

Государственное автономное нетиповое  
образовательное учреждение Свердловской области  
«Дворец молодёжи»

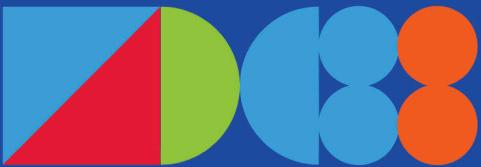


Научно-методический центр

# Инклюзивные социокультурные проекты в дополнительном образовании

Методическое пособие

Екатеринбург, 2023 г.



ББК 74.202.42

УДК 37.04

К 884

К 884 Колпащиков О.Б. Инклюзивные социокультурные проекты в дополнительном образовании. Методическое пособие. /О.Б. Колпащиков, К.В. Баранников, Д.В. Куваева, Д.Е. Щипанова/под ред. Д.В. Куваевой – Екатеринбург: ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», 2023. - 75 с.

Пособие адресовано руководителям и педагогическим работникам организаций общего и дополнительного образования, реализующим дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы технической направленности, специалистам организаций высшего и профессионального образования, а также специалистам организаций и учреждений различных форм собственности, организующим инклюзивные мероприятия.

Данное пособие является продолжением методического пособия «Инклюзивные социокультурные мероприятия в дополнительном образовании», в котором описан инклюзивный партнерский проект, реализованный в 2022-2023 учебном году с педагогами и обучающимися технической направленности структурных подразделений ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»: детских технопарков «Кванториум» и центров цифрового образования «ИТ-куб».

## Содержание

ВВЕДЕНИЕ.....	4
От авторов движения Экстрабилити.....	8
ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА.....	13
«ШКОЛА ЮНЫХ МАСТЕРОВ ИНКЛЮЗИИ» - 2023.....	13
Система мониторинга качества реализации мероприятий Проекта.....	14
Рефлексия в ходе реализации проекта.....	18
МОЛОДЕЖНЫЕ ИНКЛЮЗИВНЫЕ ИГРЫ.....	20
ВТОРОЙ ИНКЛЮЗИВНЫЙ ХАКАТОН «ЭКСТРАБИЛИТИ: НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ».....	24
Проведение фокус-групп.....	24
Проведение Инклюзивного Хакатона.....	30
Описание сценариев инклюзивных мероприятий, разработанных командами в ходе Хакатона.....	33
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ .....	45
Приложение 1. Образец сценария молодежных инклюзивных игр.....	47
Приложение 2. Сценарий проведения фокус-группы.....	49
Приложение 3. Образец положения о хакатоне.....	52
Приложение 4. Образец технологического задания для команд.....	62
Приложение 5. Материалы для наставников команд.....	64
Приложение 6. Методы поиска идеи.....	70

## ВВЕДЕНИЕ

На современном этапе развития общества общепризнано, что основной целью социального становления является самореализация личности. Этот принцип в полной мере касается и людей с инвалидностью и ОВЗ. Поэтому естественным развитием процесса стало появление инклюзивной парадигмы образования, которая базируется на подходах и понятиях, выработанных современной практикой. В основу инклюзивного образования положена идеология, исключающая любую дискриминацию детей с особенностями развития, которая обеспечивает равное отношение ко всем людям, создаёт условия, ориентированные на разнообразие образовательных потребностей на всех уровнях образования.

Дополнительное образование – образование через успех. В таком процессе неисчерпаемы возможности переживания каждым ребенком ситуации победы или достижения, что благотворно оказывается на повышении его самооценки, укреплении его личностного достоинства. Дополнительное образование позволяет не только дать возможность «особым» детям почувствовать себя полноценными членами общества, но и учит обычных детей думать о другом человеке, видеть в нем равнозначного и равноправного партнера помогать ему и учиться у него.

При этом в дополнительном образовании существует ряд проблем по реализации инклюзивного подхода: отсутствие общепринятых методик и методических пособий, так доступные источники содержат информацию об общеизвестных низкоэффективных методиках, существующих достаточно давно и неприменимых в определенных условиях; отсутствие/несоответствие доступности среды; неверное понимание организаторами, педагогами, участниками и другими вовлечёнными людьми назначения инклюзивной группы; неверное понимание феномена особых образовательных потребностей; отсутствие навыков владения способами социального взаимодействия в условиях инклюзии.

Самым же главным препятствием для организации инклюзивного образования является отсутствие готовности (личностной, функциональной, методической) педагогов, обычных обучающихся и их родителей не просто осознать право «особых» детей на дополнительное образование, но принять сам факт появления таких детей в обычной группе. Например, мало

кто знает, что такие дети могут проявить себя и показать нечто большее, чем обычные люди (феномен экстрабилити). Также мы видим недоверие, с которым относятся к людям с особенностями в развитии. Ограничением является, и определенная модель, которая исторически сложилась в обществе относительно «особых» детей, основанная на жалости и сострадании. Из этих стигм складывается картина, априори заявляющая, что те, кто отличаются, не могут стать равными тем, кто живет обычной жизнью.

Подобная ситуация напрямую связана с отсутствием инклюзивной культуры как на всех уровнях системы образования, так и во всех сферах жизнедеятельности общества.

