

ЛЕТНИЙ ЛАГЕРЬ КАК ЖИВАЯ МОДЕЛЬ детской Кремниевой долины

Продуктивное образование подростков и «4П-педагогика»

Анатолий Александрович Ермолин,

*директор Гимназии имени Бориса Пастернака, кандидат педагогических наук,
лауреат Премии президента России в области образования, Москва*

В статье описывается инновационная модель детского летнего лагеря, в котором использованы многие авторские методики обучения, воспитания, приобщения школьников к бизнесу, к творчеству и труду. Статья основана на практических результатах и может считаться описанием современных подходов к идеям А.С. Макаренко.

• летний отдых • летние лагеря • школа-производство • инновации
• обучающие игры • детские инновации • экономика • бизнес

Сегодня я с грустью вспоминаю наши неторопливые беседы с Алексеем Кушниром на берегу озера Тургояк, что на Южном Урале, прогулки по острову Веры и неспешное переосмысление наследства Антона Семёновича Макаренко применительно к нашему времени — эпохе экономики знаний.

Если бы не трагические события, связанные с пандемией и безвременным уходом из жизни главного редактора «Народного образования» Алексея Михайловича Кушнина, уверен, мы бы вместе работали сейчас над воплощением концепции летнего лагеря как модели детской Кремниевой долины.

Так получилось, что, несмотря на критический анализ педагогического творчества А.С. Макаренко, который автор этих строк провёл в своей книге «Как расколдовать Зомби» (2004 г.), сообщество последователей великого советского

педагога не только приняло «критика» в свой дружный круг, но и сделало постоянным экспертом конкурса имени А.С. Макаренко, который Алексей Михайлович так самоотверженно проводил каждый год. Меня всё время поражало, откуда он брал силы, чтобы находить спонсоров, договариваться с властями, подбирать базу и собирать со всей России сотни педагогов, развивающих у себя в школах детские производства.

— Понимаешь, — объяснял мне Алексей, — то, что ты критикуешь педагогику в теории детского коллектива Макаренко, это ведь ерунда. Макаренко и сам иногда специально выпячивал принятые тогда установки коллективного воспитания, чтобы к нему меньше цеплялись тогдашние власти. Но ты увидел самое главное — то, как он на самом деле воспитывал вчерашних беспризорников: через предпринимательское творчество детей, включённых в реальное производство!

Главред перелистал свою записную книжку и прочитал процитированные мною строки Макаренко: *«Я понимал, что суть не в том, с чего начинать (речь идёт о детском производстве), а в логике производства. Для непроизводственника трудно понять, что такое план на производстве. План заключается не в том, сколько надо сделать столов и стульев. План — это тонкое кружево норм и отношений. Это кружево всяких деталей, это кружево всяких частей, движение от станка к станку... Это сложнее "оборудование" человеческой деятельности. И на таком "оборудовании" нужно воспитывать наших граждан».*

На этих «производственных кружевах» мы и сошлись с Алексеем Михайловичем. Он — в своей стройной теории воспитания продуктивной личности. Автор — в своей приверженности обучающим деловым играм, моделирующим бизнес-процессы современных индустрий и жизнедеятельность креативных кластеров.

Мы хорошо понимали, что новые модели продуктивного воспитания должны лежать в сфере новых индустрий, а развивающие подростков «кружева производств и отношений» должны моделировать не только индустриальное производство, но и современные креативные индустрии, индустрии экономики знаний.

В образовании очень многое зависит от фокуса приложения основных усилий. С точки зрения автора, такой фокус очень хорошо сформулирован в подходе «4П», изначально применённом в инженерном образовании. Четыре «П» — это планирование (точнее — придумывание), проектирование, производство и применение. Речь идёт о том, что будущий инженер с первого дня нахождения в стенах инженерного вуза должен оказаться в такой среде, где он постоянно будет замышлять какие-то идеи, вынашивать их, превращать в проекты, производить и применять задуманное на практике. А по-

скольку сегодня проектный подход — главный способ организации производственной деятельности во всех индустриях, основанных на знаниях, то он перестаёт быть исключительным свойством инженерного дела. Он становится универсальным! Не случайно главный секрет жизненного и профессионального успеха сегодня звучит так: «Успех — это талант плюс проект». Найти талант и помочь подростку «упаковать» его в проект — вот, собственно, тот самый фокус, на который должна быть нацелена образовательная программа любой школы России, помимо классического образования.

