понятии, как «тендер», впервые заговорили в Америке в период окончания Второй мировой войны. Именно американцам пришла в голову идея разработать систему тендеров. Определённую долю в этом сыграла борьба с коррупцией. Как оказалось, много денег оседало в карманах нечестных чиновников и совсем не использовалось на нужды общественности.

В Россию понятие «тендер» пришло в 90-х годах прошлого столетия. Однако большинство руководителей предприятий не стремились воспользоваться удачными нововведениями, поскольку ещё не успели толком во всём разобраться. Время расставило всё на свои места, и сейчас о тендерах говорят всерьёз.

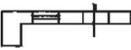
**Вашему государству предлагается принять участие в торгах и презентовать ваше коммерческое предложение.** Коммерческое предложение должно содержать дизайн-проект с указанием расположения объектов, смету расходов (без учёта стоимости ремонтных работ).

### Задания:

1. Заполнить таблицу измерительных характеристик архитектурных элементов холла (дверные и оконные проёмы, колонны и т. д.), произвести расчёт площади поверхностей стен, потолка, пола.



**Условные обозначения:**

Часть границы геометрической фигуры:			Шкаф
существующего помещения			Диван-кровать
существующей части помещения		 	Стол: прямоугольные, круглые
вновь образованного помещения		 	Кресло
вновь образованной части помещения			Диван
Стена с окном и дверью			Кресло мягкое



**оконный проем**



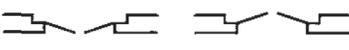
**дверной проем в стене**



**проем в стене с дверью**



**вентиляция**

Дверь (ворота) однополюсная в проеме без четвертей: а) правая б) левая	
Дверь (ворота) двухполюсная в проеме без четвертей	
Дверь (ворота) однополюсная в проеме с четвертями: а) правая б) левая	
Дверь (ворота) двухполюсная в проеме с четвертями	
Оконный проем в плане: а) без четверти б) с четвертями	

Плиты бытовые	
Плита газовая (500x500)	
Плита электрическая (500x500)	
Печь на твердом топливе (900x900)	

Санитарно-техническое оборудование	
Умывальник (550x550)	
Раковина (500x400)	
Мойка кухонная (500x600)	
Унитаз (380x460, бачок 400x220)	
Писсуар (360x290)	
Ванна (1500x700, 1700x700)	
Кабина душевая (900x900)	

Дверные и оконные проемы	
Оконные проемы	
на плане	на разрезе
Дверные проемы	
на плане	на разрезе

Графическое обозначение материалов

	Металлы и твердые сплавы		Бетон		Дерево
	Неметаллы, кроме указанных ниже		Железобетон		Стекло
	Кирпич		Камень естественный		Засыпка
			Грунт		

	Розетка с заземлением, цвет бежевый, Gira 018801
	Выключатель одно-, двухклавишный, Gira цвет бежевый
	Выключатель проходной Gira, цвет бежевый (с 2х мест)
	Телефонная розетка цвет бежевый, Gira
	Телевизионная розетка цвет бежевый, Gira
	Розетка с крышкой, цвет бежевый, Gira 045401
	Вывод провода
	Домофон Н=1500мм
	Интернет розетка цвет бежевый, Gira
	Роутер

	Прожектор
	Ворота
	Действующая электросиловая линия
	Временная линия освещения
	Действующий водопровод
	Временный водопровод
	Колодец
	Пожарный гидрант
	Трансформатор
	Рубильник
	Действующая канализация
	Временная канализация
	Временная электросиловая линия
	Водоразборная колонка
	Теннисный стол
	Место для курения
	Скамейка



**Для разработки проекта вам понадобятся:**

- канцелярские принадлежности;
- бумага разного формата;
- рулетка;
- калькулятор;
- учебники по геометрии, физике за 8-11 классы;
- доступ к сети Интернет.

**Вспомогательные ресурсы:**

1. Шумоизоляционные материалы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://numl.org/.093821>, свободный. – Загл. с экрана.
2. Звукоизоляция помещений. Расчёты и формулы [Электронный ресурс] // АВАК-БОТ сборник калькуляторов: abakbot.ru. – Режим доступа: <http://www.abakbot.ru/online-12/123-zvuk>, свободный. – Загл. с экрана.
3. Как выбрать шумопоглотитель? Тест сравнение шумоизоляции «Шумoff», StP, Ultimate, Praktik [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=fl-rk\\_s62u0](https://www.youtube.com/watch?v=fl-rk_s62u0), свободный. – Заг. с экрана.
4. Сравниваем звукоизолирующие свойства материалов Phonestar и Tecsound и лист обычного гипсокартона [Электронный ресурс] // YouTube — видеохостинг, предоставляющий пользователям услуги хранения, доставки и показа видео: youtube.com. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=JINtcNKYvsY>, свободный. – Загл. с экрана.
5. Применение коллекций моделей механизмов в преподавании машиноведения [Электронный ресурс] // Научно-практический рецензируемый журнал «Наука и образование: научное издание МГТУ им. Н. Э. Баумана»: engineering-science.ru. – Режим доступа: <http://engineering-science.ru/doc/127492.html>, свободный. – Загл. с экрана.
6. Как рассчитать освещённость помещения, исходя из мощности ламп? [Электронный ресурс] // Портал о стройке и ремонте: remoskop.ru. – Режим доступа: <https://numl.org/.193821>, свободный. – Загл. с экрана.

## ➔ **БИОЛОГО–ХИМИЧЕСКИЙ КЕЙС: ЗАГРЯЗНЕНИЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ**

*Антипьева В. В., Новошинская Е. Д.,  
Камилова И. О.*

Здравствуйте, жители Региона! В связи с наличием на территории вашего Региона предприятий, добывающих и обрабатывающих сырьё, причиняется вред окружающей среде и жителям ближайших Регионов. В связи с этим на имеющиеся предприятия наложены штрафы. Для решения проблем, связанных с загрязнением, советом учителей предлагается решить данный кейс. Выполнение каждого из блоков кейса ведёт к улучшению экологии Региона, сокращению штрафов и сокращению некоторого числа ресурсных потерь. Желаем удачи в улучшении вашего Региона!

**Глоссарий:** окружающая среда, микроэволюция, макроэволюция, биосинтез белка, идиоадаптация, процесс транскрипции, процесс трансляции.

### **БЛОК № 1**

**Влияет на уменьшение потерь среди работников предприятий и число заболевших жителей.**

Работая в своем городе на производстве, добывая полезные ископаемые, производя продукты потребления, человечество наносит урон окружающей среде независимо от используемых технологий, но каждый из нас, осознавая ответственность, должен просчитывать и учитывать риски, связанные с загрязнением окружающей среды. В этом блоке, который связан с наукой превращений – химией, вам предстоит решить задачи, связанные с проблемами загрязнения. Желаем вам творческих и научных успехов на пути поиска их решений!

**Требования к выполнению:** наглядность, корректность и полнота осведомительной информации. Творческий подход. Не забывайте указывать, кем выполнена работа, чтобы награда нашла своих героев.

Во время добычи сырья и его обработки на вашем предприятии осуществляются определённые выбросы, загрязняющие окружающую среду. Ваша задача выяснить:

1. Какое воздействие на микро-, макроэволюцию организмов производят взвешенные частицы от добычи вашего сырья (идеоадаптация организмов к окружающей среде обитания)?

2. Какое воздействие взвешенные частицы оказывают на дыхательную систему жителей вашего и соседнего Регионов? Какие заболевания могут быть ими вызваны?
3. Каким образом химические выбросы производства могут повлиять на ход процесса биосинтеза белка в клетке?
4. Какого рода загрязнения и каковы их последствия от добычи сырья вашего Региона?
5. Составьте стенгазету о вредности влияния добычи сырья на окружающую среду и человека. Отрадите вышеперечисленные пункты. Возможны предложения вариантов решения проблемы загрязнения.

▣ **Задание**

Заметка в техническом журнале: «Загрязнение атмосферного воздуха отходами промышленных предприятий превратилось в проблему. Запретительные постановления властей выполняются плохо, ибо установка надёжных фильтров обходится весьма дорого. Не помогает и угроза больших штрафов: обнаружить, какая именно труба является источником загрязнений, особенно если они бесцветны, практически невозможно. Чтобы поймать нерадивых промышленников, американские инженеры, следящие за чистотой воздуха, применили хитрый приём. Заметив в воздухе беспорядок, они выпускают из разных мест множество небольших воздушных шаров, наполненных гелием, и наносят на городской план направление их полёта. Так выявляются воздушные течения. Последующий анализ позволяет точно установить, в каком квартале находится виновник». Этот способ слишком громоздок. Найдите лучшую идею.

## БЛОК № 2

**Влияет на сокращение потерь среди сотрудников предприятий. Уменьшает число заболевших жителей.**

Вы уже выяснили, что производство вашего Региона причиняет вред и жителям вашего Региона, и Регионов соседей. Кроме штрафных санкций у вас есть несколько путей решения данных проблем. Один из них – создание БАДов, лекарств, витаминов, которые помогут снизить риски, вызванные загрязнением. Мы предлагаем вам создать препарат самостоятельно. Ваш выбор компонентов для синтеза необходимо объяснить с точки зрения науки химии. Знания, которые вы приобрели в курсе изучения химии в школе, помогут вам сделать это! Желаем вам успешной работы!

**Требования к выполнению:** наглядность, корректность и полнота осведомительной информации. Творческий подход. Не забывайте указывать, кем выполнена работа, чтобы награда нашла своих героев.

▣ **Задание**

Необходимо создать поэтапную инструкцию лекарства/вакцины на основе (выдуманного) гликированного белка «ГЛИМЕТВАЛЛИЗ» (от процессов транскрипции к потребителю). При создании лекарства примените основы тем по химии («Металлы/Неметаллы», «Спирты», «Дисперсные системы», «Смеси») и биологии («Биосинтез белка», «Адаптации к изменяющимся условиям среды»).

1. Создайте информационные (рекламные) продукты, содержащие информацию о том препарате, который вы синтезировали. Расскажите о его химическом составе, фармакологическом действии, возможных противопоказаниях. Формат работы на ваш выбор.
2. М. В. Ломоносов произнёс знаменитое «Слово о пользе химии»: «Широко распространяет химия руки свои в дела человеческие, слушатели. Куда ни посмотрим, куда ни оглянемся, везде обращаются пред очами нашими успехи ея прилежания. В первые времена от сложения мира принудили человека зной и стужа покрывать своё тело; тогда по первом листвия и кож употреблении домыслился он... приготавливать себе одежды, которые хотя к защищению тела его довольно служили, однако гнушались простою белизною и, пестреющим полям завидуя, подобного великолепия и в прикрытии своего тела искали. Тогда химия, выжимая из трав и из цветов соки, вываривая коренья, растворяя минералы и разные образы их между собою соединяя, желание человеческое исполнять старалась. Сии химические изобретения не токмо увеселяющие взор наш перемыны в одеяниях производят, но и другие склонности наши довольствуют».

Какие ещё примеры мог бы привести М. В. Ломоносов, живи он в наше время? Попробуйте продолжить «Слово о пользе химии».

**БЛОК № 3<sup>19</sup>**

**Влияет на сокращение выплачиваемых штрафов, за ущерб соседнему государству. Улучшение экологии города.**

Вы приступили к решению блока, который поможет вашему городу смягчить последствия загрязнения окружающей среды и уменьшить негативное воздействие на здоровье жителей вашего города. В данном разделе мы предлагаем вам создать очистные сооружения, фильтры и другие установки, приборы на ваш выбор, которые справятся с данной проблемой.

<sup>19</sup> Блок включает дополнительные задания повышенной сложности.

**Требования к выполнению:** наглядность, корректность и полнота осведомительной информации. Творческий подход. Не забывайте указывать, кем выполнена работа, чтобы награда нашла своих героев.

▣▣▣ **Задание № 1**

Для решения проблемы загрязнения вашего государства мы предлагаем создать системы очистительных приборов, которые сократят отрицательное воздействие на окружающую среду.

Создайте наглядный продукт, отразив в нём информацию, обосновывающую преимущества созданных на предприятии фильтров. Какое положительное влияние они окажут на здоровье организмов и окружающую среду?

▣▣▣ **Задание № 2**

При наладке сооружений физико-химической очистки необходимо проверить правильность выбранной дозы реагента. Какой химический реагент Вы используете? Дайте ему химическую характеристику. Напишите уравнения основных химических свойств данного реагента. Способы его получения.

▣▣▣ **Задание № 3**

При разработке своего устройства вы получали кислород из марганцовки. Внезапно у Розового слоника<sup>20</sup> лопнула пробирка, и 2 г марганцовки высыпалось в пламя горелки с сухим горючим. Эффект был ошеломляющим. Определите объём (н.у.) кислорода, позволивший пламени вырасти до потолка и лишить Розового слоника возможности дальнейшего выполнения практических работ из-за нарушения правил техники безопасности (что категорически запрещено), если в марганцовке было 0,02 г примесей.

▣▣▣ **Задания для отрасли «Добыча полезных ископаемых»<sup>21</sup>**

Дорогой друг!

Тебе представился случай жить и работать в Городе будущего. Твой город развивает свою экономику. Если ты читаешь это руководство, значит, ты принял решение работать на производстве по добыче полезных ископаемых. Для этого тебе необходимо продолжить изучать науку химию. Для того, чтобы твой город успешно развивался, тебе будет нужно найти знания и пути решения различных задач и заданий по химии.

<sup>20</sup> Розовый слоник – герой океанских легенд; так называют ночных вожатых в ВДЦ «Океан».

<sup>21</sup> Здесь и далее задания для отраслей, развитие которых влияет на зарабатываемые ресурсы в игре.

Одним из важнейших ответвлений химической индустрии является горная химия. Данный сегмент промышленности концентрируется на исследованиях по поиску полезных ископаемых, а также их добыче и переработке.

### **Географическая представленность**

Для активного развития данной отрасли химической индустрии необходима мощная сырьевая база, поэтому логично, что наиболее развитым данное направление является в той местности, где есть богатые месторождения химического сырья. Так, США занимают лидирующие позиции по добыче фосфатного сырья, брома и серы. Также сера в больших количествах добывается в Мексике. К странам, богатым фосфатным сырьём, следует отнести ещё и Марокко. Япония славится производством и экспортом йода. Испания занимается добычей пиритов. А в России имеются месторождения апатито-нефелиновых руд и фосфоритов. Украина же славится запасами серы, каменной и калийной солей, и является крупным производителем соды.

### **Предприятия горно-химической промышленности**

Горно-химическая промышленность имеет специфические предприятия, которые представляют собой объединения шахт, карьеров для добычи сырья, а также производств по их обогащению и переработке. А иногда вокруг богатых горно-химических месторождений даже возникают целые поселения и города.

Предприятия горно-химической отрасли могут быть как мощными производствами, так и мелкими (копки, старательская форма добычи).

Серьёзной проблемой горно-химической индустрии являются вредные и опасные условия работы на предприятиях этой отрасли. В шахтах часто случаются завалы, а работа по добыче некоторых видов химического сырья наносит непоправимый ущерб здоровью.

### **Горно-химическая индустрия сегодня и завтра**

Самые разнообразные сферы человеческой жизнедеятельности: и строительство, и медицина, и сельское хозяйство – нуждаются в продукции, производимой на предприятиях горно-химической промышленности. Продукцией данной отрасли являются различные руды (борные, фосфатные, серные, мышьяковые, бариевые), поваренная соль, бром, йод и др.

Продажа добытого химического сырья, несомненно, приносит доход странам, в которых оно добывается. Однако нельзя в погоне за прибылью забывать об экологическом будущем нашей планеты. Ведь многие из ресурсов являются невозобновляемыми, и чрезмерные объёмы их добычи могут плачевно закончиться для человечества.

Роль горно-химической промышленности для мировой экономики весьма значима, а производимая на её предприятиях продукция – неза-

менима. И это значит, что перспективы у данной отрасли определённы, и она и дальше будет активно развиваться. Конечно, технико-экономическое развитие вносит свои коррективы в способы получения сырья, а также в месторасположение предприятий. Так, в последнее время наблюдается сворачивание и перемещение горно-химических производств из развитых стран в страны с дешёвой рабочей силой. Кроме того, важными факторами для закрытия горно-химических производств становятся экологические требования к минимизации загрязнения окружающей среды.

Еще недавно изучение месторождений полезных ископаемых было областью геолога, в которой не было места «негеологически мыслящему». Поиски и разведки полезных ископаемых велись методами полевой геологии, очень ценной по своим приёмам, но недостаточной в своём настоящем виде для разрешения ряда практических вопросов. Наконец, само полезное ископаемое было объектом горного промысла только до момента его извлечения из недр Земли. С началом его переработки начинался новый этап, резко обособленный от горного дела. В области металлургии, по старым традициям, эти части единой задачи несколько сближались, но для нерудного и, в частности, солевого сырья, для химической промышленности разрыв между отдельными этапами был очень резким.

По мере развития промышленности стало очевидным, что такое разделение неправильно и практически вредно. В горное дело всё более и более стали внедряться химические методы. Усложнилось и самое использование природных объектов. Простое сжигание нефти сменилось сложными химическими и физическими приёмами очистки и дистилляции – вплоть до крекинга. Глина из материала для строительства и для грубой керамики сделалась основным материалом для сложнейших керамических и физико-химических производств. Это вызванное потребностями жизни усложнение методов горнообработывающей промышленности непрерывно возрастало. Внедрение химических методов в процессы использования минерального вещества приняло сейчас гигантские размеры. Однако внедрение химической мысли в самую геологию, в проблемы научного изучения полезных ископаемых значительно отстаёт, и новые течения смелой химической, вернее говоря, геохимической мысли ещё не всегда встречают признание и часто вызывают возражения.