Научные подходы по-разному трактуют понятие «инклюзивная культура» в образовании:

- особая философия, согласно которой ценности, знания об инклюзивном образовании и ответственность принятые и разделены между всеми участниками данного процесса;
- часть общей культуры, направленной на обеспечение поддержки ценностей инклюзии, высокий уровень которой способствует повышению эффективности процесса инклюзии в целом;
- уникальный микроклимат доверия, способствующий развитию взаимозависимых отношений семьи и школы, позволяющих избежать конфликтных ситуаций и нанести потенциальный вред каждому участнику процесса;
- особая инклюзивная атмосфера, в которой внедряемые модификации адаптированы к потребностям определенной школы и органично вплетены в ее общую структуру, а также педагогам предоставлена возможность получения разнообразной поддержки, как со стороны администрации, так и со стороны других педагогов, позволяет снизить риск возникновения многих противоречий;
- фундаментальная основа для создания культуры инклюзивного общества, в котором многообразие потребностей приветствуется, поддерживается, аккумулируется обществом, обеспечивая возможность достижения высоких результатов в соответствии с целями инклюзивного образования и обеспечивая сохранность, принятие, сотрудничество и стимулирование непрерывного совершенствования педагогического сообщества и общества в целом.

Существует еще целый ряд определений, но общая совокупность

дефиниций позволяет рассматривать инклюзивную культуру в широком и узком смысле. Для понимания культуры как многогранного феномена исследователи предлагают использовать модель айсберга. «Надводная» часть айсберга — это те элементы культуры, которые легко заметить, осознаваемые, видимые элементы. «Подводная» часть включает неосознаваемые правила поведения, социальные нормы, ценности и их иерархию, нормы невербальной коммуникации и др. Именно они определяют поведение человека.

С позиции рассмотрения инклюзивной культуры в системе образования «надводная часть» — это организация образовательного пространства в соответствии с принципами доступности и безопасности; адаптированные образовательные программы, специальные методы обучения и воспитания, учебники, учебные пособия, дидактические материалы, технические средства, команда специалистов и т.п. Стоит отметить, что даже если все вышеперечисленное в образовательной организации существует, это не является гарантом желанности появления в ней детей с особыми образовательными потребностями.

«Подводная часть» инклюзивной культуры — явление более сложное, так как включает в себя ценностно-смысловые основы инклюзивной политики и практики образовательной организации, нормы отношений субъектов образовательного процесса. Эта составляющая культуры точно определяется Н.М. Лебедевой как совокупность неосознаваемых положений, стандартных процедур и способов поведения, которые были усвоены в такой степени, что люди не рассуждают о них. Именно «подводная часть» составляет сердце инклюзии как система представлений, правил, установок, ценностей и моделей поведения, общих для группы и являющихся условием устойчивости инклюзивной группы. Таким образом, инклюзивная культура — явление многомерное и многогранное, как и непосредственно сам процесс ее формирования.

Дополнительное образование нуждается в появлении позитивных образовательных прецедентов, способствующих формированию и проявлению инклюзивной культуры у всех социальных групп. Одним из таких прецедентов стал партнерский проект «Школа юных мастеров инклюзии», реализованный в 2022-2023 годах, ключевыми организаторами которого выступили АНО «Белая трость», ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» и ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический универси-

тет». Проект включает в себя инклюзивные социокультурные мероприятия различного формата, позволяющие организовать инклюзивное взаимодействие между участниками различных социальных групп как равноправными партнерами. Финальным мероприятием проекта стал уникальный инклюзивный хакатон «Экстрабилити: новые способности», не имеющий на данный момент аналогов как в Российской Федерации, так и в мире. Стоит отметить, что данный проект был поддержан Фондом президентских грантов, а также Департаментом внутренней политики Свердловской области.

В предыдущем пособии «Инклюзивные социокультурные мероприятия в дополнительном образовании» описана реализация первого проекта «Школа юных мастеров инклюзии» с педагогами и обучающимися технической направленности структурных подразделений ГАНОУ СО «Дворец моло-дёжи»: детских технопарков «Кванториум» и центров цифрового образования «ИТ-куб». В данном пособии описан второй проект, в котором принял участие более расширенный состав участников, добавлен ряд мероприятий, а также переработана концепция и критерии инклюзивного хакатона.

# От авторов движения Экстрабилити

## КОРОТКО О ГЛАВНОМ

### «Экстрабилити: новые способности»: начало

«Организация «Белая трость» и партнеры по Движению Экстрабилити активно разрабатывают и успешно воплощают инклюзивные мероприятия и проекты уже более 10 лет. Наш опыт в организации подобных инициатив привел к созданию проекта «Школа юных мастеров инклюзии», который оказался одним из самых амбициозных в нашей практике. Мы вложили значительные усилия в тщательное проектирование, и в 2022 году совместно с нашими партнерами оформили заявки на участие в нескольких конкурсах социальных проектов. Результатом стало одобрение заявок сразу в двух грантовых конкурсах, в том числе поддерживаемом Фондом президентских грантов. Так случилось, что мы встали перед выбором, реализовать ли проект, поддержанный на региональном уровне в Свердловской области, или обратить усилия на федеральный уровень.

Мы приняли решение не выбирать между проектами, а объединить их в уникальный и многоступенчатый проект «Школа юных мастеров инклюзии». Этот проект включает две фазы, каждая из которых предполагает различные активности. Вместо единого финального хакатона мы провели два, что стало не только дополнительным вызовом, но и источником новых возможностей в организации мероприятий для нас.

Первый хакатон, который состоялся в апреле 2023 года, позволил получить обширную обратную связь от участников. Эта информация послужила основой для трансформации сценария второго хакатона, который прошел в декабре 2023 года. Результаты фокус-групп, проведенных после первого мероприятия, содержат важную информацию, подкрепленную сильными эмоциями, которые, как и вся обратная связь, не всегда были позитивными.

