

Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2021. Т. 27, № 1. С. 149-154. ISSN 2073-1426
Vestnik of Kostroma State University, 2021, vol. 27, № 1, pp. 149-154. ISSN 2073-1426
Научная статья
УДК 374.1, 379.83
<https://doi.org/10.34216/2073-1426-2021-27-1-149-154>

НЕФОРМАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА АВТОРСКОГО ЛАГЕРЯ

Миновская Ольга Владиславовна, кандидат педагогических наук, Костромской государственной университет, Кострома, Россия, miновskayaolga@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1571-4562>

Турыгин Александр Александрович, кандидат исторических наук, Костромской государственной университет, Кострома, Россия, aturigin@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0758-6422>

Аннотация. В статье рассматривается деятельность авторских лагерей Костромской области как одна из практик неформального образования. Исследовательская задача состоит в том, чтобы осмыслить, каким образом разворачивается образовательный процесс в авторском лагере. Эмпирической базой выступает авторский лагерь ролевых игр «Кентавр» и опыт педагогического коллектива по разработке и проведению тематических смен для подростков в 2009–2020 гг. Образовательной технологией выступает ситуационно-ролевая игра-эпопея с историческим сюжетом. Авторы осуществляют анализ пяти кейсов, которые демонстрируют логику возникновения образовательных эффектов у подростков непосредственно в рамках тематической смены и по ее завершению. Содержание кейсов связано с тематикой программы; спецификой ситуационно-ролевой игры; дополнительными занятиями, которые предлагаются подростку; недирективными требованиями, адресованными участнику. Сформулированы механизмы взаимодействия подростка и неформальной образовательной среды авторского лагеря (вызов и резонанс). Механизм вызова предполагает, что элементы неформальной образовательной среды провоцируют активность участника, вызывая различные переживания (не только позитивного характера). Принимая вызов, подросток занимает субъектную позицию и прилагает усилия по достижению выбранной цели. Механизм резонанса демонстрирует, что встречаясь с элементами неформальной образовательной среды, подросток обнаруживает те, на которые ощущает положительный эмоциональный отклик. Оценивая комфортность среды и увлекательность занятий, подросток стремится освоить новые умения, достичь мастерства в решении требуемых задач. Оба механизма функционируют в неформальной образовательной среде, где включение ребенка в образовательный процесс предполагает избирательность и добровольность.

Ключевые слова: неформальное образование, авторский лагерь, образовательная среда, образовательный эффект, образовательный вызов, образовательный резонанс

Для цитирования: Миновская О.В., Турыгин А.А. Неформальная образовательная среда авторского лагеря // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2021. Т. 27, № 1. С. 149-154. <https://doi.org/10.34216/2073-1426-2021-27-1-149-154>

Research Article

NON-FORMAL EDUCATIONAL ENVIRONMENT OF THE AUTHOR'S CAMP

Olga V. Minovskaia, Candidate of Pedagogic Sciences, Kostroma State University, Kostroma, Russia, miновskayaolga@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1571-4562>

Alexander A. Turygin, Candidate of Historical Sciences, Associate Professor, Kostroma State University, Kostroma, Russia, aturigin@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0758-6422>

Abstract. The article considers the activities of author's camps in Kostroma region as one of the practices of non-formal education. The task of the research is to understand how the educational process is organised in the author's camps. The research base is the author's camp of role-playing games «Centaur» and the experience of the pedagogic team in developing and conducting thematic shifts for teenagers in 2009-2020. The educational technology is a situational epic role-playing game with a historical plot. Authors analyse five cases that demonstrate the logic of the emergence of educational effects in teenagers directly during the event and upon its completion. The content of the cases relates to the subject of the event, specifics of situational-role-playing game, additional classes offered to teenagers; non-directive requirements addressed to the participant. The article defines mechanisms of interaction between the teenager and the informal educational environment of the author's camp (challenge and resonance). The challenge mechanism assumes that elements of the non-formal educational environment provoke participant's activity, causing various experiences (not only of a positive nature). Accepting the challenge, the teenager takes a subjective position and makes efforts to achieve the chosen goal. The resonance mechanism demonstrates that when meeting with elements of an non-formal educational environment, the teenager discovers those to which it feels a positive emotional response. Estimating the comfort of the environment and the fascination of classes, the teenager seeks to master new skills, achieve skill in solving the required tasks. Both mechanisms work in an non-formal educational environment, where the involvement of the child in the educational process expects selectivity and volunteerism.