Что представляет собой полезное ископаемое или его месторождение с научной точки зрения? Сейчас нам совершенно ясно, что каждое природное минеральное тело – это физико-химическая система, состоящая из определённых составных частей – элементов, образовавшаяся и существующая в определённой физико-химической обстановке. В каждом месторождении мы различаем прежде всего минеральное тело с определённым комплексом свойств, с определённым химическим составом, тесно связан-

ное с известной обстановкой, с рядом спутников. Размеры тела и его свойства являются результатами каких-то определённых геологических процессов в широком смысле этого слова.

Современная минералогия различает, таким образом, самый минерал, его первичные составные части и процесс, положивший ему начало. Исследователь должен не только изучить данное полезное ископаемое, но также и выяснить историю и условия, при которых это ископаемое образовалось, вскрыть то, что мы называем генезисом. Изучением минерала или полезного ископаемого (что совершенно одинаково, так как полезность – понятие условное) занимается минералогия, а изучением отдельных элементов, входящих в состав его и его спутников – геохимия. Изучение же природных физико-химических процессов – это область особой ветви минералогии, а именно генетической или, если можно так выразиться, исторической минералогии, которая как бы перебрасывает мост между минералогией и геохимией с одной стороны, и дисциплинами чисто геологического характера – с другой.

Эта новая постановка вопроса вырисовывается ещё более чётко, когда мы подходим к изучению определённого месторождения полезных ископаемых, т. е. накопления их в более значительных количествах, когда встают вопросы залегания ископаемого, формы его глубины, распределения примесей, запасов и т. д. Все эти вопросы с должной полнотой разрешаются не столько механическим выявлением форм, элементов залегания, пространственных соотношений, сколько углублённым геохимическим анализом всей длинной истории данного месторождения, т. е. изучением процесса, который положил ему начало, и физико-химическим толкованием этого процесса.

Именно поэтому изучение природного процесса приобретает огромное научное и практическое значение.

### ▣ Задания для отрасли «Экономика»

Дорогой друг!

Тебе представился случай жить и работать в Городе будущего. Твой город развивает свою экономику. Если ты читаешь это руководство, значит, ты принял решение работать на производственных предприятиях промышленности. Для этого тебе необходимо продолжить изучать науку химию. Для того, чтобы твой город успешно развивался, тебе будет нужно найти знания и пути решения различных задач и заданий по химии.

Работая на производстве, вы будете производить сталь, бензин, пластик, композиты, силикаты и многое другое. Эти продукты производства необходимы для развития экономики вашего города.

### **Производство стали**

**Сырье:** чугуны, металлолом, оксиды железа.

**Вспомогательные материалы:** воздух, обогащённый кислородом, добавки (например оксид кальция, ферромарганец).

**Основной химический процесс:** содержащиеся в жидком чугуне элементы (углерод, кремний, марганец, фосфор и сера) окисляются кислородом. Образовавшийся оксид железа (II) тоже принимает участие в окислении примесей. Оксиды кремния и фосфора с известью образуют шлак.

**Побочные процессы:** для удаления образующегося оксида железа (II) добавляют ферромарганец (так называемый раскислитель). Оксид марганца (II) переходит в шлак.

**Особенности технологического процесса:** кислородно-конверторный способ. Окисление примесей проводят в специальных аппаратах – конверторах продуванием воздуха через расплавленный чугун (нижнее дутьё) или кислорода над расплавом (верхнее дутьё).

**Основной продукт:** сталь.

**Состав:** сплав железа, содержащий менее 2 % С, 0,35 % Si, 0,6 % Mn, 0,06 % S, 0,07 % P, легирующие металлы (Co, Cr, Ni, W, Al и др.).

**Свойства:** высокая прочность, пластичность, свариваемость, жаростойкость, износостойкость.

**Применение:** конструкционные материалы, в строительстве, производстве труб для газо- и нефтепроводов, деталей машин и механизмов (оси, шестерни, пружины, коленчатые валы), аппаратов и деталей в химическом машиностроении.

**Побочные продукты:** шлак, отходящий газ.

**Утилизация побочных продуктов:** шлак, содержащий фосфор, используют в качестве минеральных удобрений. Новейшим направлением в производстве стали является прямое восстановление железной руды водородом, природным или генераторным газом, минуя доменные процессы. При этом получают губчатое железо, состав которого, в отличие от доменного чугуна, очень близок к стали. Мартеновский способ в настоящее время также устарел. Гораздо более прогрессивными являются конверторный и электроплавильный. Происходит бурное развитие технологии непрерывной разливки стали благодаря её исключительно высокой эффективности. Основными направлениями экономического и социального развития до 2000 г. предусмотрено увеличение выплавки конверторной стали и электростали в 1,3-1,4 раза, разливки стали непрерывным способом не менее чем в 2 раза и выпуска металлических порошков более чем в 3 раза.

## ■ Задания для отрасли «Производство энергии»

Дорогой друг!

Тебе представился случай жить и работать в Городе будущего. Твой город развивает свою экономику. Если ты читаешь это руководство, значит, ты принял решение работать на предприятиях по производству энергии: ТЭС, ГЭС, солнечные батареи, ветровые установки. Для этого тебе необходимо продолжить изучать науку химию. Для того, чтобы твой город успешно развивался, тебе будет нужно найти знания и пути решения различных задач и заданий по химии.

Вся история развития цивилизации – поиск источников энергии. Это весьма актуально и сегодня. Ведь энергия – это возможность дальнейшего развития индустрии, получение устойчивых урожаев, благоустройство городов и оказание помощи природе в залечивании ран, нанесённых ей цивилизацией. Поэтому решение энергетической проблемы требует глобальных усилий. Свой немалый вклад делает химия как связующее звено между современным естествознанием и современной техникой.

Обеспеченность энергией является важнейшим условием социально-экономического развития любой страны, её промышленности, транспорта, сельского хозяйства, сфер культуры и быта.

Но в ближайшие десятилетия энергетики ещё не сбросят со счётов ни дерево, ни уголь, ни нефть, ни газ. И в то же время они должны усиленно разрабатывать новые способы производства энергии.

Химическая промышленность характеризуется тесными связями со всеми отраслями народного хозяйства благодаря широкому ассортименту производимой ею продукции.

Развитие химической технологии идёт по пути комплексного использования сырья и энергии, применения непрерывных и безотходных процессов с учётом экологической безопасности окружающей среды, применения высоких давлений и температур, достижений автоматизации и кибернетизации.

Источниками энергии чаще всего являются традиционные невозобновляемые природные ресурсы – уголь, нефть, природный газ, торф, сланцы. В последнее время они очень быстро истощаются. Особенно ускоренными темпами уменьшаются запасы нефти и природного газа, а они ограничены и невозобновляемы. Неудивительно, что это порождает энергетическую проблему.

В течение 80 лет одни основные источники энергии сменялись другими: дерево заменили на уголь, уголь – на нефть, нефть – на газ, углеводородное топливо – на ядерное. К началу 80-х годов в мире около 70 % потребности в энергии удовлетворялось за счёт нефти и природного газа, 25 % – каменно-го и бурого угля и лишь около 5 % – других источников энергии.

В разных странах энергетическую проблему решают по-разному, тем не менее всюду в её решение значительный вклад вносит химия. Так, химики считают, что и в будущем (приблизительно ещё лет 25-30) нефть сохранит свою позицию лидера. Но её взнос в энергоресурсы заметно сократится и будет компенсироваться выросшим использованием угля, газа, водородной энергетики ядерного горючего, энергии Солнца, энергии земных глубин и других видов восстановительной энергии, включая биоэнергетику.

Уже сегодня химики беспокоятся о максимальном и комплексном энерготехнологическом использовании топливных ресурсов – уменьшении потерь теплоты в окружающую среду, вторичном использовании теплоты, максимальном применении местных топливных ресурсов и т. п.

Поскольку среди видов горючего наиболее дефицитным является жидкое, во многих странах выделены крупные средства для создания рентабельной технологии переработки угля в жидкое (а также газообразное) топливо. В этой области сотрудничают учёные России и Германии. Суть современного процесса переработки угля в синтез-газ заключается в следующем. В плазменный генератор подаётся смесь водяного пара и кислорода, которая разогревается до 3000 °С. Затем в раскалённый газовый факел поступает угольная пыль, и в результате химической реакции образуется смесь оксида углерода (II) и водорода, т. е. синтез-газ. Из него получают метанол:  $\text{CO} + 2\text{H}_2 = \text{CH}_3\text{OH}$ . Метанол может заменить бензин в двигателях внутреннего сгорания. В плане решения экологической проблемы он выгодно отличается от нефти, газа, угля, но, к сожалению, теплота его сгорания в 2 раза ниже, чем у бензина, и кроме того, он агрессивен по отношению к некоторым металлам, пластическим массам.

Будущее пополнение топливных ресурсов объединяют с рациональной переработкой угля. Например, измельчённый уголь смешивается с нефтью. На добытую пасту действуют водородом под давлением. При этом образуется смесь углеводородов. На добывание 1 т искусственного бензина тратится около 1 т угля и 1500 м<sup>3</sup> водорода. Пока что искусственный бензин дороже добытого из нефти, тем не менее важна принципиальная возможность его добывания.

Очень перспективной видится водородная энергетика, которая основывается на сжигании водорода, во время которого вредные выбросы не возникают. Тем не менее для её развития нужно решить ряд задач, связанных со снижением себестоимости водорода, созданием надёжных средств его хранения и транспортировки и т. п. Если эти задачи будут разрешимы, водород будет широко использоваться в авиации, водном и наземном транспорте, промышленном и сельскохозяйственном производствах.

Неисчерпаемые возможности содержит ядерная энергетика. Её развитие для производства электроэнергии и теплоты даёт возможность высвободить значительное количество органического топлива. Здесь перед химиками стоит задача – создать комплексные технологические системы покрытия энергетических затрат, которые происходят во время осуществления эндотермических реакций, с помощью ядерной энергии.

Большие надежды возлагаются на использование солнечной радиации (гелиоэнергетика). В Крыму действуют солнечные батареи, фотогальванические элементы которых превращают солнечный свет в электричество. Для опреснения воды и отопления жилья широко используются солнечные термоустановки, которые превращают солнечную энергию в теплоту. Солнечные батареи уже давно применяются в навигационных сооружениях и на космических кораблях. В отличие от ядерной, стоимость энергии, которую добывают с помощью солнечных батарей, постоянно снижается.

Для изготовления солнечных батарей главным полупроводниковым материалом является силиций и соединения силиция. Ныне химики работают над разработкой новых материалов - преобразователей энергии. Это могут быть разные системы солей как накопители энергии. Дальнейшие успехи гелиоэнергетики зависят от тех материалов, которые предложат химики для преобразования энергии.

В новом тысячелетии прирост производства электроэнергии будет происходить за счёт развития солнечной энергетика, а также метанового брожения бытовых отходов и других нетрадиционных источников добычания энергии.

Наряду с гигантскими электростанциями существуют и автономные химические источники тока, преобразующие энергию химических реакций непосредственно в электрическую. В решении этого вопроса химии принадлежит главная роль.

### ► Задания для отрасли «Сельское хозяйство»

Дорогой друг!

Тебе представился случай жить и работать в Городе будущего. Твой город развивает свою экономику. Если ты читаешь это руководство, значит, ты принял решение работать в отрасли сельского хозяйства. Для этого тебе необходимо продолжить изучать науку химию. Для того, чтобы твой город успешно развивался, тебе будет нужно найти знания и пути решения различных задач и заданий по химии.

### **Химия в сельском хозяйстве и её направления**

Химизация – это одно из направлений научно-технического прогресса, основанное на широком применении химических веществ, процессов и методов в различных отраслях, например, в сельском хозяйстве.

#### **Основные направления химизации сельского хозяйства:**

- производство минеральных макро- и микроудобрений, а также кормовых фосфатов;
- внесение извести, гипса и других веществ для улучшения структуры почв;
- применение химических средств защиты растений: гербицидов, зооцидов и инсектицидов и т. д.;
- использование в растениеводстве стимуляторов роста и плодоношения растений;
- разработка способов выращивания экологически чистой сельскохозяйственной продукции;
- повышение продуктивности животных с помощью стимуляторов роста, специальных кормовых добавок;
- производство и применение полимерных материалов для сельского хозяйства;
- производство материалов для средств малой механизации, используемых в сельском хозяйстве.

**Основная цель химизации сельского хозяйства** – обеспечение роста производства, улучшение качества и продление сроков сохранности сельскохозяйственной продукции, повышение эффективности земледелия и животноводства.

При выращивании пшеницы необходимо знать химический состав зерна, какие удобрения и как необходимо использовать при её культивации.

Результаты исследований за 11 лет по содержанию азота, фосфора и калия в зерне различных сельскохозяйственных культур, в зависимости от внесения минеральных и органоминеральных удобрений и предшественников, в длительных стационарных опытах на чернозёме обыкновенном показали, что различия в химическом составе зерна явились следствием неодинаковой обеспеченности культур элементами питания, содержание которых определялось технологией возделывания. Повышенное количество питательных веществ отмечено в зерне растений с удобренных вариантов. Наибольшим содержанием всех элементов питания отличались горох и подсолнечник. Самое высокое содержание фосфора наблюдалось в зерне ярового ячменя, озимой пшеницы, озимой ржи и зернобобовой смеси, самое низкое содержание калия и фосфора – в зерне проса, кукурузы, озимой пшеницы после пара и гороха. Соотношение питательных элементов изменялось в зависимости от удобрений и предшественников. В зерне

озимой пшеницы, посеянной по чёрному пару, относительное содержание N было несколько большим, а  $K_2O$  и  $P_2O_5$  меньшим, чем после непаровых предшественников. Внесение P и K способствовало уменьшению доли N среди питательных элементов в зерне большинства изучаемых культур.

Как и все сельскохозяйственные культуры, пшеница хорошо отзывается на внесение удобрений. Хорошо пшеница растёт на почвах, обогащённых азотом, калием и фосфором. Примерное употребление урожая пшеницы в 30 центнеров составляет около 90 килограмм азота, 60 килограмм калия, 25 килограмм фосфора. При этом динамика потребления питательных веществ зависит от фазы вегетации растения. В начальный период роста пшеница потребляет азот, но в малых количествах. Ситуация меняется, когда растение начинает набирать колосья и формировать дополнительные стебли, тут пшеница резко увеличивает своё потребление азота, а вот в период формирования зерен потребность в этом микроэлементе сводится к минимуму, так как азотопоглощение в больших количествах будет провоцировать снижение показателей созреваемости зерна. Фосфорное удобрение важно в период кущения пшеницы и выхода в трубку. Фосфорное удобрение играет важную роль в формировании и развитии корневой системы растения, а также колосьев. Калий, в свою очередь, на пшеницу оказывает прямое влияние; если пшеница будет испытывать недостаток калия, то хорошего урожая вы не получите, так как колошение напрямую зависит от процентного соотношения калия в почве. Калий увеличивает сопротивляемость пшеницы к некоторым болезням, влияет на размеры зерна, ускоряет доставку углеводов из стеблей в зерно, в результате чего зерно наливается и укрупняется.

Под посев яровой пшеницы необходимо подготовить насыщенные, удобренные земли, ведь если корневая система растения достигнет оптимального развития, то в последующем сможет эффективней использовать влагу и лучше противостоять засухе. На почвах центральной полосы и на подзолистых землях благотворное влияние оказывает внесение органических и минеральных удобрений комплексно. Совместное внесение вместе с органикой навоза и торфяного компоста удвоит ваш урожай пшеницы. Внесение удобрений должно быть определено своими сроками, которые будут зависеть от периода вегетации растения. Во время посева вносят меньшую часть удобрений минерального типа. А перед севом вносятся основная часть органических и минеральных удобрений. Подкормки же проводят в период вегетации пшеницы, методом орошения.

Основными удобрениями для пшеницы служат торф, навоз, сидераты, а минеральными удобрениями – фосфор и калий. Хорошие показатели урожайности пшеница дает при комплексном удобрении почвы, перед севом. Основное удобрение часто вносят совместно с семенами в рядки при посеве. Такой метод удобрения полностью обеспечит семена пшеницы ком-

плексным питанием на весь период роста культуры, тем самым повысит шансы на получение хорошего урожая. Всё чаще агротехники применяют новые удобрения бактериального типа, распространенные из них - азотобактерин и фосфобактерин. Данный класс удобрений может дать повышение урожая около 1,5 центнера на гектар.

#### **Пути повышения урожайности зерновых**

Мировой спрос и потребление сельскохозяйственных культур для производства продуктов питания, кормов и топлива растёт быстрыми темпами. Это требование для растительных материалов расширяется в течение многих лет. Тем не менее, в последнее время рост потребления мяса в странах с развивающейся экономикой вместе с ускоряющимся использованием зерна для производства биотоплива в развитых странах привели к появлению новых скачков давления на глобальные поставки зерна.

➔ **ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ КЕЙС:  
«PR-АГЕНТСТВО „КУЛЬТУРУ – В МАССЫ!“»**

*Буренок Д. С., Кузьменок Д. В. Савина Е. Б.  
Унтилова О. Г., Борисова А. С., Захарова К. С.*

№ 1 от 20 ноября 2018 года

*Жителям дружины-флотилии  
«Парус»*

Уважаемые жители дружины-флотилии «Парус»!

Наше государство развивается стремительными темпами, показатели экономического и промышленного роста 2018 года значительно превышают показатели 2017 года. На сегодняшний день нам удалось сократить разницу между нашей страной и развитыми странами мира. У нас огромный потенциал, и потому есть к чему стремиться.

В октябре 2018 года Министерством культуры был проведён мониторинг состояния сферы культуры. Результаты комплексного изучения и анализа ситуации в области культурно-досугового обслуживания населения муниципальными учреждениями культуры свидетельствуют о недостаточном объёме образовательных услуг в области искусства для детей и подростков.