Мы переосмыслили концепцию хакатона после предложения наших партнеров из Дворца молодежи. Они предложили изменить акцент хакатона, сместив фокус с узкоспециализированных инженерных и IT-проектов на создание социальных продуктов с включением информационно-технологических элементов. Это решение направило учеников и студентов на разработку игр и мероприятий, поддерживающих взаимодействие между

представителями различных социальных групп. Кроме того, мы внедрили идею создания медиа-историй для каждого проекта. Авторами новой концепции стали начальник Центра психолого-педагогического сопровождения и профориентации обучающихся Дворца молодежи и педагог-наставник, участвовавший в первом хакатоне. С другой стороны, организаторы приняли стратегически верное решение: создать сообщество педагогов-наставников, которые будут на хакатоне руководить командами.

В рамках обновленной концепции хакатона мы решили стимулировать команды – участники возможностью реализовать в дальнейшем свои идеи на практике.

Для подготовки педагогов-наставников, учитывая обратную связь от участников предыдущего хакатона, была разработана программа тренинга, который был проведен в рамках дня инклюзии в центре «Развитие». Он включал в себя не только повторение теории инклюзии, но и акцент на глубокую проработку элементов «включающих сценариев».

Для отработки навыков вовлечения детей с инвалидностью и ОВЗ разных нозологий и без инвалидности была проведена деловая игра, а также организованы практические занятия с инклюзивной группой педагогов-наставников, включающие учеников с инвалидностью.

Программы обучения для старшеклассников и студентов перед хакатоном были сфокусированы на навыках создания инклюзивных игр и элементов мероприятий. Школьники и студенты, участвующие в инклюзивных группах, уже на семинарах практиковали создание подобных мероприятий. Особенностью программы обучения для старшеклассников и студентов стало проведение инклюзивных игр перед практико-ориентированными семинарами. В каждой группе заранее выделяли желающих участвовать в хакатоне, что позволило провести регистрацию участников заранее и сэкономить время для работы команд.

Перед вторым хакатоном организаторы на общем собрании уточнили критерии эффективности инклюзивного мероприятия. Это привела к выделению отдельных критериев для педагогов-наставников, для всех участников и отдельно участников с ОВЗ, а также самих организаторов. Такая дифференциация критериев позволила организаторам пересмотреть свой взгляд на проведение мероприятия и внедрить новые элементы.

## Эволюция Программы: инновации и расширение состава участников

На втором этапе Школы юных мастеров инклюзии и втором хакатоне «Экстрабилити: новые способности» были внесены значительные изменения, направленные на повышение вовлеченности участников в мероприятия проекта.

Первым шагом стало формирование новых типов команд и расширение круга педагогов-наставников. В командах участников, помимо учеников Кванториумов, It кубов и коррекционных школ, появились старшеклассники без инвалидности, представители Городского совета районных советов старшеклассников и студенты-психологи Российского государственного профессионально-педагогического университета.

В состав педагогов-наставников также вошли новые люди. Интересный момент заключался в том, что для формирования этой группы мы обратились к участникам предыдущего хакатона, предложив им преумножить свой опыт через участие в новом мероприятии. К добровольцам мы добавили педагогов из нашей партнерской организации, специализирующейся в сфере дополнительного образования – АНО БДЦСТ «Развитие». Также в инклюзивную группу наставников были приглашены опытные представители коррекционных школ, и, что более интересно, три молодых наставника – методиста, непосредственно не являющихся педагогами. Таким образом, идея инклюзии претворилась в жизнь уже в сообществе педагогов. Организаторы сделали акцент на максимальном разнообразии участников, включая студентов и учеников с различным опытом, что дало новый импульс развитию инклюзивных мероприятий.

Во второй день хакатона команды провели предварительную защиту своих активностей, объединившись в пары. Пары состояли из команд разных треков, работавших параллельно, чтобы команды тренировались в защите своих проектов и взаимной постановке вопросов. Кроме того, к каждой паре были добавлены представители жюри и организаторы в роли менторов.

Организаторы разработали удобные для работы методические материалы с описанием необходимых структурных элементов сценария продукта, разрабатываемого командой. По завершению хакатона команда организаторов вместе с наставниками провела глубокую рефлексию по ходу всего

мероприятию. Жюри было сформировано из экспертов, принимавших участие в апрельском мероприятии, а также новичков – людей инженерных специальностей от партнера проекта – ООО «Уралэлектромедь».

## Заключение: достижения и горизонты

Нас ожидает глубокий анализ результатов проекта «Школа юных мастеров инклюзии» и второго хакатона «Экстрабилити: новые способности». Первоначально выделим несколько эффектов, которые иллюстрируют вовлеченность детей, педагогов и организаторов. Несмотря на морозные дни (на момент проведения хакатона в Свердловской области стояли сильные морозы, в последний день с температурой до -360 С), большинство команд активно продолжали работать. Некоторые участники, которые отсутствовали по болезни, вносили свой вклад дистанционно, создавая презентации и работая над медиа-историями в социальных сетях.

В ходе хакатона многие команды успешно применяли дополнительные материалы для презентации своих проектов. Если в начале мероприятия участники заказывали материалы у организаторов через наставников, то к концу хакатона они активно обменивались ресурсами между собой. Эта инициатива по поиску ресурсов перешла от педагогов и наставников к самим ученикам и студентам.