В 2010 г. Алексей Михайлович помогал нам проектировать летнюю школу инновационного менеджмента для молодых учёных и изобретателей, которую заказала нам тогда «Деловая Россия». В подмосковном Кратово на базе Центра «Инженер», окружённые лесными пожарами и стеной дыма с горящих торфяников, десятки молодых людей со всей страны проживали деловую игру, задачей которой было построить особую экономическую зону, способную производить и продавать продукты, конкурентоспособные на мировых рынках, — превратить традиционное Кратово в инновационное «Кре@тово».

На этапе конкурсного отбора в этом проекте приняли участие более 1000 человек, 100 из которых были приглашены в школу инновационного менеджмента, 15 человек, чьи проекты были признаны лучшими, вместе с делегацией «Деловой России» поехали в Кремниевую долину (США), 5 проектов получили финансовую поддержку от российского бизнеса, 2 человека были приглашены на долгосрочную стажировку в инновационные компании Кремниевой долины (США). Идея продуктивного образования обрела форму и дала конкретный результат!

В этом году, уже без Алексея Михайловича, мы адаптировали эту игровую технологию с учётом подросткового возраста и надеемся повторить прежний успешный

опыт в ходе Летнего форума детских инноваций **Теплиц@ПАСТЕРНАК**. Почему «теплица»? Потому что мы собираемся выращивать юные таланты и их проекты! Почему «Пастернак»? Потому что главным идеологом и организатором этого проекта является Гимназия имени Бориса Пастернака, где ваш почтенный слуга служит сегодня директором. И мы обязательно вспомним нашего друга Алексея Михайловича Кушнера и обязательно продолжим заложенные им идеи и традиции продуктивного воспитания юношества.

Ниже приводятся материалы рабочей книги участника Летнего форума детских инноваций, по которой мы будем работать летом 2022 г.

Длительная деловая игра Теплица@ПАСТЕРНАК

Кто?

Гимназия имени Бориса Пастернака совместно с компанией бизнес-обучения и креативного развития подростков **Kidsdev** организуют проведение Летнего форума детских инновационных проектов в формате длительной деловой игры **Теплиц@ПАСТЕРНАК** — детской долины перспективных разработок и исследований.

Что?

Образовательный фокус Форума — обучение детей и подростков **ключевым компетенциям успешности в условиях цифрового общества и новой мировой экономики**. В широком смысле формула успешности на перспективных рынках труда формулируется так: «Успех — это талант плюс проект!». Отсюда вытекают три главные задачи лагеря:

- 1) помочь участникам раскрыть собственные таланты и увлечения;
- 2) помочь понять, где на современных рынках труда можно их применить;
- 3) научить детей «упаковывать» свои таланты в проекты и превращать их тем самым в личный интеллектуальный капитал — знания, умения, навыки и другие компетенции, гарантированно приносящие прибыль.

Формат Форума — комплексная деловая игра, моделирующая процессы создания самими

ЛЕТНИЕ ЛАГЕРЯ. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МЕТОДОЛОГИЯ

детьми современного инновационного кластера, живущего в условиях экономики знаний и перехода от сырьевой модели развития страны к инновационной.

В основе обучающих программ Форума — интенсивный курс игровых занятий, обучающих школьников основным навыкам работы с интеллектуальными разработками от идеи до вывода на рынок интеллектуальных услуг.

Где?

Смены проводятся на базе Парк-отеля «Ольгино» в Завидово — в культовом ещё с советских времён месте, где, по мнению экспертов ЮНЕСКО, находится самый чистый воздух в мире.

Когда?

1-я смена — с 18 июня по 2 июля 2022 года.

2-я смена — с 6 по 20 июля 2022 года.

3-я смена — с 23 июля по 6 августа 2022 года.

4-я смена — с 10 августа по 24 августа 2022 года.

Порядок отбора участников. К участию в Форуме приглашаются подростки от 10 до 16 лет, увлекающиеся изобретательством, научными исследованиями и предпринимательством, которые по возрасту распределяются по разным отрядам. Отбор участников проводится на основании результатов предварительного собеседования. Преимуществом при отборе пользуются дети, представившие организаторам Форума свои научные, изобретательские или предпринимательские идеи и проекты.

1. Концептуальная легенда Форума

Согласно игровой легенде, в результате глобального перехода от сырьевой экономики к экономике знаний, над некогда процветающей, но не успевшей перейти на путь инновационного развития

территорией нависла угроза экономического застоя, бесперспективности и продажи с молотка. Для предотвращения экономической гибели и возрождения некогда известной своими талантами и достижениями территории силами детей создаётся особая экономическая зона **Теплиц@ПАСТЕРНАК** — детская долина перспективных разработок и исследований (далее — Теплица).