Keywords: non-formal education, author's camp, educational environment, educational effect, educational challenge, educational resonance

For citation: Minovskaia O.V., Turygin A.A. Non-formal educational environment of the author's camp. Vestnik of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics, 2021, vol. 27, № 1, pp. 149-154 (In Russ.). <https://doi.org/10.34216/2073-1426-2021-27-1-149-154>

Развитие сложившихся практик неформального образования и зарождение его новых форм, изучение специфики образовательного процесса, образовательных результатов и эффектов, которые достигаются в сфере неформального образования – все эти вопросы актуальны и для современной педагогической науки, и для системы управления образованием в РФ, и для самих инициаторов неформальных образовательных практик. Отечественный Атлас практик неформального образования демонстрирует, что субъектами в данной сфере выступают различные организации, объединения, команды заинтересованных специалистов, а содержание образования и используемые форматы многообразны, имеют региональные особенности.

Если говорить о специфике Костромского региона, то особой общественно-педагогической практикой, которая получила здесь развитие, является деятельность авторских лагерей. История феномена, сложившаяся терминология, сущность и специфика функционирования авторских лагерей весьма полно представлена в исследовании Б.В. Куприянова [Куприянов 2001: 43–47], затрагивается в целом ряде работ костромских исследователей (С.Н. Возжаев, Е.И. Возжаева, Н.В. Гаврилова, Н.С. Захарова, Е.М. Карпова, В.И. Кашницкий, А.Г. Кирпичник, И.Р. Конжин, Т.Л. Крюкова, А.Н. Лутошкин, О.В. Миновская, О.А. Павлова, А.Е. Подобин, Л.С. Ручко, О.Б. Скрябина, А.И. Тимонин, А.Л. Уманский, Л.И. Уманский и др.).

С деятельностью авторских лагерей, содержанием их тематических программ вполне соотносятся такие характеристики неформального образования, как структурированность (имеет образовательные цели, время обучения и способы поддержки), наличие намерения учащегося достигнуть образовательных результатов, отсутствие сертификатов [Атлас: 5].

Суть исследовательской задачи заключается в том, чтобы осмыслить, каким образом разворачивается образовательный процесс в авторском лагере? Ответ на этот вопрос позволяет целенаправленно выстраивать алгоритмы и приемы вовлечения ребенка в образовательный процесс, планировать достижение образовательных результатов.

В качестве одной из теоретических основ исследования выступают положения о различении результатов, продуктов и эффектов педагогической деятельности, выдвинутые И.А. Колесниковой и Е.В. Титовой [Колесникова, Титова: 126–139]. При реализации тематической программы авторского лагеря сложно говорить о реальных, достижимых и диагностических образовательных целях, а соответственно, и об измеримых образовательных результатах. В первую очередь потому, что цель

тематической программы часто не является «образовательной» в контексте положений ФЗ № 273 от 29.12.2012 «Об образовании в РФ», а сам педагогический коллектив видит себя скорее в качестве субъекта социального воспитания. При этом уместно говорить об образовательных эффектах, как адекватных, так и побочных, которые возникают вследствие участия ребенка в тематической программе.

В качестве другой теоретической основы рассмотрим идеи коллектива авторов (А.П. Гузенко, Б.В. Куприянов, Л.Р. Сайфутдинова, Ю.А. Федотова), представившего модель оценки качества образования во Всероссийском детском центре «Орлёнок». Авторы видят образовательные программы в организации отдыха детей и их оздоровления как совокупность трех модулей: «Дополнительное образование» (соответствует дополнительной общеразвивающей программе), «Воспитание в первичном временном детско-подростковом объединении» и «Организация жизнедеятельности общелагерного детско-взрослого сообщества» [Опыт оценки: 9]. Таким образом, в образовательной среде лагеря обнаруживаются не только те элементы, которые мы привычно относим к образовательному процессу (тематические занятия, мастер-классы и др.), но и многие другие (например, быт, этикет, отношения и т. д.).

Также интерес представляет еще одна идея авторов: взять за основу структуру образовательных результатов (личностных, метапредметных, предметных), определяемую федеральными государственными образовательными стандартами общего образования, и дать трактовку каждой группы результатов соответственно специфике образовательной программы в организации отдыха детей и их оздоровления [Опыт оценки: 8–9].