В связи с этим поручаю вам реализовать предложенный проект культурного центра. Эскиз культурного центра, рекомендации и подробная инструкция по реализации проекта содержатся в поручении и технических заданиях.

**Председатель правления  
Фонда культуры**

## ФОНД КУЛЬТУРЫ

### ПОРУЧЕНИЕ

Прошу обеспечить решение организационных и творческих задач, связанных с реализацией проекта культурного центра. В ходе решения творческих задач прошу следовать основной идее, воплощённой в утверждении немецкого писателя Томаса Манна: «Искусство – самый прекрасный, самый строгий, самый радостный и благой символ извечного, не подвластного рассудку стремления человека к добру, к истине и совершенству».

Перед сотрудниками Художественной галереи ставится особая творческая задача. Вам необходимо, в первую очередь, отправиться в виртуальное путешествие в Государственный Лермонтовский музей-заповедник «Тарханы», во вторую очередь, прочесть текст поэмы М. Ю. Лермонтова «Мцыри», а затем с помощью произведений изобразительного искусства и художественного текста воссоздать в галерее атмосферу погружения в неповторимый романтический мир поэмы, а ещё подарить своим посетителям уникальную возможность по-новому взглянуть на классический сюжет.

Сотрудникам Музея костюма предстоит очень внимательно изучить текст произведения А. С. Пушкина «Евгений Онегин», найти в нём предметно-бытовые детали, позволяющие воссоздать варианты женского и мужского туалета пушкинской эпохи и представить эти образцы в виде портретов или бытового жанра.

PR-агентству «Культура – в массы!» поручаю популяризировать роман И. С. Тургенева «Отцы и дети». В течение трёх дней вам необходимо создать наглядные материалы (плакаты, схемы и пр.), которые помогут всем жителям вашего государства взглянуть на русскую классику по-новому. Для успешной реализации поставленной цели вам, в первую очередь, необходимо самим поработать с текстом, проявить способности к анализу и интерпретации указанного произведения.

В театральной студии «На чердаке» должен начать свою работу художественный совет театра. Через погружение в текст пьесы М. Горького «На дне» участникам совета необходимо организовать подготовку к постановке одноимённого спектакля.

У меня, председателя правления Фонда культуры, нет никаких сомнений в успешности этой работы!

Исполнителем настоящего поручения назначить куратора коллективного творчества. Контроль возложить на руководителя Департамента культуры.

Считаю необходимым вас уведомить о форме отчётности по истечении поставленных сроков: я лично совершу официальный визит в ваше государство в сопровождении иностранных гостей. Прошу приготовить для нашей делегации обзорную экскурсию по вашему культурному центру.

**P. S.** Подробное техническое задание прилагается.

20 ноября 2018 года

**Председатель правления  
Фонда культуры**

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ПОРУЧЕНИЯ  
ПРЕДСЕДАТЕЛЯ ПРАВЛЕНИЯ ФОНДА КУЛЬТУРЫ**

**■ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ МУЗЕЙ**

Сотрудникам Художественного музея необходимо реализовать проект, представляющий собой несколько информационных блоков по теме, которые выполняются отдельно, но при оформлении конечного результата размещаются на одном листе формата А3. Проект оформляется в форме открытого письма главному герою произведения М. Ю. Лермонтова Мцыри (см. подзаголовок «Образец проекта»). Его можно выполнять самостоятельно или в паре).

**Информационные блоки, из которых формируется конечный продукт:**

- почтовая марка на тему «Лермонтовские Тарханы» (место, где провёл детство М. Ю. Лермонтов);
- письмо, адресованное Мцыри (в жанре «фанфик»);
- цитатный план произведения по главам;
- иллюстративный ряд в соответствии с содержанием произведения.

**Необходимые средства и материалы:** лист формата А3 и А4 (для изготовления почтовой марки), линейка, простой карандаш, ластик, ножницы, клей; гуашь, акварель, масло, пастель – любое из предложенных средств оформления или их сочетание.

**Система оценивания**

Высший бал присуждается авторам плакатов, которые наиболее информативно представят изученный материал, проявят старательность, аккуратность; творческий подход – работа будет выделяться красочностью, оригинальностью; продемонстрируют фантазию, воображение.

### Образец проекта



Открытое письмо Мцыри

.....

.....

.....

.....

.....

Почтовая марка на тему  
«Лермонтовские Тарханы»  
Цитатный план произведения  
М. Ю. Лермонтова «Мцыри»

Образец проекта

Кому... Мцыри.....

1.....

2.....

3.....

Куда... Грузия, г. Мцхета,  
монастырь Джвари.....

Иллюстрация к произведению

812677

иллюстративный ряд с отрывками из текста



"Прощай, отец... дай руку мне:  
Ты чувствуешь, моя в огне...  
Знай, зтог пламень с юных дней,  
Таясь, жлл в груди моей..."



"Держа кувшин над головой,  
Грузинка узкою тропой  
Сходила к берегу..."



"... И мы, сплетясь, как пара змей  
Обнявшись крепче двух друзей,  
Упали разом, и во мгле  
Бой продолжался на земле..."

### Эскиз культурного центра



Культурный центр

Театральная студия  
«На чердаке»  
(11 класс)

PR-агентство  
«Культуру – в массы!»  
(10 класс)

Арт-пространство

Художественный музей  
(8 класс)

Музей костюма  
(9 класс)

### Задание № 1.

#### Почтовая марка на тему «Лермонтовские Тарханы»

1. Посмотрите видео «Лермонтовские Тарханы» – совершите экскурсию по памятным местам, где провёл своё детство Михаил Юрьевич Лермонтов. Познакомьтесь с Государственным Лермонтовским музеем-заповедником «Тарханы»<sup>22</sup> – уникальным историко-культурным памятником федерального значения, одним из живописнейших мест России.
2. Нарисуйте почтовую марку (в любой из предложенных техник рисования: цветными карандашами, гуашью, акварелью, маслом, пастелью или в их сочетании), на которой отобразите ассоциации от экскурсии по Государственному Лермонтовскому музею-заповеднику «Тарханы», наиболее понравившиеся места, объекты, предметы. На обратной стороне листа А3 опишите, что изображено на марке. Требования к оформлению марки: рисунок внешне должен напоминать почтовую марку, иметь зубцовку по краям, выполнен на листе форматом 10 × 15 (ширина – 10 см, длина – 15 см).



#### Пример оформления

##### Описание

На марке – усадьба государственного музея-заповедника «Тарханы», являющегося жемчужиной отечественной культуры и входящего в состав особо ценных объектов культурного наследия народов России; уникальный памятник архитектуры конца XVIII-начала XIX века – Троицкий сканов монастырь, а также хрустальная ваза, изготовленная на хрустальном заводе «Красный гигант», чьи изделия до сих пор славятся высоким качеством и красотой отделки.

<sup>22</sup> Видеоролик «Лермонтовские Тарханы» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=n8Kr3LSfcY>, свободный. – Загл. с экрана.

## Глоссарий

**Ассоциация** – представления, мысли, чувства, которые возникают после прочтения книги или просмотра фильма.

**Почтовая марка** – знак почтовой оплаты – лист бумаги небольшого размера, преимущественно прямоугольной формы, как правило с зубцовкой по краям, с изображением различных символов, декоративных элементов, рисунков; размещается на конверте.

**Зубцовка** – перфорация, наносимая на листы почтовых марок для облегчения отделения их друг от друга (края отделённых марок представляют собой ряды зубцов – см. рисунок марки).

### ► Задание № 2.

#### Цитатный план произведения М. Ю. Лермонтова «Мцыри»

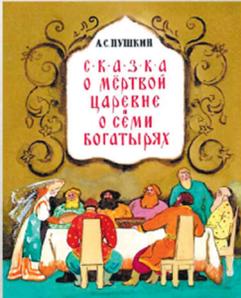
1. Прочитайте произведение М. Ю. Лермонтова «Мцыри». Возьмите произведение «Мцыри» в библиотеке ВДЦ «Океан».
2. Составьте цитатный план по главам произведения (количество глав – 26). Цитатный план произведения – это план, составленный из цитат произведения.

**Требования к оформлению:** цитата должна быть заключена в кавычки. Если в качестве названия пункта используется часть цитаты, место пропуска слов обозначается многоточием. Перечитывая фрагмент, следует выделить в нём главное содержание и найти предложение, в котором переданы суть этой части произведения, отражено главное действие или состояние.

## Пример оформления

**Цитатный план**

- «Царь с царицею простился...»
- «Царь женился на другой...»
- «Но царевна молодая тихомолком расцветает...»
- «А царевна всё ж милее...»
- «Вот Чернавка в лес пошла...»
- «Будь нам милая сестрица...»
- «Царица злая... положила иль не жить, иль царевну погубить...»
- «Нищая черница ходит по двору с клюкой...»
- «В руки яблоко взяла...»
- «Вот они во гроб хрустальный труп царевны молодой положили...»
- «За невестою своей Королевич Елисей между тем по свету скачет...»
- «Гроб разбился. Дева вдруг ожила...»
- «Свадьбу тотчас учинили...»



### Описание

В качестве примера приведён цитатный план к произведению А. С. Пушкина «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях».

### Глоссарий

**Цитата** – дословная выдержка из произведения.

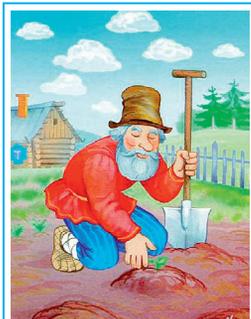
**Цитатный план** – план, составленный из цитат произведения.

#### Задание № 3.

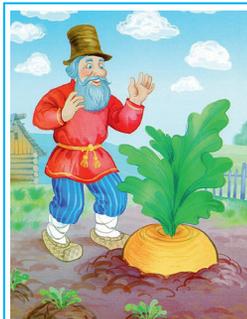
**Иллюстрированный ряд в соответствии с текстом произведения**

Составьте ряд из иллюстраций художников к произведению М. Ю. Лермонтова «Мцыри» в соответствии с текстом. Для этого необходимо вырезать иллюстрации (в Приложении № 4.1), расположить их в порядке повествования. Сопроводить отрывками из текста, передающими суть происходящего действия или обстановки. За самостоятельно выполненные иллюстрации будет выставлена дополнительная положительная оценка.

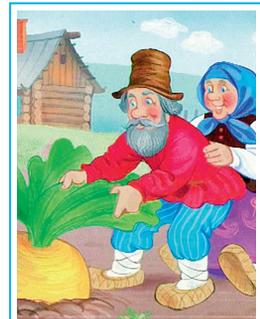
#### Иллюстративный ряд к русской народной сказке «Репка» (пример оформления)



1. Посадил дед репку.



2. Выросла репка большая-пребольшая.



3. Бабка за дедку, дедка за репку.

### Глоссарий

**Иллюстративный ряд** – ряд из иллюстраций (картинок).

#### Задание № 4.

**Письмо, адресованное Мцыри (в жанре «фанфик»)**

Напишите письмо Мцыри в жанре «фанфик». Вы имеете возможность изменить ход событий в произведении с момента, когда Мцыри исповедо-

вался Монаху. Представьте, что герой продолжит свою жизнь, он не умрёт, – его спасёте вы. Обратитесь в письме к герою произведения, выразите свои чувства, эмоции от прочитанного, надежду на выздоровление, проявите поддержку, предложите помощь.

**Пример письма, адресованного герою рассказа  
Джека Лондона «Любовь к жизни»<sup>23</sup>**

*Приветствую вас, уважаемый господин. Ваша история так ярко изображена писателем Джеком Лондоном в рассказе «Любовь к жизни», что очень смутила и взволновала меня. С начала рассказ показался мне обычной приключенческой историей. Но первые страницы этой удивительной, на мой взгляд, истории возбудили во мне кучу эмоций и вызвали одновременно много вопросов.*

*Я понимаю, что Вам, наверное, трудно вспоминать те события. Но, если Вы всё же решите ответить на моё письмо, хотелось бы знать, как восприняли Вы измену друга, описанную в начале рассказа. Как чувствует себя человек, брошенный один на один с диким и жестоким окружающим миром?*

*Очень реалистично и с большим мастерством на страницах рассказа изображена вся стеснённость положения, в котором Вы оказались. При этом ваша история кажется привлекательной, полной романтического героизма и приключений. Но я уверен, что для Вас вряд ли она казалась такой. Вряд ли Вам в голову приходило слово «героизм», но я уверен, что именно им и должен быть пропитан каждый шаг человека, решившего выжить, несмотря на любые препятствия. Многие изнурительные испытания выпали на Вашу долю на этом нелёгком пути. Но больше всего поразило меня Ваше решение расстаться с сокровищем, ради которого и осуществлялась это опасное путешествие. Пожалуй, немного найдётся в мире людей, способных на подобные поступки.*

*В конце письма хочу сказать, что Ваша история, прежде всего, возникает образцом настоящего человеческого мужества и выносливости. Она раскрывает истинные ценности человеческой жизни и указывает на то, что сама жизнь и является главным сокровищем каждого человека.*

**С уважением к Вам, Ф. И.**

<sup>23</sup> Письмо к герою рассказа Джека Лондона «Любовь к жизни» [Электронный ресурс] // Сочинение и анализ произведений, биографии, образ героев: [www.lang-lit.ru](http://www.lang-lit.ru). — Режим доступа: <https://www.lang-lit.ru/2015/II/sochinenie-letter-k-geroyu-proizvedeniya.httril>, свободный. — Загл. с экрана.

### Глоссарий

**Фанфик** – жаргонизм, обозначающий любительское сочинение по мотивам популярных оригинальных литературных произведений, произведений киноискусства (кинофильмов, телесериалов, аниме и т. п.), комиксов (в том числе – манги), а также компьютерных игр и т. д., с самостоятельно придуманным продолжением или завершением.

#### ▣ Задание № 4. Экскурсия

1. Напишите текст экскурсии по всему Культурному центру, с использованием полученных знаний, в рамках темы «Второстепенные члены предложения» (необходимо использовать в своём тексте второстепенные члены предложения, обозначая и выделяя их).

Для успешного выполнения этого задания вам необходимо изучить тему «Второстепенные члены предложения» (курс 8-го класса). Для этого можете воспользоваться интернет-ресурсами или ресурсами библиотеки ВДЦ «Океан».

Выполните любые четыре задания для отработки и закрепления знаний по обозначенной теме из любого учебника русского языка для 8 класса, имеющегося в библиотеке ВДЦ «Океан».

2. Полученный текст экскурсии переведите на английский язык для иностранных гостей, используя времена группы Simple Tense (Present Simple, Present Continuous, Present Perfect Continuous, Present Perfect, Future Simple). Для этого нужно найти в грамматическом справочнике или в сети Интернет таблицу образования времён.
3. Для отработки времён вам предлагается выполнить следующие упражнения.

#### Упражнение № 1<sup>24</sup>.

**Вставьте глагол to be в Present Simple, Past Simple или Future Simple:**

Ronald Wood ... a managing director of the First Bank of Kingsville on Main Street. He ... always on a business trip. Yesterday he ... in Geneva. Tomorrow he ... in London. Last week he ... in Chicago. Next week he ... in New Orleans. At the moment he ... in Amsterdam. In two hours he ... in the Hague. Three days ago he ... in Paris. At the end of his trip he ... usually very tired but happy. He ... with his family now. His sons ... so much excited. They have new toys from their father. Everybody in the family ... very glad to see him at home again.

<sup>24</sup> Голицынский Ю. Грамматика. Сборник упражнений. – СПб.: Каро, 2017. – 576 с.

**Упражнение № 2<sup>25</sup>.**

**Раскройте скобки, употребляя глаголы в правильном времени:**

1. You (to come) to my place next Sunday?
2. You (to read) this book next week?
3. You (to read) books every day?
4. You (to read) a book now?
5. I (not to see) him tomorrow.
6. What you (to do) tomorrow?
7. What your friend (to do) tomorrow?
8. Where you (to go) next summer?
9. Where you (to go) every morning?
10. Where you (to go) now?
11. Look! Mary (to dance).
12. She (to dance) every day.
13. She (to dance) tomorrow?
14. He (to go) to the theatre tomorrow.
15. We (to go) to school in the morning.
16. Look! Kate (to go) to school.
17. You (to help) your mother tomorrow?

---

<sup>25</sup> Голицынский Ю. Грамматика. Сборник упражнений. – СПб.: Каро, 2017. – 576 с.



**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ПОРУЧЕНИЯ  
ПРЕДСЕДАТЕЛЯ ПРАВЛЕНИЯ ФОНДА КУЛЬТУРЫ  
ДЛЯ МУЗЕЯ КОСТЮМА: ВЫСТАВКА «МОДА ПУШКИНСКОГО ВРЕМЕНИ»  
(НА ОСНОВЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ А. С. ПУШКИНА «ЕВГЕНИЙ ОНЕГИН»)**

**III. I. ОСНОВАНИЕ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ВЫСТАВКИ**

Поручение Председателя правления Фонда культуры № 1 от 20 ноября 2018 года.

**III. II. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ВЫСТАВКИ**

Выставка посвящается 190-летию публикации IV-V и VI глав романа А. С. Пушкина «Евгений Онегин» и на примере знаменитого произведения, причисленного к мировой классической литературе, призвана продемонстрировать способность искусства (на примере литературы, изобразительного искусства, музыки) не только отражать действительность, но и творить особый мир (мир образов), который относительно самостоятелен и самодостаточен.

**Цели:**

1. Воссоздание моды пушкинского времени.
2. Определение роли предметно-бытовой детали в романе А. С. Пушкина «Евгений Онегин».