Основными этапами создания особой экономической зоны являются:

1. Общероссийский призыв креативных детей, обладающих предпринимательской жилкой (интернет-конкурс детских инновационных проектов).

2. Высадка детского «креативного десанта» в район Завидово Конаковского района Тверской области (Парк-отель «Ольгино») с задачей создать особую экономическую зону (ЗАО «Теплиц@ПАСТЕРНАК»), работающую по принципу «фабрики креативной мысли» и представляющую собой детский инновационный кластер, создающий, поддерживающий и продающий инновационные разработки на российские и мировые рынки.

2. Содержание игровых программ Форума

Каждый участник лагеря может примерить на себя разнообразные игровые роли, свойственные рынкам труда экономики знаний и принять участие в следующих видах деятельности:

1. Стать индивидуальным создателем инновационного опыта (в статусе **самозанятого предпринимателя без образования юридического лица**) и работать над его продвижением и коммерциализацией в условиях честной конкурентной борьбы с другими детьми-новаторами и их командами.

2. Создать или войти в состав коммерческого предприятия, работающего над производством и продажей интеллектуальных разработок в качестве обособленного юридического лица (**SVP — special vehicle project**).

3. Стать **инновационным менеджером** одного из новаторов или создать предприятие, зарабатывающее свои комиссионные на рынке коммерциализации интеллектуальных разработок других участников.

4. Быть избранным в состав **Законодательного собрания** или войти в состав **Администрации детской экономической зоны**, чтобы через эти механизмы определять инновационную и культурную политику создаваемого детьми креативного кластера.

5. Стать слушателем **Школы инновационного менеджмента**, пройдя обучение на одном из её факультетов.

Главная игровая задача участника — **зарабатывать игровую валюту**, продавая свои интеллектуальные продукты на Бирже инновационных разработок, работая в Администрации особой экономической зоны или оказывая разного рода коммерческие услуги для жителей креативного кластера (создание востребованных детьми коммерческих структур, досуговой инфраструктуры, шоу-бизнеса, проведение образовательных программ и т.п.).

Все участники в игровом режиме ставят в условия коммерческого выживания, т.е. из заработанных средств им необходимо платить за весь перечень услуг, предоставляемых в Теплице её обитателям: питание, проживание в гостинице, обучение по программам Школы инновационного менеджмента, аренду офисов, взаимное оказание услуг, уплату муниципальных налогов и прочее.

На начальном этапе деловой игры **Теплиц@ПАСТЕРНАК** Штаб управления игрой выдаёт участникам **беспроцентные кредиты**, которые они обязаны погасить до завершения смены. После уплаты всех счетов и установленных налогов реализовать заработанные денежные средства участники игры смогут в ходе итогового

аукциона, проводимого в один из заключительных дней смены.

Главным покупателем создаваемых участниками инновационных разработок выступает Администрация Теплицы. Задача взрослых участников Администрации (игротехников Штаба управления игрой) — добиться от детей реально доработанных коммерческих «стартапов» для последующего выставления их на финальной ярмарке «Счастье от ума» с участием реальных инвесторов.

Главный технологический функционал игры — провести качественную экспертизу и предпродажную доработку разрабатываемых детьми проектов. Для выполнения этой задачи в рамках игры предусмотрено функционирование двух ключевых институтов игровой экономической зоны: Центра коммерциализации инновационных разработок и Электронной биржи инновационных разработок — с помощью которой участники и инвесторы детских проектов, изъявившие желание участвовать в ярмарке «Счастье от ума», смогут ежедневно дистанционно оценивать прогресс игровой капитализации разработок участников и поэтапной «доработки» инновационных проектов в коммерческие продукты.

3. Содержание образовательных программ Форума

Любая инновационная долина строится вокруг серьёзного исследовательского университета. Долина Теплица@ПАСТЕРНАК не исключение: прежде чем перейти к инновационной деятельности, все участники Форума должны пройти обучение в Летнем университете креативных индустрий и инновационного менеджмента, в состав которого входят несколько факультетов:

2.1. Факультет инновационного бизнеса и монетизации интеллектуальных разработок. В рамках обучения на данном факультете все участники проходят курс лекций и мастер-классов, нацеленных на формирование у подростков компетенций разработки, описания, юридического обеспечения и бизнеспродвижения инновационных проектов.