Решение исследовательской задачи требует определения содержательных «рамок» поиска. Во-первых, мы осуществляем анализ практики конкретного авторского лагеря – лагеря ролевых игр «Кентавр», предполагая, что выявленные механизмы могут быть как общими (для всех авторских лагерей), так и специфическими (касаться только тех смен, где ключевой образовательной технологией выступает ситуационно-ролевая игра).

Во-вторых, несмотря на то, что лагерь «Кентавр» ведет свою историю с 1993 г., в центре нашего внимания период с 2009 г. по 2020 г., поскольку именно в это время ситуационно-ролевая игра-эпопея имела историческую тематику.

В-третьих, исследование строится на анализе совокупности кейсов, которые в разные годы оказали влияние на целевые ориентиры, содержание и методическое обеспечение тематических программ лагеря «Кентавр».

Прежде чем мы перейдем к анализу кейсов, следует кратко охарактеризовать особенности тематической программы лагеря «Кентавр»:

– это программа погружения в культуру [Куприянов 2012: 51], в основе которой лежит оригинальная модель ситуационно-ролевой игры-эпопеи [Куприянов, Миновская: 21–22] с историческим сюжетом;

– игра-эпопея разворачивается в течение всей смены; подростки участвуют, принимая роли исторических персон; педагоги организуют игру, помогают участникам планировать игровую тактику и стратегию;

– сюжет ситуационно-ролевой игры-эпопеи раскрывает политическую, социальную, культурную жизнь общества в определенный исторический период; игровые действия начинаются в соответствии с историческими фактами, а завершаются в зависимости от действий игроков;

– массовые мероприятия, занятия по интересам, формы работы с временным детским объединением связаны тематикой игры-эпопеи.

Кейс 1. Встреча с историей

Педагогический коллектив лагеря «Кентавр» проводит игровые смены с 1994 года. Сюжетами игры выступали литературные произведения в жанре фэнтези (Р. Желязны, Ф. Герберт) и научной фантастики (А. Азимов). С 2009 года содержание игры-эпопеи дополнилось историческим материалом.

Значение исторической тематики в полной мере раскрылось для педагогов в 2014 году, когда после 5-летнего цикла тематических программ «Россия – Восток – Запад» (2009–2013 гг.) по истории России и соседствующих с ней государств была проведена программа с фэнтезийным сюжетом. Это была программа (2014 г.) из цикла «Королевские игры», разработанная по сюжетам фэнтезийной саги Дж. Р.Р. Мартина «Песнь льда и пламени», поскольку произведениями были увлечены многие педагоги и участники лагеря. Несмотря на успешную реализацию программы, поворотным моментом стало обсуждение с детьми итогов смены в заключительный период. Такие обсуждения являются традицией данного периода: здесь предлагаются идеи по развитию программы.

Подростки выступили с предложением в дальнейшем проводить игры-эпопеи с исторической, а не фэнтезийной тематикой, потому что такие игры более интересны и полезны. Важен тот факт, что инициаторы данного предложения имели большой опыт участия в сменах 2009–2013 гг. по отечественной истории.

Были определены следующие аргументы, обосновывающие предпочтительность программ с историческим сюжетом:

– игра-эпопея с историческим сюжетом основывается на целостном контексте определенного культурно-исторического периода. «Погружение» в эпоху, воссоздание ее атмосферы делают игровые переживания участников более полными и сложными;

– знакомство с историческими персонажами, повседневностью и ключевыми событиями в жизни культурно-исторической общности вызывают у подростков эмоциональный отклик, желание узнать об этих персонах и эпохе как можно больше и сыграть игровую роль интересно;

– стратегия и тактика игровых действий участников обогащается культурными образцами, соответствующими периоду. Так, подростки находят в действиях исторических персон подсказки, которые помогают им принимать решения в игре;

– в ролевой игре с историческим сюжетом большое значение имеют не только социальные и политические исторические сведения, но и географические, этнографические, экономические сведения, знания из сферы культуры и искусства и др.