**Задачи:**

1. Прочитать роман в стихах А. С. Пушкина «Евгений Онегин».
2. Составить словарь названий одежды и предметов женского и мужского туалета, употребляемых в романе «Евгений Онегин».
3. Определить, какое воплощение получает мотив моды в романе Пушкина (на примере образа главного героя).
4. Проиллюстрировать жанрами изобразительного искусства (портрет, бытовой жанр) женский и мужской костюмы пушкинского времени.
5. Определить композиционную и психологическую роль, социально-знаковую функцию предметно-бытовой детали.
6. Подготовить речь экскурсовода для знакомства гостей с экспонатами выставки.

**III. III. ТЕМАТИКА ВЫСТАВКИ. КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ**

В тематике выставки должны найти отражение следующие направления: женский и мужской туалет пушкинского времени, предметно-бытовые детали указанной эпохи.

### Пояснения к ключевым понятиям

**Роман в стихах** – лиро-эпический жанр. Сохраняя все признаки романа, отличается стихотворной формой, которая неразрывно связана с содержанием: роман в стихах так же, как и роман, имеет развитый сюжет, систему персонажей, обращён к сложным проблемам взаимоотношений людей, человека и общества, но помимо эпических средств изображения действительности (движения сюжета, развития характеров и т. п.) использует лирические (стихотворную форму, образ лирического героя, «замещающего» повествователя, лирические отступления, прямое, открытое выражение чувств и переживаний, отношение автора к героям, особую эмоциональность)<sup>26</sup>.

**Мотив** (от франц. *motif* – мелодия, напев) – 1) В произведениях устного народного творчества: мельчайший элемент сюжета, простейший значимый компонент повествования (например, мотив дороги, мотив поиска пропавшей невесты, мотив узнавания и др.). Из многочисленных М. складываются различные сюжеты. В фольклоре сопоставление сходных М. используется с целью реконструкции первоначальной формы сюжета и прослеживания его миграции в сказках, былинах и мифах народов мира. 2) Второстепенная, дополнительная тема произведения (своеобразная микротема), задача которой дополнить или подчеркнуть основную (например, М. одиночества, странничества, изгнанничества в лирике М. Ю. Лермонтова, М. холода в рассказах И. А. Бунина «Холодная осень» и «Лёгкое дыхание», М. смерти в «Сказке о мёртвой царевне...» А. С. Пушкина, М. полнолуния в «Мастере и Маргарите» М. А. Булгакова)<sup>27</sup>.

**Образ художественный** – 1) Основной в художественном творчестве способ восприятия и отражения действительности, специфическая для искусства форма познания жизни и выражения этого познания; цель и итог поиска, а затем и выявления, выделения, подчёркивания художественными приёмами тех черт того или иного явления, которые наиболее полно раскрывают его эстетическую, нравственную, общественно значимую сущность. 2) Термином «образ» обозначают иногда тот или иной троп в произведении (образ свободы – «звезда пленительного счастья» у А. С. Пушкина), а также того или иного литературного героя (образ жён декабристов Е. Трубецкой и М. Волконской у Н. Некрасова)<sup>28</sup>.

<sup>26</sup> Белокурова С. П. *Словарь литературоведческих терминов.* – СПб.: Паритет, 2012 – 316 с.

<sup>27</sup> Там же.

<sup>28</sup> Определение термина «Образ художественный» [Электронный ресурс] // Образовательный журнал «Текстология.ру»: [www.textologia.ru/slovari/literaturovedcheskie-terminy/obraz-hudozhestvennyy/?q=458&n=142](http://www.textologia.ru/slovari/literaturovedcheskie-terminy/obraz-hudozhestvennyy/?q=458&n=142), свободный. – Загл. с экрана.

**Деталь художественная** (от франц. detail – подробность, мелочь, частность) – одно из средств создания образа: выделенный автором элемент художественного образа, несущий значительную смысловую и эмоциональную нагрузку в произведении. Деталь художественная может воспроизводить черты быта, обстановки, пейзажа, портрета (портретная детализация), интерьера, действия или состояния (психологическая детализация), речи героя (речевая детализация) и т. п.; она используется, чтобы наглядно представить и охарактеризовать героев и окружающую их среду. Стремление автора к детализации продиктовано, как правило, задачей достижения исчерпывающей полноты изображения<sup>29</sup>.

**Портрет** (от франц. portrait, от устаревшего portraire – изображать) – изображение (образ) какого-либо человека или группы людей, существующих или существовавших в действительности. Портрет – один из главных жанров живописи, скульптуры, графики. Важнейший критерий портретности – сходство изображения с моделью (оригиналом). Оно достигается не только верной передачей внешнего облика портретируемого, но и раскрытием его духовной сущности, диалектического единства индивидуальных черт, отражающих определённую эпоху, социальную среду, национальность. В то же время отношение художника к модели, его собственное мировоззрение, эстетическое кредо, находящее воплощение в его творческой манере, способе трактовки портрета, придают портретному образу субъективно-авторскую окраску. По числу персонажей портреты делятся на индивидуальные, двойные, групповые. Подвижность жанровых границ портрета позволяет в одном произведении сочетать его с элементами других жанров (портрет-картина, портрет-тип, карикатура-шарж, сатирический портрет)<sup>30</sup>.

**Бытовой жанр** – жанр изобразительного искусства, посвящённый повседневной частной и общественной жизни. Бытовые жанровые сцены известны в искусстве с древнейших времен, они выделились в особый жанр в феодальную эпоху и в период формирования буржуазного общества. Периоды расцвета жанра нового времени связаны с ростом демократических и реалистических художественных тенденций, с обращением художников к изображению труда и народной жизни<sup>31</sup>.

**Туалет** (от франц. toilette) – убор, одеванье, и одеванье, наряжанье и наряд. Делать свой туалет, одеваться, убираться, рядиться<sup>32</sup>.

<sup>29</sup> Белокурова С. П. *Словарь литературоведческих терминов*. – СПб.: Паритет, 2012 – 316 с.

<sup>30</sup> Там же.

<sup>31</sup> Там же.

<sup>32</sup> Даль В. *Толковый словарь живого великорусского языка*. – М.: ОлмаМедиаГрупп/Промсвещение, 2012 г. – 576 с.

**Денди** (от англ. dandy) – социально-культурный тип XIX века: мужчина, подчёркнуто следящий за эстетикой внешнего вида и поведения, изысканностью речи<sup>33</sup>.

Для перевода русского текста экскурсии на английский язык вам необходимо использовать конструкции предложений с временами группы Simple Tense (Present Simple, Present Continuous, Present Perfect Continuous, Present Perfect, Future Simple), инфинитив с частицей *to*.

**Упражнение № 1<sup>34</sup>.**

**Вставьте глагол to be в Present Simple, Past Simple или Future Simple:**

Ronald Wood ... a managing director of the First Bank of Kingsville on Main Street. He ... always on a business trip. Yesterday he ... in Geneva. Tomorrow he ... in London. Last week he ... in Chicago. Next week he ... in New Orleans. At the moment he ... in Amsterdam. In two hours he ... in the Hague. Three days ago he ... in Paris. At the end of his trip he ... usually very tired but happy. He ... with his family now. His sons ... so much excited. They have new toys from their father. Everybody in the family ... very glad to see him at home again.

**Упражнение № 2<sup>35</sup>.**

**Инфинитивы с частицей to и без неё**

1. I've decided ... (start) a new project. (Я принял решение начать новый проект.)
2. She is trying ... (learn) Italian. (Она пытается изучить итальянский язык.)
3. Can you ... (lend) me your dictionary, please? (Ты можешь одолжить мне свой словарь?)
4. Mother forgot ... (book) the tickets. (Мама забыла забронировать билеты.)
5. You shouldn't ... (argue) with your father. (Тебе не следует спорить со своим отцом.)
6. Henry promised ... (help) her. (Генри обещал помочь ей.)
7. This old photograph made me ... (cry). (Эта старая фотография заставила меня заплакать.)
8. I really hope ... (get) an interesting job soon. (Я очень надеюсь на то, что получу вскоре интересную работу.)
9. You must ... (pay) for the service. (Ты обязан заплатить за обслуживание.)
10. Let me ... (introduce) myself. (Разрешите мне представиться.)

<sup>33</sup> Википедия [Электронный ресурс] // Общедоступная многоязычная универсальная интернет-энциклопедия со свободным контентом: [wikipedia.org](http://wikipedia.org) – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная\\_страница](https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница), свободный. – Загл. с экрана.

<sup>34</sup> Голицынский Ю. Грамматика. Сборник упражнений. – СПб.: Каро, 2017. – 576 с.

<sup>35</sup> Там же.

#### ■ IV. ТРЕБОВАНИЯ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К РАБОТАМ

Работы, составляющие экспозицию выставки, могут отражать костюмы (туалеты) первой половины XIX века:

- провинциальной барышни на выданье;
- столичной замужней дамы дворянского происхождения для выхода в свет;
- костюм молодого помещика-дворянина, проживающего в провинции;
- туалет петербургского денди.

##### **Работа должна включать:**

- непосредственно портрет или бытовой жанр с женским или мужским костюмом пушкинского времени;
- описание костюма (туалета) с указанием и толкованием деталей одежды, характерных предметов;
- ответ на вопрос, какую композиционную и психологическую роль играют, социально-знаковую функцию выполняют предметно-бытовые детали в вашей работе.

##### **Речь экскурсовода должна быть:**

- точной, соответствовать содержанию выставки;
- выразительной и богатой, позволяющей ощутить эпоху пушкинского времени и удивительный мир поэта и писателя XIX века А. С. Пушкина;
- разнообразной в выборе синтаксических конструкций (простые распространённые предложения, сложные предложения различных видов);
- составленной на двух языках: русском и английском.

#### ■ V. СРОКИ ВЫСТАВКИ

Организация и проведение выставки занимают три дня. В последний, заключительный день проходит выставка, которую могут посетить иногородние граждане и Председатель правления Фонда культуры, гости из иностранных государств.

#### ■ VI. ОРГАНИЗАЦИЯ АНАЛИЗА И ПОощРЕНИЯ ЛУЧШИХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ С МУЖСКИМ И ЖЕНСКИМ ТУАЛЕТОМ ПУШКИНСКОГО ВРЕМЕНИ

Для проведения этой работы создаётся экспертно-аналитическая комиссия из числа руководителей государства и представителей Правления Фонда культуры. Комиссия работает во время проведения выставки.

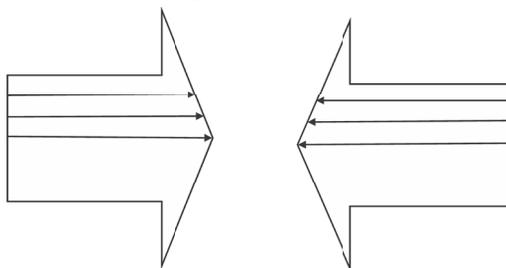
Работы оцениваются в соответствии с требованиями, предъявляемыми к выставочным работам (п. IV настоящего технического задания).

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ПОРУЧЕНИЯ  
ПРЕДСЕДАТЕЛЯ ПРАВЛЕНИЯ ФОНДА КУЛЬТУРЫ  
ДЛЯ PR-АГЕНТСТВА «КУЛЬТУРУ – В МАССЫ!»**

**1. Наглядный материал «Блок-схема»** необходим для систематизации знаний об исторической, общественной ситуации вокруг и внутри романа «Отцы и дети».

- 1.1. Познакомьтесь с творческой биографией И. С. Тургенева (воспользуйтесь учебником, энциклопедией или другим доступным источником). Обратите внимание на дату написания романа «Отцы и дети».
- 1.2. Заполните «Блок-схему».
  - 1.2.1. Поставьте сверху схемы дату исторического события, повлиявшего на проблематику романа. Напишите слово «старое» в левой части схемы, а слово «новое» – в правой.
  - 1.2.2. Какое сословие играло передовую роль раньше, в «старое» время? Какой слой населения получил возможность выдвинуться вперёд в «новое» время?
  - 1.2.3. В 60-е гг. XIX века определились враждующие силы общества: либералы, демократы, консерваторы. Определите каждое общественное течение в сторону «старого» и «нового». Какое из них можно разместить в центре? Почему?
  - 1.2.4. Как называется ситуация, в которой каждая из сторон стремится занять позицию, несовместимую и противоположную по отношению к интересам другой стороны? Впишите это слово в центр схемы.
  - 1.2.5. Прочтите первые два абзаца первой главы романа. Какие персонажи изображены? Каким образом идея противостояния «старого» и «нового» заложена в самом начале произведения? Определите каждого из двух персонажей в соответствующую сторону. Впишите в блок-схему цитаты из текста: костюмы (одежду) персонажей.

**Блок-схема**



**2. Наглядный материал «Внимание! Розыск!»** ярко демонстрирует двух ключевых персонажей романа, поэтому каждый житель города сможет увидеть основные особенности героев в яркой лаконичной форме.

- 2.1. Вспоминаем, как выглядит плакат «Розыск». На расклеенных на столбах плакатах всегда есть крупная надпись: «Внимание!», место для фотографии или рисунка и подробная информация о потерявшемся объекте. Посмотрите в сети Интернет примеры таких плакатов.
- 2.2. Прочтите 2-5 главы романа. Найдите цитатные характеристики Е. Базарова и П. П. Кирсанова в соответствии со следующим планом.
  - 2.2.1. **Имя.** Обратите внимание, как представляется Базаров. Для чего он называет себя таким простонародным способом?
  - 2.2.2. **Внешность.** Портретные характеристики, костюм. Что рассказывают о персонажах нам, читателям, эти описания?
  - 2.2.3. **Поведение.** Обратите внимание на жестикуляцию, рукопожатия. Почему Базаров не сразу подал руку Н. П. Кирсанову? Почему П. П. Кирсанов не подал руку Базарову?
  - 2.2.4. **Речь.** Скорость речи, интонации, желание вести беседу и пр.
- 2.3. В бланки «Внимание! Розыск!» внесите найденные характеристики каждого персонажа.

ВНИМАНИЕ! РОЗЫСК!	

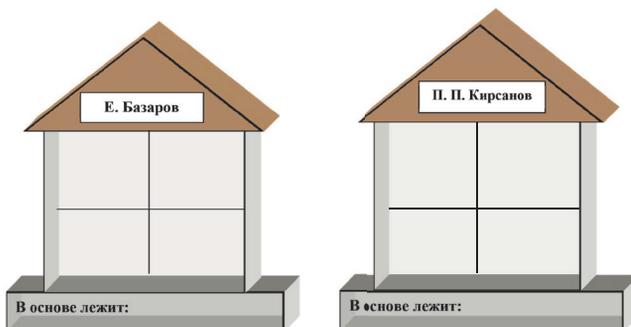
- 2.4. Нарисуйте портрет каждого персонажа согласно найденным описаниям.
- 2.5. Создайте аудиозапись для радиостанции вашего города на тему «Почему Базаров не сразу подал руку Н. П. Кирсанову? Почему П. П. Кирсанов не подал руку Базарову?».

**Аудирование** – это очень сложный вид речевой деятельности, который требует от человека серьезного умственного напряжения, большой концентрации внимания. В результате сложных речемысленных процессов слушающий может быстро утомиться, при этом его внима-

ние отключается или становится рассеянным, что влечёт за собой неглубокое и неадекватное понимание звучащей речи. Ваша задача – избежать этого. Вам могут помочь «Рубрика теоретических знаний» параграфа 7 из учебника С. И. Львовой «Русский язык» (10 класс), а также ресурсы интернета (например, статья «Постановка голоса. Всё о голосе»<sup>36</sup> и др.). Изучите предложенный материал, составьте текст аудиозаметки и запишите его на диктофон, соблюдая требования к речи. Сохраните несколько (3-4) репетиционных аудиозаписей для анализа ошибок, совершённых в речи, и представьте их менеджерам, комментируя своё решение о выборе итогового варианта.

**3. Наглядный материал – кластер «Дом»** – необходим всем жителям города для понимания мнений П. П. Кирсанова и Е. Базарова в их идейном споре.

- 3.1. Посмотрите в одной (или нескольких) экранизациях романа «Отцы и дети» сцену спора П. П. Кирсанова и Е. Базарова. На сегодняшний день сняты картины:
  - Вячеслава Вискоского, 1915 год;
  - Адольфа Бергункера, Натальи Рашевской, 1958 год;
  - Алины Казьминой, Евгения Симонова, 1974 год;
  - Вячеслава Никифорова, 1983-1984 год;
  - Авдотьи Смирновой, 2008 год.
- 3.2. Прочтите эту сцену в 10 главе романа.
- 3.3. Заполните кластер. Напишите в каждом «кирпичике» позицию (мнение) персонажа:
  - о роли дворянства;
  - о нигилизме;
  - о народе;
  - об искусстве и природе.



<sup>36</sup> *Постановка голоса. Всё о голосе [Электронный ресурс] // Театральная школа атёрского мастерства «Образ»: [www.teatr-obraz.ru](http://www.teatr-obraz.ru). – Режим доступа: <http://www.teatr-obraz.ru/masterstvo/system-golos.html>, свободный. – Загл. с экрана.*

3.4. Всякий дом стоит на некоем основании – фундаменте. Внимательно посмотрите на получившиеся кластеры. У какого из двух домов есть прочное, жизнеспособное основание, а у какого нет? Что произойдёт с домом, не имеющим прочного основания? Что произойдёт с миром, если в нём только разрушать, ничего не строя нового?

**4. Наглядный материал Fishbone** поможет жителям вашего города ясно и чётко увидеть причины несостоятельности союза Базарова и Одинцовой.

4.1. Найдите в сети Интернет информацию о диаграмме Исикавы – fishbone (фишбоун).