Наставники отмечали, что во многих командах использовались структура элементов включающих сценариев, методы проведения рефлексии среди участников и другие инструменты и материалы, созданные партнерами проекта. В обратной связи все педагоги подробно говорили о включенности различных участников в работу команд, выделяя студентов и представителей коррекционных школ. Почти все наставники, что является ключевым моментом для развития культуры рефлексии, поделились своими личными переживаниями и впечатлениями.

Через неделю после завершения хакатона четыре команды выразили желание продолжить реализацию своих проектов в реальных условиях. Участники, впервые встретившиеся в первый день хакатона и представляющие разные учебные заведения Екатеринбурга, Первоуральска и Верхней Пышмы проявили не только интерес к включенности, но и готовность к долгосрочному сотрудничеству.

Инженеры-новички, ставшие членами жюри, выразили желание стать

наставниками инклюзивных команд на следующем хакатоне. В последний день организаторы, члены жюри и педагоги-наставники начали обмен идеями о будущей трансформации хакатона.

Эти поведенческие индикаторы подтверждают, что усилия по трансформации сценария второго хакатона оказались успешными. Один из ключевых выводов заключается в том, что в проектах, направленных на включение людей из разных социальных групп, важно заранее планировать две повторяющиеся фазы мероприятий, предоставляя пространство для перехода и трансформации. Точно также подтверждается ранее сделанный вывод, что сфера дополнительного образования представляет собой одну из лучших площадок для внедрения реальных инноваций в образовании. Свердловская область логичным образом уже более 10 лет выделяется как центр социальных инноваций, объединяя некоммерческие организации, учебные заведения, бизнес и государственные структуры.

Как организаторам, так и участникам будет чрезвычайно интересно вернуться к этим материалам после проведения третьего и четвертого инклюзивных хакатонов. Часть материалов представлена в первом пособии, здесь же описаны мероприятия, скорректированные и добавленные после проведения первого хакатона.

От имени всей команды организаторов выражаем глубокую благодарность всем, кто внес свой вклад в этот захватывающий и сложный проект!

**Колпащиков Олег Борисович**, Президент АНО «Белая трость»

**Баранников Константин Витальевич**, Генеральный директор  
ООО «Институт дизайна управления и конкурентных стратегий»

# ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА «ШКОЛА ЮНЫХ МАСТЕРОВ ИНКЛЮЗИИ» - 2023

Как уже было обозначено ранее, проект ШЮМИ с одной стороны претерпел ряд изменений и дополнений, с другой – была сохранена последовательность и периодичность мероприятий проекта.

Как и в первой части, обязательными элементами были:

- обучение детей, педагогов и студентов основам инклюзивного взаимодействия с людьми, имеющими инвалидность по зрению, слуху, нарушениями опорно-двигательного аппарата и ментальными особенностями;
- проведение фокус-групп с педагогами-наставниками для выработки новых критерии оценки хакатона в связи с изменением концепции;
- проведение инклюзивного хакатона;
- сбор обратной связи.

Следует отметить, что изменения претерпела не только концепция хакатона. Если в первой части мероприятия хоть и были взаимосвязаны и последовательно выстроены, лучше они получились именно как отдельные мероприятия. Это было связано, во-первых, с уникальностью проекта ШЮМИ (если нет аналогов – опыт нарабатывается в процессе), во-вторых с тем, что ранее они проводились как самостоятельные мероприятия, и организаторам было сложно четко спрогнозировать эффекты, полученные нарастающим итогом. После завершения второй части мы увидели, что стратегически и функционально правильнее выстроить двухступенчатую структуру проекта, позволяющую оставить некий люфт для быстрого и качественного внесения корректиров в ход проекта.

Также необходимо оценивать проект не с точки зрения набора эффективных самостоятельных мероприятий, а с точки зрения проектного мышления, позволяющего оценить проект по критериям эффективности инклюзивного взаимодействия и включенности участников.

# Система мониторинга качества реализации мероприятий Проекта

**Критерии эффективности инклюзивных мероприятий** были окончательно утверждены в 2021 году участниками движения Экстрабилити на ежегодной Сессии стратегического планирования, проводимой АНО «Белая трость». Этот список создавался с начала нашей деятельности и прошёл несколько этапов трансформации.

Постоянная оценка всех этапов подготовки и реализации первой части проекта через призму критериев эффективности заставила внести своеевые-менные и необходимые изменения в планы и сценарии. Результаты оценки стали целевыми ориентирами для второй части, что значительно облегчило проведение рефлексии на разных этапах и проведение мониторинга в целом.

## Критерии эффективности инклюзивных проектов

1. от участников проекта происходит инициатива по обратной связи;
2. проявляются и выявляются положительные практики, свойственные разным группам, филиалам, организациям и т.д.;
3. участники или окружающие открыто говорят о том, что им непонятно (открыто признают, что находятся в непонимании);
4. участники самостоятельно берут на себя роль наставников и «работают» с тем, кто находится в непонимании;
5. участники просят приглашение на другие мероприятия, интересуются информацией о будущих проектах, принимают в них участие;
6. появляются устойчивые связи между участниками из разных социальных групп, создаются совместные проекты, происходят регулярные встречи после мероприятия или проекта;
7. участники проявляют инициативу по созданию новых сценариев / изменению существующих сценариев (участник меняет сценарий мероприятия в процессе);
8. участники мероприятия или проекта включены в организацию, подготовку мероприятия / взаимодействия;
9. участники привлекают в следующие мероприятия своих знакомых, создавая сеть.

Качество изменения содержательной части определялось использованием **элементов «включающих» сценариев**, выработанных участ-

никами экспертных групп на ежегодной Международной научно-практической конференции «Экстрабилити как феномен инклюзивной культуры» в 2022 году.