Таким образом, исторический сюжет в сравнении с фэнтезийным сюжетом игры-эпопеи представился подросткам целостным, сложным, разнообразным, интересным и познавательным. В дальнейшем тематические программы цикла «Королевские игры» (2015–2018 гг.) раскрывали эпизоды всемирной истории (например, Римская республика, империя Карла Великого, колонизация Нового Света и т. д.). С 2019 года и по настоящее время педагогический коллектив лагеря реализует тематические программы из цикла «Русь изначальная» по истории Древней Руси.

Кейс 2. Встреча с ролью

Образовательный эффект взаимодействия игрока с ролью раскрылся в полной мере при проведении тематических программ из цикла «Россия – Восток – Запад» (2009–2013 гг.). Каждая программа была посвящена ключевому событию в истории России, коллизии которого имели важные последствия для будущего страны (например, программа 2009 года была посвящена событиям Русской смуты).

Каждый подросток исполнял роль исторической персоны. Получая описание роли, участник знакомился с жизненной историей персонажа, его интересами и целями, возможностями достижения этих целей. Распределение ролей между игроками осуществлялось разными способами:

1) в соответствии с выбором самого подростка, исходя из его представлений о героях и событиях эпохи;

2) по договоренности игроков между собой, исходя из представлений, как распределить роли, чтобы игра прошла динамично и интересно;

3) по предложению педагогов, если игроки не могли принять самостоятельные решения или договориться между собой.

Наибольший интерес представлял первый способ, достаточно характерный не только для опытных, но и для начинающих игроков. Среди оснований для выбора той или иной роли участники называли следующие:

– интересна сама личность исторического героя, хочется раскрыть собственное представление об этом человеке;

– интересны обстоятельства жизни исторического героя, хочется по-своему проинтерпретировать и решить в игре политические, социальные и прочие задачи, стоявшие перед этим героем;

– интересны возможности исторической персоны (например, правителя территорий или общественного лидера), хочется побывать на ее месте и получить опыт решений и действий, достичь успеха в данном качестве.

Таким образом, знакомясь с основными событиями и персонами культурно-исторического периода, который моделировался в игре-эпопее, подростки действовали избирательно, определяли те ситуации и роли, которые представляют для них наибольший интерес. Мотивация выбора игровой роли была связана, в частности, с познавательными интересами подростков.

Кейс 3. Вызов со стороны правил игры

Правила и тематика игровой ситуации определяют те средства и способы взаимодействия, которыми могут или не могут пользоваться участники конкретной игры. Игра требует актуализации имеющихся у подростка ресурсов для достижения успеха. В случае, когда игрок не обладает необходимыми личностными ресурсами, он стремится восполнить этот дефицит.

В качестве иллюстрации рассмотрим одно из правил. В тематических программах из цикла «Россия – Восток – Запад» (2009–2013 гг.) правила политических переговоров в игре требовали использования иностранного языка (английского, французского или немецкого). Иностраный язык применялся при выполнении следующих действий: составление текста игрового политического документа, проведение переговоров между игроками-политиками, публичное оглашение подписанных договоров. Педагоги провели подготовительную работу: разработали регламент переговоров, основные формулировки для договоров, специалист по иностранному языку осуществлял индивидуальное консультирование игроков. Подростки, которые играли роли политиков, но испытывали затруднения с использованием иностранного языка, могли пригласить себе в помощники и даже в переводчики других игроков.

Важным событием для игроков-политиков была ассамблея в финале игры-эпопеи. Участие в ассамблее требовало от каждого произнесения приветственной речи в начале встречи, объявления своей позиции в финале мероприятия, а также беседы с другими участниками на иностранном языке. Соответственно, подростки не только готовили «черновики» своих выступлений, но и проявляли активность в общении, несмотря на трудности при использовании иностранных языков. По завершении программы некоторые подростки приняли решение совершенствоваться в сфере иностранных языков, чтобы в следующей смене чувствовать себя уверенно и успешно.

Таким образом, для достижения целей в рамках действующих правил игры подростки мобили-

зовали личностные ресурсы и приложили усилия для восполнения их дефицита. Возникшая мотивация к образовательным достижениям за рамками тематической программы является важным образовательным эффектом.