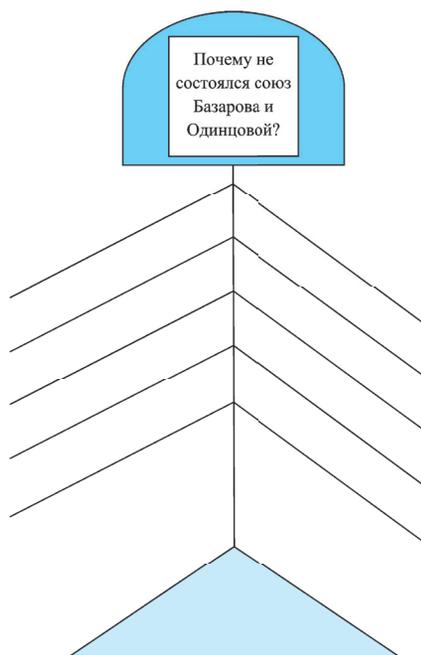
4.2. Создайте упрощенный вариант этой схемы.

4.2.1. Голова «рыбы» – проблемный вопрос: «Почему не состоялся союз Базарова и Одинцовой?».

4.2.2. Кости «рыбы» – причины и факты невозможности этого союза выпишите из 17-й главы романа (обобщённо или цитатами).

4.2.3. Хвост «рыбы» – общий вывод, к которому вы придёте после заполнения «костей».

### Модель fishbone (фишбоун)



## 5. Обзорная экскурсия по Культурному центру.

- 5.1. Составьте текст экскурсии по Культурному центру для делегации из Фонда культуры.
- 5.2. В составе делегации обязательно будут гости из других государств. Переведите экскурсию на английский язык, используя времена Present Simple, Present Continuous, Present Perfect Continuous, Present Perfect, Future Simple, инфинитив с частицей to, Future Continuous, Future Perfect. Для этого вам нужно найти в грамматическом справочнике или в интернете таблицу образования времён.
- 5.3. **Упражнение № 1**<sup>37</sup>. Раскройте скобки, употребляя глаголы в правильном времени:
  - 1) We (to bring) a lot of berries from the wood. Now we shall make jam.
  - 2) Look! Jane (to swim) across the lake.
  - 3) What they (to do) at six o'clock yesterday?
  - 4) You ever (to see) the Pyramids?
  - 5) I (to go) to the Caucasus two years ago.
  - 6) We (to go) to school every day.
  - 7) Nick (to do) his homework by seven o'clock yesterday.
  - 8) You (to help) your father tomorrow?
  - 9) When Nick (to come) home yesterday, his mother (to return) and (to cook) dinner in the kitchen.
  - 10) When I (to go) to school yesterday, I suddenly (to remember) that I (to forget) to take my English exercise book.
  - 11) Yesterday grandfather (to tell) us how he (to work) at the factory during the war.
  - 12) When Mr and Mrs Smith (to arrive) home, they (to discover) that someone (to break) into their house. Their video recorder and television (to disappear). They (not to know) what they (to do) to deserve this bad luck.
  - 13) The man (to get) off the bus without paying while the conductor (to collect) fares upstairs.

### **Упражнение № 2**<sup>38</sup>. Инфинитивы с частицей to и без неё:

- 1) I've decided ... (start) a new project. (Я принял решение начать новый проект.)
- 2) She is trying ... (learn) Italian. (Она пытается изучить итальянский язык.)
- 3) Can you ... (lend) me your dictionary, please? (Ты можешь одолжить мне свой словарь?)

<sup>37</sup> Голицынский Ю. Грамматика. Сборник упражнений. – СПб.: Каро, 2017. – 576 с.

<sup>38</sup> Там же.

- 4) Mother forgot ... (book) the tickets. (Мама забыла забронировать билеты).
  - 5) You shouldn't ... (argue) with your father. (Тебе не следует спорить со своим отцом).
  - 6) Henry promised ... (help) her. (Генри обещал помочь ей.)
  - 7) This old photograph made me ... (cry). (Эта старая фотография заставила меня заплакать).
  - 8) I really hope ... (get) an interesting job soon. (Я очень надеюсь на то, что получу вскоре интересную работу).
  - 9) You must ... (pay) for the service. (Ты обязан заплатить за обслуживание).
  - 10) Let me ... (introduce) myself. (Разрешите мне представиться).
- 5.4. В группе иностранных туристов есть экологи. После экскурсии они расскажут о себе. Выучи слова, чтобы их понять:
- reduce;
  - reuse;
  - recycle;
  - amount of water we use;
  - energy consumption;
  - burning of oil and coal;
  - rubbish, use of cars;
  - paper consumption;
  - excessive packaging.

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ПОРУЧЕНИЯ  
ПРЕДСЕДАТЕЛЯ ПРАВЛЕНИЯ ФОНДА КУЛЬТУРЫ  
ДЛЯ ТЕАТРАЛЬНОЙ СТУДИИ «НА ЧЕРДАКЕ»**

Ни публика, ни рецензента – пьесу не раскусили.  
Хвалить – хвалят, а понимать не хотят.  
Я теперь соображаю, кто виноват?  
И мне не очень весело.

*(Из письма М. Горького<sup>39</sup>)*

Дорогие ребята! Вы стали членами художественного совета театра «На чердаке». Перед вами стоит непростая задача – совершить театральное чудо – подготовиться к постановке спектакля. А для этого необходимо, в первую очередь, самим познакомиться, понять и осознать пьесу М. Горького «На дне».

В своей творческой группе «примерьте» на себя роли режиссёра, актёра, художника, музыкального оформителя, театрального критика. На заседаниях театрального совета обсудите предложенные вопросы, выполните задания, заполнив протоколы заседаний. Таким образом соберётся и сформируется папка «Театральный сезон 2018-2019 гг. М. Горький „На дне“», где будет отражено всё необходимое для творческого воплощения пьесы на сцене.

**ПРОТОКОЛ № 1**

**ЗАСЕДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО СОВЕТА ТЕАТРАЛЬНОЙ СТУДИИ  
«НА ЧЕРДАКЕ»**

от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**Афиша**

1. Прочли афишу пьесы.
2. Обсудили, почему автор представил своих героев именно так, а не по-другому. Вот наши выводы:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

<sup>39</sup> Горький М. Полное собрание сочинений / Письма: в 24 т. – М.: Наука, 1997. – 478 с. – Т. 3 (с. 127).

---

---

3. Нашли в сети Интернет первоначальные варианты заглавия пьесы:

---

---

---

---

Обдумали, чем они отличаются от окончательного, канонического названия? Прокомментировали эволюцию заглавия с точки зрения соотношения в нём социального и философского аспектов и ответили на вопрос: «На дне – чего, только ли жизни?»

---

---

---

---

4. Обсудили, каковы особенности мира, изображенного в пьесе «На дне» и почему Ю. И. Айхенвальд назвал место действия драмы «пещерой Платона».

---

---

---

---

5. Поразмышляли: сообщая о работе над пьесой, Горький писал, что «одна сцена... удалась – благодаря тому, что в ней главным действующим лицом является солнце...». Является ли солнце «действующим лицом» в окончательном варианте пьесы? Наши выводы:

---

---

---

---

6. Нарисовали афишу к пьесе М. Горького «На дне». Именно она расскажет всем жителям вашего города о предстоящем театральном событии. В оформлении афиш использовали интересные дизайнерские решения.

7. Высказали свои идеи по поводу декораций. Составили несколько рисунков-схем декораций.

8. Афиша и рисунки-схемы прилагаются на отдельных листах.

Подписи присутствовавших на заседании:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ПРОТОКОЛ № 2

### ЗАСЕДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО СОВЕТА ТЕАТРАЛЬНОЙ СТУДИИ «НА ЧЕРДАКЕ»

от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

#### Персонажи

1. Каждому члену совета было поручено подготовить коллаж – театральный портрет одного из ночлежников (Сатина, Барона, Бубнова, Насти, Клеща, Актёра, Пепла) по выбору.

1.1. Включили в свой ответ сведения о прошлом персонажа, указали причины, по которым он попал «на дно», определили его положение среди ночлежников, отношение к своему будущему, правде и лжи (иллюзиям), его судьбу в пьесе. Обратили внимание на особенности его речи.

1.2. Сформулировали суть позиций, жизненной философии каждого персонажа, используя цитаты.



## ПРОТОКОЛ № 3

ЗАСЕДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО СОВЕТА  
ТЕАТРАЛЬНОЙ СТУДИИ «НА ЧЕРДАКЕ»

от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**Проблема**

1. Выяснили, что, работая над инсценировкой произведения или его эпизода, важно уметь выделить основную сюжетную линию произведения, определить завязку, кульминацию и развязку; уяснить движущую силу действия – конфликт.

2. Заполнили таблицу.

Аргументы «ЗА»	Проблемный вопрос	Аргументы «ПРОТИВ»
	Что лучше – истина или сострадание?	
<b>Вывод:</b>		

3. Выяснили, кто прав в споре о правде в пьесе М. Горького «На дне».

---



---



---



---

4. Обдумали: 2-е действие начинается с песни «Солнце всходит и заходит». Стихи Беранже создают своеобразный музыкальный фон событий. Но только ли? Какую роль играют в драме песня «Солнце всходит и заходит...» и стихотворение Беранже?

---



---



---



---

5. Во 2-м действии актёр читает стихи.

*Господа! Если к правде святой  
Мир дорогу найти не умеет, –  
Честь безумцу, который навеет  
Человечеству сон золотой.*

Эти строки мы поняли так:

---

---

---

---

6. Возбудителем спокойствия ночлежников является Лука. Обдумали, что несёт он обитателям ночлежного дома? А. М. Горький спорит с Лукой? Или соглашается с ним?

---

---

---

---

7. Какая правда побеждает в пьесе? Заполнили таблицу:

	Правда Бубнова	Правда Луки	Правда Сатина
Афоризмы			
Выводы			

Выводы:

---

Подписи присутствовавших на заседании:

---

---

---

---

---

---

---

**ПРОТОКОЛ № 4**

**ЗАСЕДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО СОВЕТА  
ТЕАТРАЛЬНОЙ СТУДИИ «НА ЧЕРДАКЕ»**

от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**Первая репетиция**

1. В театральной студии мы приобщаемся к искусству сценического воплощения слова. Попробовали себя в роли актеров, режиссёра, художника, музыкального руководителя, театрального критика.
2. Выбрали сцену, где острее всего поставлен основной вопрос в пьесе М. Горького «На дне»: что лучше: истина или сострадание? Что нужнее?
3. Показали в словах, в действиях персонажей позиции главных героев пьесы М. Горького «На дне?» и авторскую позицию.
4. Прочли короткий горьковский текст «О чиже, который лгал, и о дятле – любителе истины». Какое отношение это произведение имеет к пьесе «На дне»?
5. Провели первую репетицию.
6. Обсудили вопросы после первой репетиции
  - 6.1. Современна ли пьеса? Можно ли сказать, что она не только о людях «дна», а вообще о человеке, о каждом из нас?
  - 6.2. Удалось ли нам ответить на основной вопрос пьесы? Что важнее для человека: истина или сострадание?
  - 6.3. У автора своё мнение, но пьеса – особый жанр, который подразумевает, что зритель или читатель самостоятельно сложит своё мнение о предмете рассуждения героев, самостоятельно сделает вывод.
  - 6.4. Страшно, что бесчеловечное общество убивает и калечит человеческие души. Но главное в пьесе то, что М. Горький заставляет ещё острее почувствовать несправедливость общественного устройства, задуматься о человеке, его свободе. Он говорит: не надо мириться с неправдой, несправедливостью, необходимо сберечь в себе доброту, сострадание, милосердие.

7. Пользовались литературой:

- 7.1. Горький, М. Рассказы. Повести. Пьесы. – М.: Художественная литература, 1997 г.
- 7.2. Горький М. О пьесах. – М.: Художественная литература, 1999 г.
- 7.3. Быков Д. Был ли Горький? – М.: Астрель, 2008 г.
- 7.4. Даль В. И. Толковый словарь русского языка. – М.: ЭКСМО, 2004 г.
- 7.5. Русская литература: XX век. Справочные материалы / сост. Смирнова Л. А. – М., 1995 г.

Подписи присутствовавших на заседании:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**ПРОТОКОЛ № 5**

**ЗАСЕДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО СОВЕТА  
ТЕАТРАЛЬНОЙ СТУДИИ «НА ЧЕРДАКЕ»**

от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**Экскурсия**

1. В связи с приездом делегации из Фонда культуры составили текст экскурсии по Культурному центру в публицистическом стиле. Особенности этого стиля языка повторили в открытом источнике в сети Интернет и учебнике русского языка.
2. В состав проверяющей делегации вошли несколько иностранных гостей, поэтому перевели текст экскурсии на английский язык, используя времена Present Simple, Present Continuous, Present Perfect Continuous, Present Perfect, Future Simple, инфинитив с частицей to,

Future Continuous, Future Perfect. Для этого нашли в грамматическом справочнике (учебник «Английский язык в фокусе») и в интернете таблицу образования времён.

**3. Упражнение № 1<sup>40</sup>.** Раскройте скобки, употребляя глаголы в правильном времени:

- 1) Let's go for a walk. The rain (to stop) and the sun (to shine).
- 2) If you (to help) me, I (to do) this work well.
- 3) I always (to get) up at eight o'clock, but tomorrow I (to get) up a little later.
- 3) What you (to read) now? – I (to read) Tom's book. I (to be) in a hurry. Tom soon (to come), and I (to want) to finish reading the book before he (to come).
- 4) As soon as you (to see) your friend, tell him that I (to want) to see him.
- 5) When I (to come) home yesterday, my brother (to sleep).
- 6) When you (to come) to see us? – I (to come) tomorrow if I (not to be) busy.
- 7) I (not to like) apples.
- 8) He (to come) home at five o'clock yesterday.
- 9) I (to ring) you up as soon as I (to come) home tomorrow.
- 10) I (to show) you my work if you (to like).
- 11) He (to come) home by six o'clock yesterday.
- 12) Pete certainly (to help) you with your English if you (to ask) him.
- 13) This little boy never (to see) a crocodile.
- 14) Send me an e-mail as soon as you (to arrive).
- 15) He (to know) the results before we (to meet).
- 16) He (to hear) the latest news?

**Упражнение № 2<sup>41</sup>.** Инфинитивы с частицей to и без неё:

- 1) I've decided ... (start) a new project. (Я принял решение начать новый проект).
- 2) She is trying ... (learn) Italian. (Она пытается изучить итальянский язык).
- 3) Can you ... (lend) me your dictionary, please? (Ты можешь одолжить мне свой словарь?)
- 4) Mother forgot ... (book) the tickets. (Мама забыла забронировать билеты).
- 5) You shouldn't ... (argue) with your father. (Тебе не следует спорить со своим отцом).
- 6) Henry promised ... (help) her. (Генри обещал помочь ей).
- 7) This old photograph made me ... (cry). (Эта старая фотография заставила меня заплакать).

<sup>40</sup> Голицынский Ю. Грамматика. Сборник упражнений. – СПб.: Каро, 2017. – 576 с.

<sup>41</sup> Там же.



## ➔ **КОНФЕДЕРАТИВНАЯ КОНСТИТУЦИЯ ГОРОДА БУДУЩЕГО ОТ 28 ОКТЯБРЯ 2019 ГОДА**

### **ЧАСТЬ 1. ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

#### **СТАТЬЯ 1**

Народ Города будущего и Регионы пяти государств образуют Конфедерацию.

#### **СТАТЬЯ 2**

1. Конфедерация защищает свободу и права народа, охраняет независимость и безопасность страны.
2. Она способствует совместному благосостоянию, устойчивому развитию, внутренней сплоченности и культурному многообразию страны.
3. Она заботится о возможно большем равенстве шансов для гражданок и граждан.
4. Она выступает за длительное сохранение естественных основ жизни и за мирный и справедливый международный порядок.

#### **СТАТЬЯ 3. ГОСУДАРСТВА**

Государства суверенны, поскольку их суверенитет не ограничен конфедеративной Конституцией; они осуществляют все права, которые не переданы Конфедерации.

#### **СТАТЬЯ 4. ПРИНЦИПЫ ДЕЙСТВИЯ ПРАВОВОГО ГОСУДАРСТВА**

1. Основой и пределом государственных действий является право.
2. Государственные действия должны совершаться в публичных интересах и быть соразмерными.
3. Государственные органы и частные лица действуют добросовестно.
4. Конфедерация и государства соблюдают международное право.

#### **СТАТЬЯ 5. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ И ОБЩЕСТВЕННАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ**

Каждое лицо ответственно за себя самого и содействует по своим силам решению задач в государстве и обществе (см. «Часть 7. Поправки и приложения к Конституции»).

## **ЧАСТЬ 2.**

### **ОСНОВНЫЕ ПРАВА, ГРАЖДАНСКИЕ ПРАВА И СОЦИАЛЬНЫЕ ЦЕЛИ**

#### **ГЛАВА 1**

##### **СТАТЬЯ 5. ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ДОСТОИНСТВО**

Достоинство человека подлежит уважению и охране.

##### **СТАТЬЯ 6. РАВНОПРАВИЕ**

1. Все люди равны перед законом.
2. Никого нельзя дискриминировать, в частности из-за происхождения, расы, пола, возраста, языка, социального положения, образа жизни, религиозных, мировоззренческих или политических убеждений, или из-за физической формы.

##### **СТАТЬЯ 7. ЗАЩИТА ОТ ПРОИЗВОЛА И СОБЛЮДЕНИЕ ДОБРОСОВЕСТНОСТИ**

Каждое лицо имеет право на исключающее произвол добросовестное обращение со стороны государственных органов.

##### **СТАТЬЯ 8. ПРАВО НА ЖИЗНЬ И НА ЛИЧНУЮ СВОБОДУ**

1. Каждый человек имеет право на жизнь.
2. Каждый человек имеет право на личную свободу, в особенности на физическую и духовную неприкосновенность, и на свободу передвижения (*см. «Часть 7. Поправки и приложения к Конституции»*).