ЛЕТНИЕ ЛАГЕРЯ. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МЕТОДОЛОГИЯ

Основными учебными темами курса являются:

Тема № 1.
«Современная креативная культура и интеллектуальные рынки труда».

Тема № 2.
«Семь искусств процветания государства».

Тема № 3.
«Управление знаниями как интеллектуальными активами, приносящими прибыль».

Тема № 4.
«Основы проектирования: ключевые понятия и последовательность проектных действий».

Тема № 5.
«Разработка бизнес-плана инновационного проекта».

Тема № 6.
«Составление бюджета и управление финансами».

Тема № 7.
«Маркетинг, реклама и продажи».

2.2. Факультеты индустрий будущего и профессиональной ориентации.

Состав семи факультетов профессиональной ориентации соответствует семи сферам занятости на рынках труда наиболее конкурентоспособных государств (модель Жака Аттали):

1. Факультет традиционных индустрий.
2. Факультет сельского хозяйства и пищевой промышленности.
3. Факультет управления финансами.
4. Факультет IT-индустрий.
5. Факультет прикладных научных исследований и опережающего образования.
6. Факультет комплексной безопасности и военного дела.
7. Факультет городского развития (сфера услуг, организация городских пространств, поощрения искусств, туризма,

культурного многообразия, физической культуры и спорта).

Данные факультеты предлагают своим слушателям обзорные программы профессиональной ориентации по каждому из перспективных рынков труда, а также практические, позволяющие не только протестировать на себе те или иные виды профессиональной деятельности, но и освоить конкретные «мини-специализации», характерные для той или иной рыночной ниши.

Примеры ознакомительных «мини-специализаций»:

- «Я — мастер по изготовлению высокохудожественных сувениров»;
- «Я — технолог по производству кисломолочных напитков»;
- «Я — экономист»;
- «Я — инженер»;
- «Я — разработчик мобильных приложений»;
- «Я — программист»;
- «Я — маркетолог»;
- «Я — SMM-менеджер»;
- «Я — биолог-исследователь»;
- «Я — инструктор по фитнесу»;
- «Я — архитектор»;
- «Я — ландшафтный дизайнер» и др.

Таким образом, каждый участник Форума проходит обучение по обязательному для всех курсу (на факультете инновационного бизнеса и монетизации интеллектуальных разработок) и выбирает программу по выбору — на одном из факультетов профориентации.

2.3. Центр коммерциализации интеллектуальных разработок и Электронная биржа инновационных проектов.

После изучения основ инновационного бизнеса и знакомства со спецификой перспективных рынков труда самое время заняться главным делом Летнего инновационного форума — разработкой, продвижением и монетизацией собственного проекта!

Все проекты участников Форума по условиям игры могут быть проданы потенциальным заказчикам только через участие в торгах на электронной **Бирже интеллектуальных разработок**.

Представляя на торги свои разработки, участники должны указать так называемый **«статус проекта»**, отражающий уровень продаваемой разработки с точки зрения её готовности в качестве рыночного продукта. Повышение «статуса проекта» определяется присуждением ему установленных уровней, зависящих от:

1. Качества проработки **проектной документации**.
2. Наличия заключения **эксперта-технолога**, подтверждающего, что создание такого продукта возможно.
3. Наличия заключения **эксперта-маркетолога**, подтверждающего, что такой продукт будет востребован на рынке.
4. Наличия заключения **эксперта-финансиста**, подтверждающего, что затраты на создание инновационного продукта рассчитаны правильно.
5. Наличия заключения **эксперта-юриста**, подтверждающего, что с точки зрения интеллектуальной собственности претензий к инвестору не поступит.

Присваивать тот или иной «статус проекта» уполномочен **Центр коммерциализации**. Основные формы работы Центра коммерциализации — собеседование с претендентами и содержательный консалтинг по вопросам монетизации их проектов, работа с экспертами, оформление экспертных заключений для электронной биржи, консультации для участников по теме «Конкурентная презентация стартапа», подготовка претендентов к участию в разного рода конкурентных испытаниях (краш-тесты и т.п.).

2.4. Командная игра «Креативная разведка».

Интеллектуальная игра на местности в реальных условиях города Москвы с задачей поиска и изучения городских территорий,

подходящих под описание «креативных городских кластеров». А также — обширная экскурсионная программа по достопримечательностям Москвы и Московской области для иногородних участников.

2.5. Посещение высокотехнологичных компаний, производств, технопарков и бизнес-акселераторов Москвы и Московской области.