Кейс 4. Встреча с интересным занятием

Кроме игрового содержания участникам предлагались привлекательные занятия, связанные с тематикой смены: исторические танцы, игровое фехтование, элементы народных ремесел и промыслов и, конечно, разучивание песен под гитару. Так, в тематических программах цикла «Русь изначальная» использовались различные формы организации занятий:

1) серия групповых занятий по интересам. Например, в течение смены ежедневно проходили танцевальные репетиции длительностью 60 минут, где подростки разучивали исторические танцы. Апофеозом становился бал в заключительный период смены, где танцы исполнялись в торжественной обстановке;

2) мастер-классы для игроков, которые исполняли роли зодчих, ремесленников, добытчиков ресурсов. Содержание мастер-классов было связано с народными ремеслами и промыслами (например, мастер-класс по плетению сети для рыбной ловли), а длительность составляла 30–45 минут. Игроки посещали мастер-классы по выбору, в зависимости от того, чему они хотели научиться для успешного выполнения игровых задач или из личного интереса;

3) тренировки по игровому фехтованию проводились в разном формате: и для всех желающих (1,5–2-часовая тренировка несколько раз в течение смены), и для игроков, исполнявших роли военных в игре-эпопее (ежедневные тренировки). В основном подростки занимались фехтованием на мягких тренировочных мечах, но также им предлагались элементы ножевого боя, стрельба из лука, выполнение тактических заданий на местности. Навыки фехтования использовались в активных играх на местности для того, чтобы тренировки игроков-военных были более увлекательными. Кроме того, участники могли инициировать и самостоятельно организовать занятия фехтованием в свободное время при условии присутствия педагога и выполнения правил техники безопасности;

4) час песни является традицией для большинства лагерей. В нашем случае речь идет не только о коллективном исполнении любимых песен в кругу, но и о разучивании тематических песен к ключевым мероприятиям смены. Например, для церемоний открытия и закрытия игры-эпопеи выбиралась особенная песня из репертуара российских бардов или исполнителей русского рока. Такая песня становилась предметом для обсуждения идей, которые выражены авторами песни, их созвучия идеям игры и событиям, которые разворачиваются в смене;

5) клубные встречи по интересам возникали спонтанно как ответ педагогов на запрос детей. На-

пример, если игроки, исполнявшие роль политиков, хотели разобраться в специфике культурно-исторического периода, который моделировался в игре, для них проводились 30-минутные дискуссионные встречи по утрам с педагогом – специалистом в истории. Тема такой встречи определялась запросом участников. Результатом встречи становилось уточнение исторических представлений подростков, а также и оформление игроками своих идей, стратегических и тактических ходов в предстоящей игре.

Таким образом, содержание игры-эпопеи дополнялось элементами художественного, спортивного, познавательного содержания, общением по актуальной тематике. Интересные занятия были запланированы и заранее подготовлены педагогами, при этом участие в них было добровольным для детей. Приверженность подростка какому-либо занятию определялась его индивидуальными запросами, а образовательные результаты зависели от усилий ребенка в овладении желаемыми знаниями и умениями.

Кейс 5. Вызов игры

Концепция тематических программ лагеря «Кентавр» такова, что большое внимание уделяется личностным результатам, особенно тем, которые связаны с развитием субъектности подростка во взаимодействии. В процессе интенсивной и конкурентной коммуникации с другими игроками подросток «автоматически» совершенствуется. Ему приходится реагировать на игровую ситуацию и решать сложные коммуникативные задачи во взаимодействии с другими игроками и педагогами. При этом ситуационно-ролевая игра обладает потенциалами не только для стихийного, «автоматического» совершенствования подростка в коммуникации, но и для осознаваемого им и целенаправленного самосовершенствования в актуальной сфере.

Для того, чтобы подросток мог использовать ситуационно-ролевую игру-эпопею как социальный тренажер, педагогами разрабатывается методическое обеспечение данного процесса. Содержательная работа разворачивается в следующей логике:

- проблематизация подростка по личностному основанию (Чего ты хотел бы добиться для себя в игре? В чем ты хотел бы измениться (попробовать, научиться, достичь и др.)?);
- поддержка подростка в осуществлении выбора персональной цели, планировании пути ее достижения, в реализации плана;
- содействие подростку в осмыслении собственных достижений и изменений.