##### **СТАТЬЯ 9. ОХРАНА СФЕРЫ ЧАСТНОЙ ЖИЗНИ**

1. Каждое лицо имеет право на неприкосновенность его частной жизни, его жилища, имеет право на тайну переписки, телефонных переговоров, почтовых и иных сообщений.
2. Каждое лицо имеет право на защиту от злоупотребления его личными данными.

##### **СТАТЬЯ 10. СВОБОДА СОВЕСТИ**

1. Свобода совести гарантируется.
2. Каждое лицо имеет право на свое мировоззренческое убеждение.

##### **СТАТЬЯ 11. СВОБОДА МНЕНИЙ И ИНФОРМАЦИИ**

1. Свобода мнений и информации гарантируется.
2. Каждое лицо имеет право свободно формировать свое мнение, беспрепятственно его выражать и распространять.

3. Каждое лицо имеет право свободно получать информацию, извлекать её из общедоступных источников и распространять.

#### **СТАТЬЯ 12. СВОБОДА СРЕДСТВ МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ**

1. Свобода печати, радио и телевидения, а также других форм публичного распространения программ и информации посредством техники дальней связи гарантируется.
2. Цензура запрещена.
3. Редакционная тайна гарантируется.

#### **СТАТЬЯ 13. СВОБОДА НАУКИ**

Свобода научного преподавания и исследования гарантируется.

#### **СТАТЬЯ 14. СВОБОДА ИСКУССТВА**

Свобода искусства гарантируется.

#### **СТАТЬЯ 15. СВОБОДА СОБРАНИЙ**

1. Свобода собраний гарантируется.
2. Каждое лицо имеет право организовывать собрания, участвовать в собраниях или не посещать собрания (Кроме Совета губернаторов и совета Государственной Думы).

#### **СТАТЬЯ 17. ГАРАНТИЯ СОБСТВЕННОСТИ**

1. Собственность гарантируется.
2. Лишение собственности и ограничение собственности, равнозначное её лишению, возмещаются полностью.

#### **СТАТЬЯ 18. ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СВОБОДА**

1. Экономическая свобода гарантируется.
2. Она охватывает, в частности, свободный выбор профессии, а также свободный доступ к частнохозяйственной приобретательской деятельности и ее свободное осуществление.

#### **СТАТЬЯ 19. СВОБОДА СОЮЗОВ**

1. Работницы и работники, работодательницы и работодатели, а также их организации имеют право спланироваться для защиты своих интересов, образовывать объединения и вступать или не вступать в них.
2. Споры подлежат разрешению по возможности через переговоры или посредничество.

3. Забастовки допустимы, если они касаются трудовых отношений и если этому не препятствуют обязательства сохранять мир в трудовых отношениях или вести переговоры об улаживании конфликта.
4. Закон может запретить забастовку определённым категориям лиц.

#### **СТАТЬЯ 20. ОБЩИЕ ПРОЦЕССУАЛЬНЫЕ ГАРАНТИИ**

1. Каждое лицо в производстве перед судебными и административными инстанциями имеет право на равное и справедливое обращение, а также на вынесение решения в течение соразмерного срока.
2. Стороны имеют право быть заслушанными в суде.
3. Каждое лицо, не располагающее требуемыми средствами, имеет право на бесплатное правосудие, если его правовые притязания не выглядят бесперспективными. Поскольку это необходимо для соблюдения его прав, оно имеет, кроме того, право на бесплатную юридическую помощь.

#### **СТАТЬЯ 21. СУДЕБНОЕ ПРОИЗВОДСТВО**

1. Каждое лицо, чьё дело подлежит разрешению в судебном производстве, имеет право на учреждённый законом, компетентный, независимый и беспристрастный суд. Чрезвычайные суды не допускаются.
2. Судебное разбирательство и оглашение судебного решения публичны. Закон может предусмотреть исключения.

#### **СТАТЬЯ 22. УГОЛОВНЫЙ ПРОЦЕСС**

1. Каждое лицо до вступившего в силу осуждения считается невиновным.
2. Каждое обвиняемое лицо имеет право на возможно более быстрое и полное разъяснение предъявляемых ему обвинений. Оно должно иметь возможность воспользоваться принадлежащими ему правами на защиту.
3. Каждое осуждённое лицо имеет право на пересмотр приговора в вышестоящем суде. Исключениями являются случаи вынесения приговора Высшим судом в качестве единственной инстанции.

#### **СТАТЬЯ 23. ПРАВО ПЕТИЦИЙ**

1. Каждое лицо имеет право обращаться к властям с петициями; от этого для него не должно возникать никаких невыгод.
2. Власти должны принимать петиции к сведению.

#### **СТАТЬЯ 24. ПОЛИТИЧЕСКИЕ ПРАВА**

1. Политические права гарантируются.

2. Гарантия политических прав защищает свободное волеизъявление и не сфальсифицированное голосование.

#### **СТАТЬЯ 25. ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ ОСНОВНЫХ ПРАВ**

1. Основные права должны осуществляться в пределах всего правопорядка.
2. Тот, кто выполняет государственные задачи, связан основными правами и обязан содействовать их осуществлению.
3. Власти заботятся о том, чтобы основные права, поскольку они к этому пригодны, реализовывались также между частными лицами.

### **ГЛАВА 2**

#### **ПРАВО ГРАЖДАНСТВА И ПОЛИТИЧЕСКИЕ ПРАВА**

#### **СТАТЬЯ 26. ПРАВА ГРАЖДАНСТВА**

1. Гражданином или гражданкой Конфедерации является та или тот, кто обладает правом гражданства Конфедерации и правом гражданства государства.
2. Никому нельзя отдавать предпочтение или причинять ущерб из-за его прав гражданства. Исключениями являются предписания о политических правах в государствах граждан и корпорациях, а также об участии в их имуществе, кроме случаев, когда государственное законодательство предусматривает что-либо иное.

#### **СТАТЬЯ 27. ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ ПОЛИТИЧЕСКИХ ПРАВ**

1. Конфедерация регулирует осуществление политических прав в делах Конфедерации, государства регулируют это в делах государственных и региональных.
2. Политические права осуществляются по месту жительства. Конфедерация и государства могут предусматривать исключения.
3. Никто не вправе осуществлять политические права более чем в одном государстве.

### **ГЛАВА 3**

#### **СОЦИАЛЬНЫЕ ЦЕЛИ**

#### **СТАТЬЯ 28**

1. Конфедерация и Регионы в дополнение к личной ответственности и частной инициативе выступают за то, чтобы:
  - 1.1. Каждое лицо участвовало в системе социальной защищённости.

- 1.2. Каждое лицо получало необходимую заботу о его здоровье.
- 1.3. Трудоспособные могли покрывать свои расходы на жизнь благодаря труду на соразмерных условиях.
2. Конфедерация и Регионы выступают за то, чтобы каждое лицо было защищено от экономических последствий.
  - 2.1. Они стремятся к достижению социальных целей в рамках своей конституционной компетенции и имеющихся у них средств.
  - 2.2. Из социальных целей не могут выводиться никакие непосредственные претензии на государственные услуги.

### **ЧАСТЬ 3. КОНФЕДЕРАЦИЯ, ГОСУДАРСТВА И РЕГИОНЫ**

#### **ГЛАВА 1 ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ КОНФЕДЕРАЦИЕЙ И ГОСУДАРСТВАМИ**

##### **РАЗДЕЛ 1. ЗАДАЧИ КОНФЕДЕРАЦИИ И ГОСУДАРСТВ**

###### **СТАТЬЯ 29. ЗАДАЧИ КОНФЕДЕРАЦИИ**

1. Конфедерация выполняет задачи, возложенные на неё конфедеративной Конституцией.
2. Она принимает на себя задачи, требующие единообразного регулирования.

###### **СТАТЬЯ 30. ЗАДАЧИ ГОСУДАРСТВ**

Государства определяют, какие задачи ими выполняются в рамках их компетенции.

##### **РАЗДЕЛ 2. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ КОНФЕДЕРАЦИИ И ГОСУДАРСТВ**

###### **СТАТЬЯ 31. ПРИНЦИПЫ**

1. Конфедерация и государства поддерживают друг друга в выполнении их задач и осуществляют сотрудничество.
2. Они обязаны учитывать интересы друг друга и оказывать друг другу поддержку. Они предоставляют друг другу административную и правовую помощь.

3. Споры между государствами или между государствами и Конфедерацией разрешаются по возможности через переговоры и посредничество.

#### **СТАТЬЯ 32. ПРОВЕДЕНИЕ В ЖИЗНЬ КОНФЕДЕРАТИВНОГО ПРАВА**

1. Регионы в соответствии с конфедеративной Конституцией и законом проводят в жизнь конфедеративное право.
2. Конфедерация оставляет Регионам большую свободу организации и учитывает региональные особенности.

#### **СТАТЬЯ 33. САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ РЕГИОНОВ**

Конфедерация уважает самостоятельность Регионов.

#### **СТАТЬЯ 34. ДОГОВОРЫ МЕЖДУ РЕГИОНАМИ**

1. Регионы могут заключать между собой договоры, а также создавать совместные организации и учреждения. Они, в частности, могут совместно выполнять задачи, представляющие региональный интерес.
2. Конфедерация в рамках своей компетенции может в этом участвовать.
3. Договоры между Регионами не могут противоречить праву и интересам Конфедерации, а также правам других Регионов. Договоры должны доводиться до сведения Конфедерации.

#### **СТАТЬЯ 35. ПРИОРИТЕТ И СОБЛЮДЕНИЕ КОНФЕДЕРАТИВНОГО ПРАВА**

1. Конфедеративное право имеет приоритет перед противостоящим ему региональным правом.
2. Конфедерация следит за соблюдением Регионами конфедеративного права.

### **РАЗДЕЛ 3.**

#### **КОНФЕДЕРАТИВНЫЕ ГАРАНТИИ**

#### **СТАТЬЯ 36. ПОЛИТИЧЕСКОЕ УСТРОЙСТВО В РЕГИОНАХ**

1. Каждый Регион в праве сам выбирать свою форму правления. Она нуждается в согласии народа и должна пересматриваться, если большинство избирателей этого требует.
2. Форма правления должна быть согласована с Конфедерацией.

#### **СТАТЬЯ 37. ЗАЩИТА ПРАВ РЕГИОНОВ**

1. Конфедерация защищает политический строй Регионов.

2. Она вмешивается, когда в Регионе этот строй нарушается или подвергается угрозе, а соответствующий Регион сам или с помощью других Регионов не может защититься.

## ГЛАВА 2

### РАЗДЕЛ 1.

#### БЕЗОПАСНОСТЬ, ОБОРОНА СТРАНЫ

##### **СТАТЬЯ 38. БЕЗОПАСНОСТЬ**

1. Конфедерация и Регионы в рамках своей компетенции заботятся о безопасности страны и защите населения.
2. Они координируют свои усилия в сфере внутренней безопасности.

##### **СТАТЬЯ 39. АРМИЯ**

Каждый Регион вправе формировать свои вооруженные силы (далее – ВС).

##### **СТАТЬЯ 40.**

Формирование ВС согласуется с Конфедерацией.

##### **СТАТЬЯ 41.**

Оснащение и подготовка ВС осуществляется Регионами.

### РАЗДЕЛ 2.

#### СПОРТ

##### **СТАТЬЯ 42. СПОРТ**

1. Конфедерация поощряет спорт, особенно спортивную подготовку.
2. Она управляет спортивными площадками.

### РАЗДЕЛ 3.

#### ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА И КОРПУСА

##### **СТАТЬЯ 43. ЧИСТОТА**

Регионы обязаны следить за чистотой внутри корпусов и на их территории, а также в столовой.

##### **СТАТЬЯ 44. ШТРАФ**

В случае несоблюдения норм чистоты с Регионов взимается штраф. Его сумма устанавливается Министерством финансов Конфедерации.

**РАЗДЕЛ 4.  
ЭКОНОМИКА**

**СТАТЬЯ 45. ПРИНЦИПЫ ЭКОНОМИЧЕСКОГО СТРОЯ**

1. Конфедерация и Регионы придерживаются принципа экономической свободы.
2. Они соблюдают интересы народного хозяйства и содействуют частному хозяйству в интересах благосостояния и экономической безопасности населения.
3. В рамках своей компетенции они заботятся о благоприятных общих условиях для частного хозяйства.
4. Отклонения от принципа экономической свободы, в особенности мероприятия, направленные против конкуренции, допустимы только в случаях, когда они предусмотрены в конфедеративной Конституции.

**СТАТЬЯ 46. ЧАСТНОХОЗЯЙСТВЕННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ,  
ПРИНОСЯЩАЯ ДОХОД**

1. Конфедерация может издавать предписания об осуществлении частнохозяйственной деятельности, приносящей доход.
2. Она заботится о едином экономическом пространстве.

**СТАТЬЯ 47. ПОЛИТИКА В ОТНОШЕНИИ КОНКУРЕНЦИИ**

1. Конфедерация издает предписания против вредных в народнохозяйственном или социальном отношении воздействий картелей и иных ограничений конкуренции.
2. Она принимает меры:
  - 2.1. По воспрепятствованию злоупотреблениям в ценообразовании со стороны влиятельных на рынке предприятий и организаций частного и публичного права;
  - 2.2. Против недобросовестной конкуренции.

**СТАТЬЯ 48. ОХРАНА ПОТРЕБИТЕЛЕЙ**

1. Конфедерация принимает меры по охране потребителей.
2. Она издает предписания о правовых средствах, к которым могут прибегать организации потребителей. В сфере конфедеративного законодательства «О недобросовестной конкуренции» этим организациям принадлежат такие же права, как и профессиональным и хозяйственным союзам.
3. Для споров до определенной цены их предмета Регионы предусматривают примирительное производство или простое и быстрое су-

дебное производство. Граница цены предмета спора устанавливается Советом губернаторов.

#### **СТАТЬЯ 49. БАНКИ И СТРАХОВАНИЕ**

1. Конфедерация издает предписания о банковском деле.
2. Она может издавать предписания о финансовых услугах в других сферах.
3. Она издает предписания о частном страховом деле.

#### **СТАТЬЯ 50**

Конфедерация борется с безработицей.

### **РАЗДЕЛ 5.**

#### **ТРУД, СОЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИЩЕННОСТЬ И ЗДОРОВЬЕ**

#### **СТАТЬЯ 51. ТРУД**

1. Конфедерация может издавать предписания:
  - 1.1. Об охране работников.
  - 1.2. Об отношениях между работодателями и работниками, в особенности о совместном регулировании производственных и профессиональных дел.
  - 1.3. О трудовом посредничестве.
  - 1.4. Об объявлении общеобязательными коллективных договоров.
2. Коллективные договоры могут объявляться общеобязательными, только если они не нарушают законы Регионов и Конфедерации.

#### **СТАТЬЯ 52**

Регионы сами вправе регулировать пособия по безработице и т. д.

#### **СТАТЬЯ 53**

Конфедерация гарантирует медицинскую помощь.

### **РАЗДЕЛ 6.**

#### **ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО, ПРАВОНАРУШЕНИЯ**

#### **СТАТЬЯ 52. ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО**

1. Законодательство в области гражданского права подлежит ведению Конфедерации.
2. Организация судов, судопроизводство и правосудие по гражданским делам находятся в компетенции Верховного судьи – Господина Райна.

3. Вступившие в силу судебные решения по гражданским делам исполнимы во всей Конфедерации.

### **СТАТЬЯ 53. ПРАВОНАРУШЕНИЯ**

Все виды правонарушений рассматриваются только Верховным судьёй и его инстанциями.

## **ГЛАВА 2 ФИНАНСОВОЕ УСТРОЙСТВО**

### **СТАТЬЯ 54. ВЕДЕНИЕ БЮДЖЕТНОГО ХОЗЯЙСТВА**

1. Конфедерация обеспечивает устойчивое равновесие между своими расходами и доходами.
2. Она погашает возможный дефицит своего баланса; при этом она принимает во внимание экономическое положение.

### **СТАТЬЯ 55. НАЛОГООБЛОЖЕНИЕ**

*(см. «Часть 7. Поправки и приложения к Конституции»)*

На территории всей Конфедерации установлена пропорциональная система налогообложения.

## **ЧАСТЬ 4. НАРОД И РЕГИОНЫ**

### **ГЛАВА 1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

### **СТАТЬЯ 56. ПОЛИТИЧЕСКИЕ ПРАВА**

1. Политические права по вопросам конфедеративного ведения принадлежат всем гражданам Конфедерации. Все имеют равные политические права и обязанности.
2. Они могут участвовать в выборах на пост Президента Конфедерации и в совет губернаторов, а также прибегать к народным инициативам и референдумам и ставить свои подписи в их поддержку.

### **СТАТЬЯ 57. ПОЛИТИЧЕСКИЕ ПАРТИИ**

Политические партии участвуют в формировании мнений и воли народа.

## **ГЛАВА 2 ИНИЦИАТИВА И РЕФЕРЕНДУМ**

### **СТАТЬЯ 57. НАРОДНАЯ ИНИЦИАТИВА ПО ПЕРЕСМОТРУ КОНФЕДЕРАТИВНОЙ КОНСТИТУЦИИ**

Только путём референдума может быть выбрана конфедеративная Конституция. Отмена или внесение поправок принадлежит Президенту и Государственной Думе.

### **СТАТЬЯ 58.**

Референдумы проводятся только в случае несогласия Президента и Совета губернаторов.

### **СТАТЬЯ 59.**

Принятие конституционных законов возможно, только если за них проголосовало большинство граждан (от 51 %).

## **ЧАСТЬ 5. КОНФЕДЕРАТИВНЫЕ ВЛАСТИ**

### **ГЛАВА 1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

### **СТАТЬЯ 60. ИЗБИРАЕМОСТЬ**

Все граждане Конфедерации могут избираться на должность Президента Конфедерации и в состав Совета губернаторов.