Экскурсия в технопарки Москвы и Московской области позволит участникам на практике познакомиться с государственной политикой поддержки инновационного бизнеса, понять систему работы с резидентами технопарков, сравнить свою игровую практику с реальным положением дел в российском инновационном бизнесе.

3. Ярмарка инновационных разработок «Счастье от ума».

Данная Ярмарка условно является тем самым «глобальным рынком», на котором, согласно игровой легенде, Администрация креативного кластера должна продавать разработки, купленные у детей-новаторов в ходе деловой игры за игровую валюту.

Ярмарка проводится после завершения деловой игры, то есть вне игрового пространства, а Администрация Форума (Штаб управления игрой) и привлечённые к игре эксперты выступают в роли организаторов встречи приехавших на смену детей-разработчиков с их потенциальными инвесторами. Результаты игровой деятельности используются Штабом игры для аргументированного консультирования инвесторов и помощи им в принятии инвестиционных решений.

4. Игровая платформа государственных цифровых услуг.

Кроме всего описанного выше, **Теплица@ПАСТЕРНАК** является игровой моделью современного цифрового государства с полным набором сервисов, характерным для портала «Госуслуги». Все сервисы игровой экономической зоны доступны участникам деловой игры в особой среде обмена данными. Протоколы обмена данными между разными

ЛЕТНИЕ ЛАГЕРЯ. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МЕТОДОЛОГИЯ

регистрами данных, базами данных и информационными системами деловой игры стандартизированы.

По своим программным решениям игровой портал цифровых услуг Теплицы является действующим тренажёром-симулятором реального цифрового государства (e-government), подавляющее большинство услуг которого могут быть предоставлены электронно:

- все участники деловой игры получают персональный Digital ID, который является не только удостоверением личности участника, но и ключом доступа ко всем игровым услугам Теплицы;
- весь документооборот в игре (регистрация по месту жительства, трудоустройство и ведение учёта трудовой деятельности, регистрация в фондах социального страхования, постановка на учёт в налоговой инспекции, уплата налогов и др.) осуществляется удалённо (е-центр обмена документами между всеми службами особой экономической зоны);
- все голосования в игре проводятся через Интернет (е-выборы);
- все участники Форума открывают личные счета в электронном банке Теплицы, а все финансовые расчёты в игре между физическими и юридическими лицами осуществляются через интернет-банк (е-банкинг);
- все инновационные компании и самозанятые предприниматели без образования юридического лица регистрируются в электронном коммерческом реестре (е-реестр);
- все стартапы торгуются в Интернете на Электронной бирже интеллектуальных разработок (е-биржа);
- все социальные услуги (образование, медицинские услуги, услуги в области культуры, досуга и образования) могут

быть получены и оплачены с помощью Digital ID, который также является универсальным «билетом» на все мероприятия Форума (е-билет).

В заключение необходимо отметить, что представленная выше игровая технология основана на принципах деловой экономической игры

«Ньюландия» доктора педагогических наук, профессора Александра Сергеевича Прутченкова и доработана в сотрудничестве с автором статьи под задачи инновационного просвещения детей и молодёжи.

Если вас заинтересовала наша программа, мы готовы к сотрудничеству! **НО**

Summer Camp As A Living Model Of Children's "Silicon Valley". Productive Education Of Adolescents And "4p-pedagogy"

Anatoly A. Ermolin, Director of the Boris Pasternak Gymnasium, Candidate of Pedagogical Sciences, Laureate of the Prize of the President of Russia in the field of education, Moscow

Abstract: The article describes an innovative model of a children's summer camp, which uses many of the author's methods of teaching, educating, introducing schoolchildren to business, creativity and work. The article is based on practical results and can be considered a description of modern approaches to the ideas of A.S. Makarenko.

Keywords: summer holidays, summer camps, school-production, innovations, educational games, children's innovations, economics, business.

ГИМНАЗИЯ ИМ. БОРИСА ПАСТЕРНАКА

ПРИГЛАШАЕТ ПРОВЕСТИ ЛЕТО В СТИЛЕ «EDUTAINMENT» – ОБУЧЕНИЕ С РАЗВЛЕЧЕНИЕМ



Детский лагерь
«Нескучный сад»



Летняя школа репетиторов
полного дня «Веселые подтяжки»



Прием в гимназию
на 2023-2024 учебный год

Сайт: pasternak.school • Телефон: +7 (499) 390-09-93

Лицензия № 78186 от 18.10.2019