Включающими мы называем сценарии, в результате которых наблюдается трансформация минимум в двух сферах:

- А. Стратегические цели, критерии эффективности для проектов и мероприятий.
- Б. Поиск и пропаганда лучших практик.
- В. Обеспечение ценности для вовлечённых.
- Г. Предоставление возможности руководить и вносить свой вклад.

Смысл применения **элементов** заключается в том, что они вплетаются в сценарий и увеличивают предпосылку проявления новых способностей, в том числе экстрабилити, или изменений на уровне поведения и мышления участников мероприятия:

1. в этапах Включающего сценария должен быть этап «посвящения» в контекст. Например, правила общения или инструктаж;
2. изменение социальной роли (экономический или психологический аспект самостоятельности независимости);
3. создание жизненных ситуаций (совместная деятельность):
  - привлекаются эксперты и специалисты из разных областей;
  - случайно или осознанно создаются ситуации;
  - если ситуация проявляется спонтанно, то на это сразу обращается внимание;
4. используется совокупность ситуаций взаимодействия и погружения в искусственное ограничение для создания нового навыка, либо прямое взаимодействие как обмен опытом, учеба;
5. в числе организаторов представители целевой группы и руководители (конечные пользователи);
6. большие мероприятия (слёты, конференции), где рассказывают о сложностях трансформации и обсуждают задания и решения в тех же условиях (ограничениях) с целью формирования уверенности в себе, доверия;
7. подготовленная последовательность действий;
8. правильное взаимодействие для изменения социальной роли + осознание изменений;

9. от обсуждения ждём новых мыслей, идей, ищем новые акценты;
10. увеличение числа участников на этапах (введение новых участников);
11. проявление нового языка;
12. организованное общение в перерывах и после (готовая площадка для продолжения);
13. добавление или расширение границ. Например, добавление стран, компаний или участников со статусом;
14. фокус внимания на выявление лидерства;
15. доверие ученикам, удивление учителей;
16. философия общения, как самоощущение.

**К признакам «включения»** были отнесены:

A. Изменение поведения	B. Изменение мышления
Новый сценарий поведения Навыки взаимодействия	Новый способ анализа ситуации Новые варианты прогнозирования Новые перспективы

Для создания сценариев необходимо учитывать готовность участников к инклюзивному взаимодействию. Для диагностики мы используем модель **«Этапы включения в инклюзию»**.

<b>Инклюзивного взаимодействия нет</b>	Человек не видит представителей других социальных групп. Их нет в его картине мира
<b>Страх как естественный этап</b>	Люди с инвалидностью должны уметь помогать, уметь оказывать помощь и поддержку тем, кто переживает страх
<b>Жалость / сочувствие</b>	Социально приемлемое поведение при низком уровне инклюзивной культуры
<b>Толерантность</b>	«Они живут своей жизнью, мы своей!»
<b>Перераспределение ресурсов</b>	Первый уровень, когда проявляется «выгода» от взаимодействия. Например, повышение самооценки.
<b>Анализ - рефлексия</b>	Осознание, что взаимодействие даёт больше, чем ожидалось – «прикосновение к Экстрабилити»

<b>Изменение социальной роли</b>	Из контролирующего в контролируемого, из «опекуна» в исполнителя, выстраивание равных и интересных отношений
<b>Новые сценарии</b>	Нетворкинг, создаются проекты, предлагаются новые сценарии
<b>Свободное отношение к границам / опора на границы</b>	Поиск новых контекстов, интерес к новым социальным связям, доверие к взаимодействию с представителями других социальных групп. «Вкус к Экстрабилити»

В рамках мониторинга хода проекта в ходе фокус-групп были выработаны и детализированы дополнительные критерии, позволяющие отметить личностную эффективность всех участников Хакатона.

#### **Критерии эффективности наставника:**

- Наставник наблюдает за командой, наставник-исследователь
- Наставник создаёт сценарий для группы
- Проводит рефлексию с другими наставниками
- Не выходит из роли наставника в роль участника
- Использует предложенные структуры
- Работа команды после хакатона

#### **Критерии эффективности участника команды:**

- Коммуникация со всеми участниками и наставником
- Включённость
- Быстро стал взаимодействовать с другими
- Влиял на лидерство своё, команды, проекта
- Ощущает проект как ценный для себя
- Доверие
- Телесный контакт
- Задаёт вопросы экспертам и другим

#### **Критерии эффективности участника с ОВЗ и инвалидностью:**

- Вклад в лидерство
- Высказывание своих идей
- Удалось повлиять на результат проекта или дня

#### **Критерии эффективности команды:**

- Общаются вне хакатона

- Создают чат команды
- Свой язык коммуникации внутри команды
- Готовность каждого презентовать созданный продукт
- Включённость

#### **Критерии эффективности организаторов:**

- Новые программы обучения
- Новые проекты
- Нетворкинг
- Презентация продукта
- Продажа продукта инклюзивного взаимодействия

Наблюдение включенности каждого участника и особенностей инклюзивного взаимодействия позволило выстроить гибкую систему управления проектом «Школа юных мастеров инклюзии».

## **Рефлексия в ходе реализации проекта**

Каждое мероприятие сопровождалось обязательным элементом – рефлексией, позволяющей собрать обратную связь от участников и отследить проявление вышеописанных критериев. Кроме того, проведение рефлексии помогает улучшить качество деятельности и достижение целей, так как этот процесс может помочь идентифицировать дополнительные возможности и повысить эффективность командной работы. В целом, рефлексия является мощным инструментом, который может улучшить не только результаты работы группы, но и отношения между участниками.