Приемы работы педагогов соответствуют культурному контексту исторической эпохи, которая моделируется в игре-эпопе. В качестве примера рассмотрим смену по истории Древнего Рима из цикла «Королевские игры» (2014–2018 гг.) и методические приемы, разработанные для игроков, которые исполняли роли персонажей восточных провинций Римской империи. Ключевой формой для общения с подростками об их достижениях в игре была ве-

черная встреча у костра. Эта встреча имела регламент ритуала:

- педагоги предлагали какое-либо состязание (каждый вечер суть состязания менялась) и приглашали к участию тех, у кого есть свой замысел персонального достижения в игре-эпопе;
 - имя победителя состязания вписывалось на большой столб на ритуальном месте;
 - победитель получал право заявить организаторам игры собственную игровую цель (помимо цели персонажа, роль которого подросток играл) и получить дополнительные игровые средства. Со своей стороны подросток брал на себя обязательства достичь цель за ограниченное время;
 - если в течение заявленного времени подросток достигал своей цели, педагоги складывали легенду о нем и рассказывали другим игрокам на вечернем ритуале. Если подросток не достигал своей цели, его имя стиралось со столба;
 - в индивидуальной беседе с подростком обсуждалось, насколько он удовлетворен результатами и тем путем, который прошел для достижения цели.

Кейс позволяет обратить внимание на два момента:

- 1) возможность выбора персональной цели в игре-эпопе обеспечивает индивидуализацию участия, достижение таких результатов, которые значимы для конкретного ребенка;
- 2) педагог показывает подростку, что ролевая игра является мощным средством для самосовершенствования, несмотря на кажущуюся несерьезность. Важно помочь подростку осознать, что в жизни можно использовать для самосовершенствования самые разные ситуации (по аналогии с опытом, полученным в игре) и делать это самостоятельно, без подсказки педагога.

Перейдем к выводам. Изложенные кейсы позволяют проинтерпретировать два пути взаимодействия подростка и неформальной образовательной среды авторского лагеря. Первый условно назовем «вызов». Примечательно, что синонимами в слову «вызов» выступают слова «приглашение» и «требование». Это означает, что определенные элементы неформальной образовательной среды инициируют, провоцируют активность участника, вызывая при этом самые разные переживания. Подросток может принять вызов, занять субъектную позицию и предпринять усилия для достижения выбранной цели. Также он может не принимать вызов, продолжать участие в тематической программе с минимальными усилиями со своей стороны. В том и в другом случае участие в программе будет полноценным для подростка, но образовательные эффекты будут существенно различаться.

Второй путь условно назовем «резонанс». Это слово уместно и в исходном значении (от *лат.* *resono* – звучу в ответ, откликаюсь), и с точки зрения переносного смысла (в социальном, а не физическом и техническом значении). В педагогической науке идея резонанса рассматривается в рамках вза-

имодействия педагога с обучающимся [Сандалова: 262], как принцип при выборе стимулов для развития личности [Мельников, Синицина, Синицын: 122]. В нашем случае, встречаясь с определенными элементами неформальной образовательной среды, подросток обнаруживает те, на которые ощущает положительный эмоциональный отклик. Данные занятия, ситуации приятны и увлекательны для участника, он чувствует себя комфортно и стремится уделить занятиям максимально возможное время. В то же время он старается освоить занятия, достичь мастерства в решении требуемых задач.

Если провести параллели с описанными нами кейсами, то механизм вызова предполагается в кейсе «Вызов игры» и «Вызов со стороны правил игры», а механизм резонанса имеет место в кейсе «Встреча с историей» и «Встреча с интересным занятием». Что касается кейса «Встреча с ролью», то тут возможны оба варианта: и выбор роли, созвучной интересам подростка, и выбор роли, которая являет собой вызов (предполагает решение таких задач, которые требуют мобилизации игрока).

Таким образом, анализ неформальной образовательной среды авторского лагеря позволяет выделить элементы, которые обеспечивают образовательные эффекты. Взаимодействие участника с этими элементами интерпретируется при помощи механизмов вызова и резонанса, что сообразно сущности неформальной среды, где включение ребенка в образовательный процесс предполагает избирательность и добровольность.

Список литературы

Атлас практик неформального образования / авт.-сост. М.С. Аверков, Н.М. Андерссон-Жулябина, Е.А. Вишневецкая и др.; под науч. ред. А.А. Попова. М.: Национальный книжный центр, 2019. 264 с.

Колесникова И.А., Титова Е.В. Педагогическая прaxeология: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М.: Академия, 2005. 256 с.