### **СТАТЬЯ 61**

Срок полномочий Президента Конфедерации – два года.

### **СТАТЬЯ 62**

Срок полномочий губернаторов Регионов назначается гражданами этих Регионов.

### **СТАТЬЯ 63**

Государственная Дума издаёт законы.

### **СТАТЬЯ 64.**

Законы принимаются только после рассмотрения Президента Конфедерации и Совета губернаторов.

### **СТАТЬЯ 65**

Члены ГД и СГ, а также Президент Конфедерации вправе пользоваться мобильными телефонами в любое время (см. «Часть 7. Поправки и приложения к Конституции»).

## **ГЛАВА 2 ПРЕЗИДЕНТ КОНФЕДЕРАЦИИ**

### **СТАТЬЯ 66**

1. Президент Конфедерации является главой союза государств. Президент Конфедерации является гарантом Конституции Конфедерации, прав и свобод человека и гражданина. В установленном Конституцией Конфедерации порядке он принимает меры по охране суверенитета Конфедерации, её независимости и государственной целостности, обеспечивает согласованное функционирование и взаимодействие органов государственной власти.
2. Президент Конфедерации в соответствии с Конституцией Конфедерации и законами определяет основные направления внутренней и внешней политики Конфедерации.
3. Президент как глава союза представляет Конфедерацию в международных отношениях.

### **СТАТЬЯ 67**

1. Президент Конфедерации избирается сроком на два года гражданами Конфедерации на основе всеобщего равного и прямого избирательного права при тайном голосовании.
2. Президентом может быть избран любой гражданин Конфедерации.
3. Одно и то же лицо не может занимать должность Президента более двух сроков подряд.
4. Порядок выборов Президента определяется Центральной избирательной комиссией.

### **СТАТЬЯ 68. ПОЛНОМОЧИЯ ПРЕЗИДЕНТА**

1. Президент Конфедерации назначает членов Государственной Думы с одобрения Совета губернаторов.
2. Он вправе распустить Государственную Думу и Совет губернаторов с разрешения Верховного судьи.
3. Он вправе наложить вето на любой закон, принимаемый в Государственной Думе (не более 3 раз подряд).
4. Он является Верховным Главнокомандующим Вооруженных Сил Конфедерации.

### **ГЛАВА 3 СОВЕТ ГУБЕРНАТОРОВ**

#### **СТАТЬЯ 69**

Полномочия губернаторов Регионов и их срок определяется самими Регионами.

#### **СТАТЬЯ 70**

Совет губернаторов может начать процесс импичмента Президента Конфедерации, если последний не справляется с обязанностями.

#### **СТАТЬЯ 71**

Совет губернаторов может отменить кандидатуру, предложенную Президентом, на пост члена Совета губернаторов.

#### **СТАТЬЯ 72**

Губернатор осуществляет правление на территории своего Региона в соответствии с законами Региона.

### **ГЛАВА 4 ГОСУДАРСТВЕННАЯ ДУМА**

#### **СТАТЬЯ 73**

Государственная Дума принимает законы Конфедерации.

#### **СТАТЬЯ 74**

Она может начать процесс импичмента Президента Конфедерации.

#### **СТАТЬЯ 75**

Она может оспорить решение Совета губернаторов. Посредником в решении конфликта выступает Президент или Верховный судья.

### **ЧАСТЬ 6. ПОРЯДОК И РАЗМЕР ВЫПЛАТ ЗАРАБОТНОЙ ПЛАТЫ ЧИНОВНИКАМ**

#### **СТАТЬЯ 76. РАЗМЕР ЗАРАБОТНОЙ ПЛАТЫ**

Размер заработной платы у губернаторов составляет 200 танталов в день (см. «Часть 7. Поправки и приложения к Конституции»).

**СТАТЬЯ 77**

Деньги на выплату губернаторам берутся из казны Регионов.

**СТАТЬЯ 78. ЗАРАБОТНАЯ ПЛАТА ПРЕЗИДЕНТА КОНФЕДЕРАЦИИ**

Заработная плата Президента составляет 200 танталов в день.

**ЧАСТЬ 7.**

**ПОПРАВКИ И ПРИЛОЖЕНИЯ К КОНСТИТУЦИИ**

**ПОПРАВКА К СТАТЬЕ 4**

За жизнь и здоровье граждан несут ответственность вожатые и сотрудники ВДЦ «Океан».

**ПОПРАВКА К СТАТЬЕ 8**

Территорию корпуса можно покидать только после согласования с вожатыми.

**ПОПРАВКА К СТАТЬЕ 55**

Налогообложение может быть изменено в соответствии с законами Регионов.

**ПОПРАВКА К СТАТЬЕ 65**

Телефоны могут быть не выданы, если на то есть веская причина (категорический запрет вожатых).

**ПОПРАВКА К СТАТЬЕ 76**

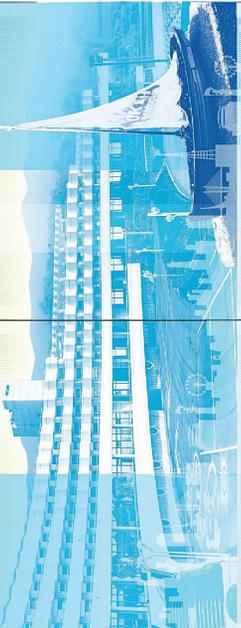
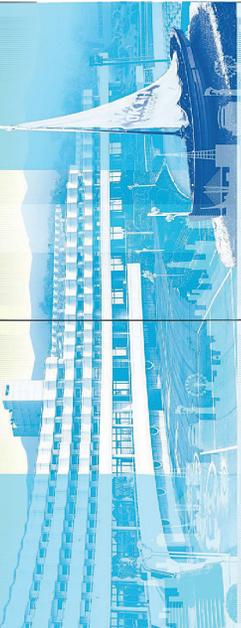
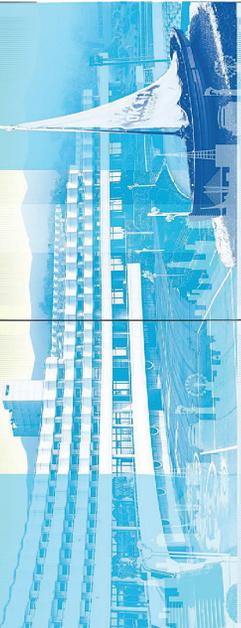
Все зарплаты за прошлые дни выплачиваются из конфедеративной казны.

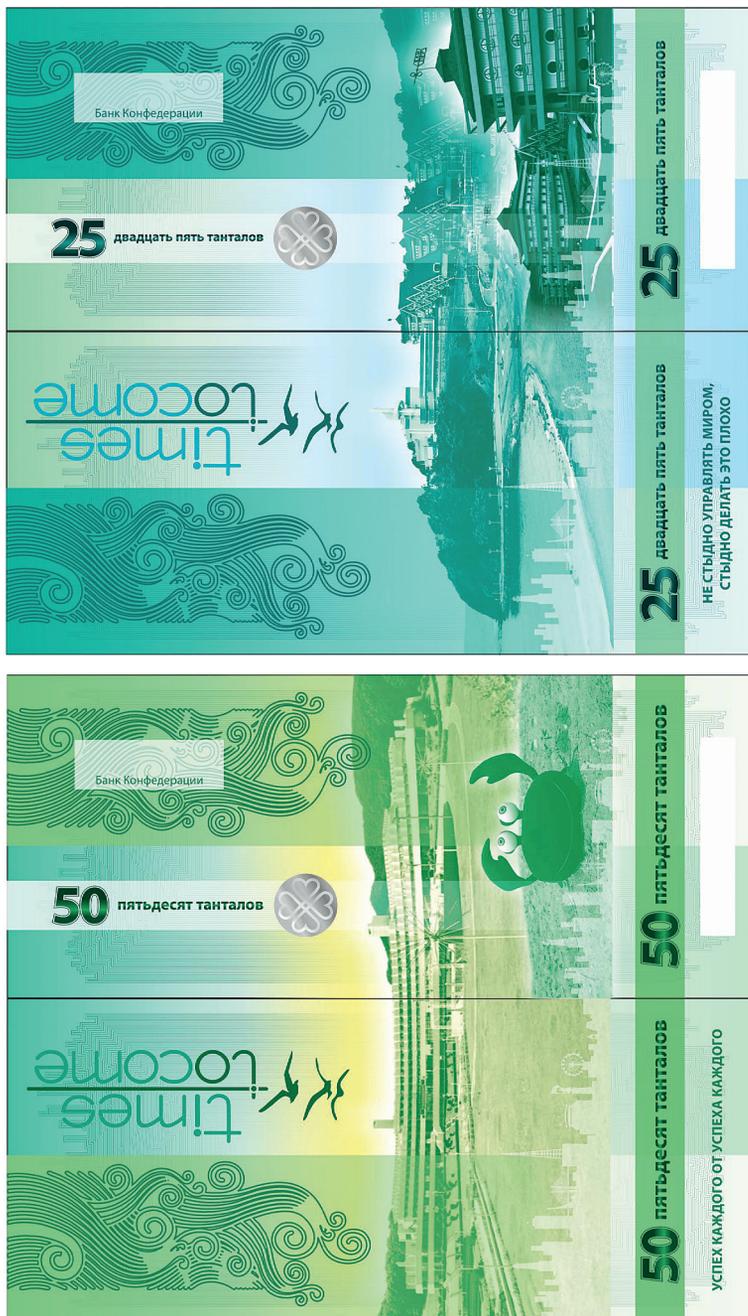
**Составитель:  
Господин Сириус**

➔ **ПРИМЕР ОФОРМЛЕНИЯ ИГРОВОЙ ВАЛЮТЫ**



 Банк Конфедерации		<b>5</b> пять танталов	 Банк Конфедерации		<b>5</b> пять танталов	<input type="text"/>
					<b>5</b> пять танталов	БЫТЬ, А НЕ КАЗАТЬСЯ
						

 Банк Конфедерации		<b>10</b> десять танталов	 Банк Конфедерации		<b>10</b> десять танталов	<input type="text"/>
					<b>10</b> десять танталов	ЛУЧШЕ БЫТЬ СПОСОБНЫМ, ЧЕМ БЫТЬ
						





➔ **ДНЕВНИК УЧАСТНИКА ПРОГРАММЫ**

*Телушкина Е. А., Кобякина Е. В.*



**Дневник участника программы**

**«Молодёжный бизнес-лагерь  
„Город будущего“»**

Игровое имя:

Государство:

**Делать мир лучше!**

*Дорогой друг, мы рады твоему участию в программе!*

Перед тобой необычный дневник, который, возможно, изменит твою жизнь, поможет узнать себя, научит ставить цели и оценивать свои индивидуальные особенности и способности.

Жизнь человека – это Путь, который дарит каждому из нас множество богатств. Одними из таких драгоценностей являются уникальные личностные качества человека, которые дают возможность реализовать свой потенциал и взаимодействовать с разными людьми.

**Какие свои лучшие качества ты можешь назвать?**

---

---

---

**Какие личностные качества ты хочешь развить в «Океане»?**

---

---

---

**Какую цель ты ставишь перед собой?**

---

---

---

**Пожелание себе**

Здесь ты можешь написать (нарисовать, обозначить и т. д.) пожелание себе

## ГОД ПЕРВЫЙ

### История № 1<sup>42</sup>. Каждый человек уникален

Однажды к мудрецу пришёл один человек и начал жаловаться на свою жизнь. Не удалась она у него – не вышел он ни ростом, ни лицом, не скажешь, что шибко умён. Да к тому же много чего не умеет делать. Долго мудрец слушал его стенания. А потом взял его за руку и вывел в сад:

– Посмотри, – сказал он. – Вот сосна и яблоня. Какое из этих деревьев более красивое и полезное?

– Да разве можно их сравнивать! Они оба нужны людям и оба хорошие.

– Так почему ты себя сравниваешь с другими и считаешь, что ты хуже их?! Ведь каждый человек, как и дерево, по-своему хорош и полезен.

**Выводы, которые ты делаешь (поле для твоих замыслов)...**

<sup>42</sup> Притча [Электронный ресурс] // Ведущий образовательный портал России «Инфоурок»: [infourok.ru](https://infourok.ru). – Режим доступа: <https://infourok.ru/user/layk-kseniya-dmitrievna/blog/pritcha-163496.html>, свободный. – Загл. с экрана.

## МАРШРУТ РАЗВИТИЯ

*Кто знает «ЗАЧЕМ», обязательно придумает «КАК»!*

**Автор неизвестен**

Здесь ты можешь нарисовать, построить схему, обозначить маршрут твоего движения, твоей самореализации в течение первого игрового года смены.

### История № 3<sup>43</sup>

Когда будущий математик Джордж Данциг был ещё студентом, с ним произошла следующая история. Джордж относился к учёбе очень серьёзно и часто засиживался до поздней ночи. Однажды он из-за этого немного проспал и пришёл на лекцию профессора Неймана с двадцатиминутным опозданием. Студент быстро переписал две задачи с доски, полагая, что это домашнее задание. Задание было трудным, на их решение у Джорджа ушло несколько дней. Он принёс решение профессору. Тот ничего не сказал, но через несколько недель ворвался в дом Джорджа в шесть утра. Оказалось, что студент нашёл правильное решение двух ранее неразрешимых задач математики, о чём даже и не подозревал, так как опоздал на занятие и не слышал преамбулы к задачам на доске. За несколько дней ему удалось решить не одну, а две задачи, над которыми математики мучились тысячу лет, и даже Эйнштейн не смог найти им решение. **Джордж не был ограничен славой этих задач как неразрешимых, он просто не знал, что это невозможно.**

#### Поле для размышлений

Есть ли у тебя цели, которых, на твой взгляд, пока невозможно достичь? Запиши их здесь, и очень возможно, в ближайшем будущем ты добьёшься желаемого!

<sup>43</sup> Притча «Реальная история: математик Джордж Данциг» [Электронный ресурс] // Сервис для поиска и публикации статей: est.media. – Режим доступа: <https://est.media/post/801/>, свободный. – Загл. с экрана.

**ИТОГИ ПЕРВОГО ГОДА**

*Чтобы дойти до цели, надо прежде всего идти.*  
**Оноре де Бальзак**

**Я научился...**

---

---

---

---

---

---

**Оказалось трудным...**

---

---

---

---

---

---

**Я смог...**

---

---

---

---

---

---

**Мой совет себе...**

---

---

---

---

---

---

**ГОД ВТОРОЙ** \_\_\_\_\_

(ты можешь назвать его)

Ты получил новый опыт и можешь поставить перед собой новые задачи.  
Подумай, какие?

**Я должен узнать...**

---

---

---

---

---

**Я должен научиться...**

---

---

---

---

---

**Я готов преодолеть...**

---

---

---

---

---

**Мне могут помочь...**

---

---

---

---

---

**Я жду от себя...**

---

---

---

---

---

## НОВЫЙ МАРШРУТ РАЗВИТИЯ

*Помни очень простую мудрость:  
«Если план А не сработал,  
у тебя ещё есть 32 буквы, чтобы попробовать!».*

Здесь ты можешь написать, нарисовать, обозначить маршрут твоей самореализации в течение нового игрового года.

### История № 4<sup>44</sup>

Ёж и заяц состязались в беге. Решено было бежать до подножия горы. Заяц, понадеявшись на быстроту своих ног, часто отдыхал. В пути он даже прилёг и заснул. А ёж, который знал, что он неуклюж и медлителен, без усталости двигался вперёд. Заяц проспал весь день, а ёж весь день бежал и первым достиг подножия горы. Упорством и настойчивостью можно добиться большего, чем способностями, если их растрачивать попусту.

#### Поле фиксации способностей

Отметь свои способности. Подумай и зафиксируй, как можно применить их для достижения твоей цели

<sup>44</sup> Ассирийская притча «Ёж и заяц» [Электронный ресурс] // каталог притч: pritchi.ru. – Режим доступа: [https://pritchi.ru/id\\_5949](https://pritchi.ru/id_5949), свободный. – Загл. с экрана.



**ГОД ТРЕТИЙ** \_\_\_\_\_

(ты можешь назвать его)

**Какие качества тебе помогают?**

---

---

---

**Какие качества тебе необходимо развить?**

---

---

---

**Что ты сделал важного?**

---

---

---

**Что хочешь сделать?**

---

---

---

**Пожелание себе...**

---

---

---

**Пожелание друзьям...**

---

---

---

### История № 5<sup>45</sup>

Человек шёл по берегу и вдруг увидел мальчика, который поднимал что-то с песка и бросал в море. Человек подошёл ближе и увидел, что мальчик поднимает с песка морские звёзды. Они окружали его со всех сторон. Казалось, на песке – миллионы морских звёзд, берег был буквально усеян ими на много километров.

— Зачем ты бросаешь эти морские звёзды в воду? – спросил человек, подходя ближе.

— Если они останутся на берегу до завтрашнего утра, когда начнётся отлив, то погибнут, – ответил мальчик, не прекращая своего занятия.

— Но это же просто глупо! – закричал человек. – Оглянись! Здесь миллионы морских звёзд, берег просто усеян ими. Твои попытки ничего не изменят!

Мальчик поднял следующую морскую звезду, на мгновение задумался, бросил её в море и сказал:

— Нет, мои попытки изменят очень многое... для этой звезды.

Тогда человек тоже поднял звезду и бросил её в море. Потом ещё одну. К ночи на пляже было множество людей, каждый из которых поднимал и бросал в море звезду. И когда встало солнце, на пляже не осталось ни одной неспасённой души.

#### Поле для заметок

<sup>45</sup> Притча: «Мальчик и морские звёзды» [Электронный ресурс] // Мудрые и короткие притчи: [elims.org.ua](https://elims.org.ua). – Режим доступа: <https://elims.org.ua/pritchi/pritcha-malchik-i-morskie-zvezdy/>, свободный. – Загл. с экрана.