Рефлексия, которая проводится после «включающих» сценариев, может помочь использовать конфликты и моменты непонимания для развития скрытых способностей и личностного роста участников группы. Это происходит от того, что в конфликте участникам группы приходится искать новые структуры и способы мышления, чтобы решить проблему и продвинуться вперед. Такие ситуации могут стимулировать креативность и поощрять участников группы рассматривать проблему с разных сторон, отходя от привычной точки зрения.

Использование навыка рефлексии непосредственно в процессе помогает участникам группы находить новые альтернативные способы решения

проблем, открывать для себя новые аспекты своей личности. Кроме того, рефлексия может помочь участникам группы проанализировать собственную реакцию на моменты конфликта и непонимания, позволяя им осознать свои сильные и слабые стороны. Это может быть полезно для личностного роста, поскольку обработка такой информации позволяет лучше понять свои чувства и мысли в различных ситуациях, активизировать свои коммуникативные навыки.

Наконец, рефлексия может привести к усилению доверия между участниками группы, уменьшению уровня стресса в процессе деятельности и, в конечном счете, повышению уровня удовлетворенности в процессе достижения целей.

## Технология проведения рефлексии в инклюзивной группе

1. Вводная инструкция: рефлексия как процесс самоанализа, который позволяет нам лучше понять свои мысли, эмоции, ощущения и социальное поведение.
2. Участники группы поочередно делятся своими мыслями, эмоциями, ощущениями и социальным поведением перед/после выполнения какой-то задачи или дискуссии в группе. Нельзя комментировать высказывания других участников. Важно, чтобы каждый участник имел возможность свободно выразить свои мысли и чувства без прерываний.

### Инструкция участнику рефлексии:

1. Начните со своих мыслей: какие идеи пришли вам в голову?
2. Опишите свои эмоции: как вы себя чувствовали, выполняя задачу или участвуя в дискуссии?
3. Опишите свои ощущения: какие физические чувства телесные переживания у вас были?
4. Опишите свое социальное поведение: как вы взаимодействовали с другими людьми

**Примеры:**

<b>Мысли:</b> «Я думал, что это будет очень сложно, но получилось проще, чем я ожидал».	<b>Ощущения:</b> «Мое сердце билось быстрее, когда я выступал, потом появилось тепло в груди».
<b>Эмоции:</b> «Когда мы начали, я чувствовал страх и растерянность, но потом стал более спокойным, появился интерес».	<b>Социальное поведение:</b> «Я пытался задавать вопросы и участвовать в дискуссии».

## МОЛОДЕЖНЫЕ ИНКЛЮЗИВНЫЕ ИГРЫ

В обеих частях проекта обязательным элементом являлось проведение Молодёжных инклюзивных игр. Основная цель инклюзивных игр – инклюзивное взаимодействие людей из различных социальных групп, при котором они совместно решают задачи разной сложности.

Главная идея игр – инклюзивность – включение в полноценное социальное взаимодействие людей с разными физическими возможностями, создание единой комфортной среды для людей вне зависимости от их физических и психологических особенностей. Правильно организованная инклюзия позволяет вовлечь в конструктивное взаимодействие представителей разных социальных групп.

При организации и проведении инклюзивных игр, важно учитывать принципы их организации:

- ценность человека не зависит от его способностей и достижений;
- каждый имеет право на общение и на то, чтобы быть услышанным;
- все люди нуждаются в поддержке друг друга и дружбе ровесников;
- достижение прогресса для всех связано с тем, что мы не изучаем ограничения, а получаем новые возможности;
- каждый может столкнуться с различными трудностями в определённых областях и в определённое время
- подлинное образование может осуществляться только в контексте реальных взаимоотношений.

Игры проводились на всех площадках – участниках проекта. При этом важным условием для каждой площадки стала разработка и проведение нескольких собственных инклюзивных мастер-классов. Сценарии игр содержали одинаковое количество мастер-классов (5), но различались по их содержанию. К проведению инклюзивных мастер-классов были подключены педагоги Дворца молодёжи и фонда «Золотое сечение», прошедшие обучение, волонтёры движения Экстрабилити, студенты-волонтеры РГППУ и ГАПОУ СО «Свердловский областной педагогический колледж». В рамках игр были проведены следующие мастер-классы.

- **Лабиринт на коляске:** участники по очереди проходят лабиринт, сидя в кресле-коляске. Один участник управляет коляской в повязке на глазах, другой словами направляет участника с завязанными глазами, а третий просто сидит в кресле-коляске.
- **Жестовое пение:** ведущие показывают участникам припев песни на языке жестов, отработка движений. Поют Гимн с помощью языка жестов.
- **Дженга:** участники, положившись на слух и осязание играют в известную игру «Дженга». Ориентируясь на шорох выдвигаемых блоков и аккуратное движение рук, участники друг за другом собирают башню из блоков. Игра продолжает до тех пор, пока башня не упадет.
- **Пластилинография:** все участники команды надевают повязки на глаза и получают небольшие кусочки пластилина. Задача команды – слепить человека будущего, каждый участник лепит отдельную часть тела человека, после чего все детали соединяются воедино.
- **Тактильная геометрия:** при помощи специальных инструментов, тактильной линейки и треугольника участники в парах на бумаге рисуют геометрические фигуры. Один участник в паре с повязкой на глазах.
- **Роболабиринт:** участники встают в пары. У одного из участников повязка на глазах, он не видит, но в руках держит пульт управления роботом. Задача второго – сориентировать как правильно направлять робота, чтобы пройти лабиринт.
- **Гартик фон:** участники, положившись на слух и подсказки напарников, создают картины на графических планшетах. По завершению данного этапа команда рассматривает и обсуждают получившийся рисунок каждой пары, предполагая, что было задумано при начале рисования.
- **Подготовка ПК к работе:** в каждой группе 1 человек, надев повязку на глаза, готовится к работе. Остальные члены группы

должны помочь сбрать, не прикасаясь к комплектующим.