Куприянов Б.В. Как придумать лето? Программно-методический конструктор // Народное образование. 2012. № 3. С. 49–56.

Куприянов Б.В. Очерки общественной педагогики: авторские лагеря Костромской области. Кострома: Изд-во КГУ им. Н.А. Некрасова, 2001. 65 с.

Куприянов Б.В., Миновская О.В. Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъектности во взаимодействии: монография / под ред. И.И. Фришман. Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2002. 120 с.

Мельников В.А., Синицина И.А., Синицын И.А. Концептуальные основы педагогического дизайна: фрактально-резонансный подход // Наука о человеке: гуманитарные исследования. 2016. № 2 (24). С. 11–124.

Опыт оценки качества образования во Всероссийском детском центре «Орлёнок»: методическое пособие для организаторов летнего отдыха детей / А.П. Гузенко, Б.В. Куприянов, Л.Р. Сайфутдинова, Ю.А. Федотова. Краснодар: Новация, 2020. 124 с.

Сандалова С.Я. Педагогический резонанс как состояние субъектов образовательной деятельности // Вестник БГУ. 2010. № 15. С. 262–266.

References

Atlas praktik neformal'nogo obrazovaniya [Atlas of Non-Formal Education], comp. M.S. Averkov, N.M. Andersson-Zhulyabina, E.A. Vishnevskaya et al.; scientific. ed. by A.A. Popov. M., Nacional'nyj knizhnyj centr Publ., 2019, 264 p. (In Russ.)

Kolesnikova I.A., Titova E.V. *Pedagogicheskaja praxeologija: ucheb. posobie dlja stud. vyssh. ped. ucheb. zavedenij* [Pedagogical praxeology: textbook for students. Higher ped. educational institutions]. M., Akademija Publ., 2005, 256 p. (In Russ.)

Kuprijanov B.V. *Kak pridumat' leto? Programmno-metodicheskij konstruktor* [How to come up with summer? Software and Methodological Designer]. *Narodnoe obrazovanie* [Public Education], 2012, № 3, pp. 49–56. (In Russ.)

Kuprijanov B.V. *Ocherki obshhestvennoj pedagogiki: avtorskie lagerja Kostromskoj oblasti* [Essays on public pedagogy: author's camps of the Kostroma region]. Kostroma, KGU im. N.A. Nekrasova Publ., 2001, 65 p. (In Russ.)

Kuprijanov B.V., Minovskaia O.V. *Situacionno-roljevaja igra kak sredstvo razvitiya u podrostkov sub"ektnosti vo vzaimodejstvii: monografija* [Situational-role-playing game as a means of developing subjectivity in adolescents in interaction: Monograph], ed. by I.I. Frishman. Kostroma, KGU im. N.A. Nekrasova, 2002, 120 p. (In Russ.)

Mel'nikov V.A., Sinicina I.A., Sinicyn I.A. *Konceptual'nye osnovy pedagogicheskogo dizajna: fraktal'no-rezonansnyj podhod* [Conceptual foundations of pedagogical design: fractal resonance approach]. *Nauka o cheloveke: gumanitarnye issledovanija* [Human science: humanitarian research], 2016, № 2 (24), pp. 11–124. (In Russ.)

Opyt ocenki kachestva obrazovaniya vo Vserossijskom detskom centre «Orljonok»: metod. posobie dlja organizatorov letnego otdyha detej [Experience in assessing the quality of education at the Orlyonok All-Russian Children's Center: a methodological manual for organizers of summer holidays for children], A.P. Guzenko, B.V. Kuprijanov, L.R. Sajfutdinova, Ju.A. Fedotova. Krasnodar, Novacija Publ., 2020, 124 p. (In Russ.)

Sandalova S.Ja. *Pedagogicheskij rezonans kak sostojanie sub"ektov obrazovatel'noj dejatel'nosti* [Pedagogical resonance as a state of subjects of educational activity]. *Vestnik BGU* [Bulletin of BSU], 2010, № 15, pp. 262–266. (In Russ.)

Статья поступила в редакцию 19.12.2020; одобрена после рецензирования 14.01.2021; принята к публикации 12.02.2021.

The article was submitted 19.12.2020; approved after reviewing 14.01.2021; accepted for publication 12.02.2021.