### История № 6<sup>46</sup>

— Мастер, – однажды спросил ученик, – почему существуют трудности, которые мешают нам достигнуть цели, отклоняют нас в сторону от выбранного пути, пытаются заставить признать свою слабость?

— То, что ты называешь трудностями, – ответил Мастер, – на самом деле является частью твоей цели. Перестань с этим бороться. Всего лишь подумай об этом и прими в расчёт, когда выбираешь путь. Представь, что ты стреляешь из лука. Мишень далеко, и ты не видишь её, поскольку на землю опустился густой утренний туман. Разве ты борешься с туманом? Нет, ты ждёшь, когда подует ветер и туман развеется. Теперь мишень видна, но ветер отклоняет полёт твоей стрелы. Разве ты борешься с ветром? Нет, ты просто определяешь его направление и делаешь поправку, стреляя немного под другим углом. Твой лук тяжёл и жёсток, у тебя не хватает сил натянуть тетиву. Разве ты борешься с луком? Нет, ты тренируешь свои мышцы, с каждым разом всё сильнее натягивая тетиву.

— Но ведь существуют люди, которые стреляют из лёгкого и гибкого лука в ясную, безветренную погоду, – сказал ученик обиженно. – Почему же лишь мой выстрел встречает столько препятствий на своём пути? Неужели Вселенная сопротивляется моему движению вперёд?

— Никогда не смотри на других, – улыбнулся Мастер. – Каждый выбирает свой лук, свою мишень и своё собственное время для выстрела. Для одних целью является точное попадание, для других – возможность научиться стрелять.

Мастер понизил голос и наклонился к ученику:

— И ещё я хочу открыть тебе страшную тайну, мой мальчик. Туман не опускается на землю для того, чтобы помешать твоему выстрелу, ветер не начинает дуть для того, чтобы увести твою стрелу в сторону, жёсткий лук создан лучником не для того, чтобы ты осознал свою слабость. Всё это существует само по себе, вне зависимости от твоего желания. Это ты решил, что сможешь в этих условиях точно поразить мишень. Поэтому либо перестань жаловаться на трудности и начинай стрелять, либо усмири свою гордыню и выбери себе более лёгкую цель. Цель, по которой можно стрелять в упор.

Поле для заметок

<sup>46</sup> Притча: «Стрела и туман» [Электронный ресурс] // Каталог притч: pritchi.ru. – Режим доступа: [https://pritchi.ru/id\\_6760/](https://pritchi.ru/id_6760/), свободный. – Загл. с экрана.

## НОВЫЙ МАРШРУТ РАЗВИТИЯ

Здесь ты можешь написать, нарисовать, обозначить маршрут твоей самореализации в течение нового игрового года.

История № 7<sup>47</sup>

*Сегодня отличный день,  
чтобы измениться к лучшему!*

**Автор неизвестен**

Однажды ученик спросил Учителя:

— Учитель, скажи, существует ли день, наиболее благоприятный для того, чтобы начинать какое-то новое дело?

— День? – удивился Учитель.

— Ну, может быть, день недели или число месяца...

— А-а-а, день недели... – кивнул Учитель. – Да, конечно. Этот день – среда, – и хитро посмотрел на учеников.

Те схватили свои тетради и стали записывать сказанное Учителем.

— А ты почему не записываешь? – строго спросил он ученика, который сидел прямо и улыбался, глядя на Учителя.

— Потому что я знаю, что ты скажешь дальше, Учитель.

— И что же? – Учитель, нахмурившись, поднял руку, и все ученики замерли.

Тогда ученик, который не записывал, сказал:

— Это также вторник, пятница, суббота, понедельник, четверг и воскресенье.

— Ты прав, – сказал Учитель. – Только я хотел назвать сначала пятницу, а потом вторник.

Ученики зашумели, радуясь тому, что их товарищ сказал почти всё правильно. А потом один из них спросил:

— Учитель, именно такая последовательность?

Учитель внимательно посмотрел на ученика, который дал почти правильный ответ и сделал ему знак рукой:

— Ответь!

— Только один день, – сказал тот. – Этот день – сегодня.

<sup>47</sup> *Притча: «Благоприятный день» [Электронный ресурс] // Сервис для поиска и публикации статей: est.media. – Режим доступа: <https://est.media/post/805/>, свободный. – Загл. с экрана.*

**ИТОГИ ТРЕТЬЕГО ГОДА**

**Я научился...**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Оказалось трудным...**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Я смог...**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Мой совет себе...**

---

---

---

---

---

---

---

---

## ЧЕТВЁРТЫЙ ГОД

Ты получил уникальный опыт и можешь поставить перед собой новые задачи. Подумай, какие?

**Мне нужно узнать...**

---

---

---

---

---

**Мне нужно научиться...**

---

---

---

---

---

**Я готов преодолеть...**

---

---

---

---

---

**Мне могут помочь...**

---

---

---

---

---

**Я жду от себя...**

---

---

---

---

---

## НОВЫЙ МАРШРУТ РАЗВИТИЯ

*Вида цель, а не преграды,  
мы дойдём, куда нам надо!*

**Автор неизвестен**

Здесь ты можешь написать, нарисовать, обозначить маршрут твоей самореализации в течение последнего игрового года.

### История № 8<sup>48</sup>

Была у одного народа примета. Тот, кто сорвёт белый цветок на горе в канун Нового года, будет счастлив. Гора, на которой расцветал цветок счастья, была заколдована. Она постоянно тряслась, и никто не мог удержаться на ней.

Но каждый Новый год находились смельчаки, которые пытались залезть на гору.

Однажды три друга тоже решили попытать счастья.

Перед тем как идти на гору, зашли друзья к мудрецу – совета спросить.

— Упадёшь семь раз – поднимись восемь раз, – посоветовал им мудрец.

Пошли трое друзей на гору, все с разных сторон.

Через час вернулся первый юноша, весь в синяках.

— Неправ был мудрец, – сказал он. – Я упал семь раз, а когда восьмой раз поднялся, то увидел, что прошёл только четверть горы. Тогда я решил вернуться.

Второй юноша пришёл через два часа, весь побитый, и сказал:

— Мудрец нас обманул. Я упал семь раз, а когда на восьмой раз поднялся, то увидел, что прошёл только треть горы. Тогда я решил вернуться.

Третий юноша пришёл через день с белым цветком в руках, и на нём не было ни царапинки.

— Разве ты не падал? – спросили его друзья.

— Падал, может, сто раз падал, а может, и больше. Я не считал, – ответил юноша.

— Почему на тебе нет синяков и ссадин? – удивились друзья.

— Перед тем как идти на гору, я научился падать, – засмеялся юноша.

— Этот человек научился не падать, а подниматься, значит, он достигнет любой цели в жизни! – сказал мудрец, узнав о юноше.

Большинство людей хотят быстрого успеха, поэтому они склонны бросать начатое дело после нескольких неудач. Достигают вершин лишь те, кто не считает количество своих ошибок, а просто упорно идёт к своей цели.

**А ты готов подниматься вновь и вновь, чтобы прийти к своей мечте?**

Здесь ты можешь зафиксировать свои размышления  
(в виде текста, схем, рисунков, матриц и т. д.).

<sup>48</sup> Притча: «Умение подниматься» [Электронный ресурс] // Каталог притч: pritchi.ru. – Режим доступа: <https://pritchi.ru/post17243>, свободный. – Загл. с экрана.

## МОИ ИТОГИ История № 9<sup>49</sup>

Три мудреца поспорили о том, что важнее для человека – его прошлое, настоящее или будущее.

Один из них сказал:

— Моё прошлое делает меня тем, кто я есть. Я умею то, чему я научился в прошлом. Я верю в себя, потому что мне хорошо удавались те дела, за которые я раньше брался. Мне нравятся люди, с которыми мне прежде было хорошо, или похожие на них. Я гляжу на вас сейчас, вижу ваши улыбки и жду ваших возражений, потому что мы уже не один раз спорили, и я уже знаю, что вы не привыкли соглашаться с чем-либо без возражений.

— А с этим невозможно согласиться, – сказал другой, – если бы ты был прав, человек был бы обречён, как паук, сидеть день за днём в паутине своих привычек. Человека делает его будущее. Неважно, что я знаю и умею сейчас – я буду учиться тому, что потребуется мне в будущем. Моё представление о том, каким я хочу стать через два года, куда более реально, чем мои воспоминания о том, каким я был два года тому назад, потому что мои действия зависяют сейчас не от того, каким я был, а от того, каким я собираюсь стать. Мне нравятся люди, непохожие на тех, кого я знал раньше. А разговор с вами интересен потому, что я предвкушаю здесь увлекательную борьбу и неожиданные повороты мысли.

— Вы совсем упустили из виду, – вмешался третий, – что прошлое и будущее существуют только в наших мыслях. Прошлого уже нет. Будущего еще нет. И независимо от того, вспоминаете вы о прошлом или мечтаете о будущем, действуете вы только в настоящем. Только в настоящем можно что-то менять в своей жизни – ни прошлое, ни будущее нам не подвластны. Только в настоящем можно быть счастливым!

**Делай мир лучше!**

<sup>49</sup> Притча: «Спор трёх мудрецов» [Электронный ресурс] // Каталог притч: pritchi.ru. – Режим доступа: [https://pritchi.ru/id\\_4070](https://pritchi.ru/id_4070), свободный. – Загл. с экрана.

*Дорогой друг!*

Образовательно-игровое пространство программы предоставило тебе возможность попробовать новые социальные роли, получить опыт продуктивного взаимодействия и общения.

**Как в это тебе помогло твое игровое имя?**

---

---

---

---

**Какие возможности появились у тебя?**

---

---

---

---

**Какая у тебя жизненная стратегия?**

---

---

---

---

Каждый день в «Океане» – важная, неповторимая, насыщенная событиями часть твоей жизни, которую ты создаешь в соответствии с идеями своего будущего, мечтами, взглядами и отношениями. По-другому это называется жизненной стратегией – проектированием своей жизни в соответствии с личностными ценностями, воплощением своего призвания, целей и предназначения.

**Как «Океан» повлиял на твоё будущее?**

---

---

---

---

**Какую жизненную стратегию ты для себя определил?**

---

---

---

---



## **ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ**

Игровая платформа для дополнительной общеобразовательной программы – универсальный способ создания единого информационного и тематического пространства для участников программы, основа для образовательной экосреды. Такой формат организации смен сможет заинтересовать участников, попавших на программу «случайным» образом, а также тех океанцев, которые приехали в Центр не впервые.

Такую игру нельзя просто взять и сочинить. Она неизбежно будет состоять из десятков и сотен специальных технологий, каждая из которых должна быть предварительно спроектирована и апробирована. И между собой эти технологии должны быть взаимосвязаны в одно жизнеспособное целое.

Такая игра должна как бы родиться из жизнеспособного зародыша и развиваться, как живое существо, все более усложняясь и совершенствуясь, то есть на каждый момент иметь свою жизнеспособную версию всевозрастающей сложности.

Соответственно, и сам проект должен развиваться не по законам проектирования, а по законам истории, то есть организаторы должны быть готовы, что вся игра начнет бурно развиваться и потребует привлечения большого количества новых ресурсов: обслуживающего персонала, игротехников, преподавателей и педагогов новых образовательных дисциплин...

Участники игры отметили, что научились многому за это время: быть более самостоятельными, ответственными и спокойными в стрессовых ситуациях, работать в команде, уважать труд других и себя, управлять бизнесом и вести переговоры.

Но и организаторы программы научились многому у участников – наивной искренности, доброте, эмоциональности и упорству!

Мы только начали писать историю Конфедерации, но совсем не боимся экспериментировать и ошибаться. Этому нас тоже научили участники игры. Верьте в свои силы и не бойтесь пробовать новое.

**Живите! Творите! Мечтайте!**

**С уважением,  
госпожа Лето**

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. **Баляскин, Ю. М.** Летний калейдоскоп дел / Ю. М. Баляскин, авт. Т. В. Новикова. – (Техническое творчество) // Дети, техника, творчество. – 2011. – № 3 (67). – С. 15-17.
2. **Бельчиков, Я. М., Бирштейн, М. М.** Деловые игры. – Рига: АВОТС, 1989.
3. **Выготский, Л. С.** Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопр. психологии. – 1966. – № 6.
4. **Газман, О. С.** Педагогическая поддержка детей в образовании как инновационная проблема [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://pandia.ru/text/78/594/542.php>, свободный. – Загл. с экрана.
5. **Забелин, М.** Система образования или образовательная экосистема? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://medium.com/метаверситет/система-образования-или-образовательная-экосистема-ff70008cd343>, свободный, – Заг. с экрана.
6. **Зимняя, И. А.** Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентностного подхода в образовании. Авторская версия. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов.
7. **Караковский, В. А.** Воспитание? Воспитание... Воспитание! Теория и практика школьных воспитательных систем / В. А. Караковский, Л. И. Новикова, Н. Л. Селиванова. – М., 1996.
8. **Логинова, Ю. Н.** Понятия индивидуального образовательного маршрута и индивидуальной образовательной траектории и проблема их проектирования // Биб-ка журнала «Методист». – 2006. – № 9. – С. 4-7.
9. **Лутошкин, А. Н.** Как вести за собой. – М.: Просвещение, 1978. – 159 с.
10. **Олейников, Б. В., Подлесный, С. А.** О концепции «Экосистема обучения» и направлениях развития информатизации образования //

Знание. Понимание. Умение. – 2013. – № 4. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-kontseptsii-ekosistema-obucheniya-i-napravleniyah-razvitiya-informatizatsii-obrazovaniya>, свободный (дата обращения: 03.04.2020). – Загл. с экрана.

11. **Попов, А. А.** Образовательные программы и элективные курсы компетентностного подхода. Изд. Стереотип. – М.: ЛЕНАНД, 2016. – 344 с. (Психология, педагогика, технология обучения. – № 42).
12. **Родари, Дж.** Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй. – М.: Прогресс, 1990.
13. **Садовый, П.** Ролевые игры ММАСС как средство организационно-методологической работы // Альманах «Кентавр». – 2003. – № 32 (ноябрь).
14. **Сазоньева, Н. Б.** Игра как метод и проблема современной психологии // Игровое моделирование: методология и практика. – Новосибирск: Наука, 1987.
15. **Смеркович, Л. Е., Городецкий, А. А., Забиров, Д. Д.** Справочник игропрактика. Учебно-методическое пособие / Под ред. Д. Д. Забирова, Л. С. Смеркович. – Екатеринбург: Издательские решения, 2017. – 210 с.
16. **Тарасов, В. К.** Управленческая элита: как мы её отбираем и готовим. – М.: Добрая книга, 2010.
17. **Федоров, И. М.** Переход от образовательной среды к образовательной экосистеме // Молодой учёный. – 2019. – № 28. – С. 246-250. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/266/61494/>, свободный (дата обращения: 03.04.2020). – Загл. с экрана.
18. **Хейзинга, Й.** Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: Издательская группа Прогресс, Прогресс-Академия, 1992.
19. **Шмаков, С. А.** Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994.
20. **Щедровицкий, Г. П.** Игра и «детское общество» // Избранные труды / Г. П. Щедровицкий. – М., 1995.

21. **Щедровицкий, П. Г.** Формула развития. Сборник статей. М.: Архитектура, 2005. 2016
22. **Эльконин, Д. Б.** Психология игры. – 2-е изд. – М., 1999.
23. **Jesse Schell.** The Art of Game Design: A Book of Lenses. – CRC-Press, 2008 (Джесси Шелл. Искусство гейм-дизайна).
24. **Ian Schreiber.** Game Design Concepts: An experiment in game design and teaching (Ян Шрайбер. Принципы гейм-дизайна. Перевод – И. Михеева, Ю. Ткаченко, Е. Горбунова).

## ГЛОССАРИЙ

**Инсайт** – (от англ. *insight* – пронизательность, проникновение в суть, понимание, озарение, внезапная догадка, прозрение) или озарение – многозначный термин из области зоопсихологии, психологии, психоанализа и психиатрии, описывающий внезапное и невыводимое из прошлого опыта понимание отношений и ситуаций в целом, посредством которого достигается осмысленное решение проблемы.

**Коворкинг.** В контексте урбанистики коворкинги рассматриваются как разновидность «третьих мест» – городских общественных пространств, объединяющих людей для общения и творческого взаимодействия. Нередко коворкинги занимают постройки и помещения, потерявшие прежнее предназначение: заводские цеха, бывшие школы. В отличие от обслуживаемых офисов коворкинги стали устойчивой формой самоорганизации, основанной на взаимопомощи и обмене опытом между людьми с разным опытом и профессиональными навыками.

**Лор** – это история вселенной игры или история, как-то связанная со Вселенной. Обозначение «лор» пошло от английского слова *lore*, что в этом контексте означает – знание, предание.

**Тайминг** – (от англ. *timing* – выбор времени) подробное расписание с указанием дат и времени, отведенного на дела. Всё чаще применяется в качестве укрепления корпоративной дисциплины, когда день сотрудников с перерывами тщательно расписан и контролируется.

**Лид** (от англ. *lead* – зацепка, привязка) – потенциальный клиент, тем или иным образом отреагировавший на маркетинговую коммуникацию. Термином *лид* стало принято обозначать потенциального покупателя, контакт с ним, полученный для последующей менеджерской работы с клиентом. В русском языке наиболее близкими к термину «лид» являются «клиент, проявивший интерес», «зацепка за клиента».

**Фановое** (от англ. *fun* – забавный) – прилагательное со значением «весёлый», «забавный», «куражный».

ISBN 978-5-6041065-1-8



Отпечатано в ООО «Издательский дом Дважды два», тел. 8 (4162) 49-46-76.  
Заказ № 30268. Тираж 500.