• **Большие шахматы:** команда надевает повязки на глаза и делится на две подгруппы. Начинается игра в шахматы под руководством ведущего станции.

• **Лего:** участники в парах работают над созданием постановки из лего на небольшой плоскости. Один человек в паре находится в повязке на глаза.

• **Робосумо:** составляются три пары участников, один человек в паре в маске берет в руки пульт управления роботом, другой помогает направлять. Задача каждой пары - вытолкнуть робота противника за пределы круглого ринга, который начертан на полу.

• **Тактильные мешочки:** есть 6 мешочеков с сыпучими веществами, крупами. Каждый участники по очереди опускает руки в мешочек, чтобы угадать, что в нем находится.

• **Эко-арт:** команда делится на пары и рисует на ткани красками, вначале один участник пары надевает повязку на глаза, потом они меняются местами.

• **Точно в цель:** каждый участник команды по очереди подходит, надевает повязку на глаза. Цель: забросить различные предметы в растянутый на расстоянии мешок.

• **Выставка художника:** в коворкинге находится 10 картин. Участники пытаются угадать, что изображено на данной картине, не видя её названия. После того, как они описывают картину, над ней ставят название и описание того, что на самом деле изобразил художник

• **Чешский театр:** участники группы по очереди вытягивают карточки, на которых указана роль в предстоящей сказке. Роли: волк, козлята (количество козлят варьируется в зависимости от количества группы), коза, кузнец, сказочник. Сказочник читает сказку (с листа), а актеры «играют» свои роли, исполняя все, что зачитывает сказочник.

• **Рисование в темноте:** участники делятся на пары и одному из них завязывают глаза. Один участник в паре является ведущим, другой – ведомым. Участники с завязанными глазами берут в руки нитки бус и с помощью «зрячих» партнеров из них выкладывают контурные рисунки обитателей морского дна. Участники могут рисовать, что-то самостоятельно придуманное в паре или по заранее заготовленным трафаретам. На выполнение задания дается 4 минуты. Затем участники снимают повязки,

оценивая результат, меняются ролями и выкладывают другие картинки (в паре картинки не повторяются)

- **Кладовая:** команда рандомно делится на 3 микрогруппы (3-4 человека в каждой), каждая затем вытягивает задание. В задании указано название блюда и необходимые ингредиенты для его приготовления. Далее всем участникам завязываются глаза. Группам необходимо найти в «кладовке» необходимые ингредиенты для: 1. Борща 2. Салата 3. Десерта: к чаю/кофе и фрукты.

После проведения игр обязательно проводилась рефлексия в каждой команде и собиралась обратная связь. Образец сценария Молодёжных инклюзивных игр представлен в Приложении № 1.

# ВТОРОЙ ИНКЛЮЗИВНЫЙ ХАКАТОН «ЭКСТРАБИЛИТИ: НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ»

Как и в первой части проекта, для обсуждения вариантов трансформации проекта и Хакатона во второй части был использован метод фокус-групп.

## Проведение фокус-групп

Метод «фокус-группы» – глубинное фокусированное интервью в форме серий групповых дискуссий, в ходе которых участников «фокусируют» на вопросах, интересующих исследователя с целью получения от участников субъективной информации. Основной особенностью метода инклюзивной фокус-группы является то, что в групповом обсуждении участвуют как люди без ОВЗ и инвалидности, так и люди с ОВЗ и инвалидностью. Участники включены в активное общение, вследствие чего психологические барьеры (обычно разделяющие интервьюера и интервьюируемого в опросных методах) снимаются намного эффективнее, а эмоциональные реакции (влияющие на поведение любого человека в повседневной жизни) проявляются намного ярче.

### Начальный этап

Начальный этап начинается с того момента, когда участники вошли в комнату и заняли свои места / подключились в онлайн-режиме. Этот этап включает в себя вступительное слово модератора и знакомство группы.

#### *Вступительное слово*

Модератор произносит краткое вступительное слово, которое, с одной стороны, вводит участников в курс дела, а с другой, – сообщает им определенную юридически значимую информацию.

Вступительное слово модератора занимает 1-2 минуты и включает в себя следующий перечень вопросов:

- имя модератора и наименование организации, которую он представляет;
- предмет обсуждения («сегодняшняя дискуссия будет освещать тему...»);
- право на свободное выражение мнений участников; участники не должны говорить одновременно

## **Знакомство группы**

Знакомство группы занимает 3-5 минут и включает в себя следующие пункты:

- участники представляются по имени;
- характеризуют себя так как считают нужным;
- обязательным является инклюзивное описание себя для участников с ОВЗ и инвалидностью по зрению – участник описывает свой внешний вид (рост, цвет волос, одежду и др. на усмотрение участника);
- рефлексия своих ощущений, мыслей поведения на текущий момент.

## **Основная часть**

Основная часть дискуссии ведется в соответствии с заранее разработанным планом, с той оговоркой, что целью является не следование плану само по себе, а получение предусмотренной им информации, включая и ту, которая прямо не записана в списке вопросов, но релевантна основной цели исследования.

Две основные задачи встают перед модератором в ходе основной части дискуссии: регулирование обсуждения и его фокусирование на проблеме исследования.

**Фокусирование обсуждения.** Фокусирование обсуждения означает, с одной стороны, удерживание его в рамках релевантных тем, а с другой, — углубление, полноценное их раскрытие. Кроме того, одной из важнейших задач дискуссии является обеспечение широты, т.е. максимального расширения списка высказываний, имеющих отношение к обсуждаемому вопросу.

## **Завершение**

Завершение фокус-группы имеет содержательный, организационный и этический аспекты. С содержательной точки зрения необходимо проведение финального резюме. Модератор кратко суммирует основные точки зрения и предлагает каждому участнику их прокомментировать.

Участники также высказываются:

- высказывают те мысли, которые им не удалось выразить в ходе основной части обсуждения;
- рефлексируют свои ощущения, мысли поведение на текущий момент.

Сценарий фокус-групп по проекту «Школа юных мастеров инклюзии» представлен в Приложении № 2.

## Итоги проведения фокус-групп

**Первая и вторая фокус-группы** были посвящены обсуждению элементов второго инклюзивного Хакатона. Были выработаны критерии инклюзивного взаимодействия в команде Инклюзивного Хакатона (описаны ранее); определен перечень материалов для наставников, которые необходимы для организации работы команды на Хакатоне; сформулирован вариант текста для кейса и технического задания инклюзивного Хакатона по двум трекам: «Инклюзивное мероприятие» и «Инклюзивная игра» и технические задания для команд.

**На третьей фокус-группе** обсуждалось содержание этапов Инклюзивного Хакатона; был определен перечень оборудования и материалов, необходимых для выполнения кейсов по двум трекам Хакатона; были определены критерии оценки инклюзивного продукта по итогам Хакатона.

### *Итоги фокус-группы № 3*

1. Определено содержание этапов Инклюзивного Хакатона:

- в сценарий Хакатона введены этапы

1) оперативного совещания с наставниками в первый день;

2) этапы рефлексии с наставниками и рефлексии в командах на все дни Хакатона, а также этап рефлексии организаторов и наставников в последний день Хакатона;

3) этап предзащиты проектов во второй день.

- выбран перечень оборудования и материалов, необходимых для выполнения кейсов по двум трекам Хакатона;
- определен сценарий взаимодействия команд Хакатона с экспертами.

2. Определены критерии оценки инклюзивной игры/ мероприятия по итогам Инклюзивного Хакатона

Уточнен пункт «Ожидаемые инклюзивные эффекты игры/ мероприятия» – включающий 3 параметра:

- нетворкинг между участниками команды, участниками и внешней средой;
- вовлечение в новую игру/мероприятие или возникает идея о новой игре/мероприятии (другие новые перспективы) для участников,

- происходит смена ролей, проявление экстрабилити;
- создание доверия и взаимного интереса к личным ценностям участников.

Это показатель, который отражает уровень вовлеченности пользователей в инклюзивное взаимодействие в процессе игры/ мероприятия. На Инклюзивном Хакатоне это является ключевым критерием оценки проектов. Для расчета повышающего коэффициента используются критерии, которые отражают уровень вовлеченности участников инклюзивной игры/ мероприятия в инклюзивное взаимодействие в будущем, когда проекты могут быть реализованы.

**Четвертая фокус-группа** была посвящена обсуждению и анализу итогов с участием наставников команд. Были определены направления совершенствования подготовки к инклюзивным Хакатонам:

- более целевая подготовка команд Хакатона, вовлечение и мотивация участников команд до начала Хакатона;
- более подробное знакомство с этапами Хакатона;
- более подробное знакомство с критериями оценки решения кейсов хакатона;
- развитие навыков организации командной работы в инклюзивной команде;
- проектирование путей дальнейшего применения педагогами-наставниками полученных навыков.

2. Выявлено, что участие в инклюзивном взаимодействии повлияло на развитие компетенций и скрытых способностей (экстрабилити) педагогов-наставников: потребность в рефлексии, навыки рефлексии своей деятельности и организации рефлексии в командах.

3. Определены пути развития проектов после Хакатона: команды, желающие реализовать свой проект смогут получить финансовую и экспертную поддержку в течение года после Хакатона.

**В ходе пятой фокус-группы** были проанализированы элементы Хакатона:

- кейс и техническое задание,
- регламент,
- методические материалы для наставников.

Были определены направления совершенствования работы:

- 1) обеспечение отдельного помещения для совещаний и рефлексии с наставниками;
- 2) подготовка пространства для предзащит проектов для обеспечения диалога и обсуждения проектов между командами;
- 3) подготовка членов жюри и экспертов для более эффективной предзащиты; более подробное знакомство их с критериями оценки решения кейсов Хакатона до предзащиты;
- 4) включение обучающихся в работу фокус-групп по подготовке Хакатона;
- 5) развитие у наставников навыков организации командной работы в инклюзивной команде.

Также было выявлено, что команды заинтересованы в ознакомлении с оценочными листами, заполненными жюри.

**Итоговая шестая фокус-группа** состоялась для организаторов Хакатона. Были сформулированы направления совершенствования процедуры проведения Инклюзивного Хакатона:

- необходимо уточнить тайминг работы команд для обеспечения ритмичности работы;
- необходимо организовать строгий тайминг и модерацию защите, организовать пространство защиты для диалога между всеми командами и вопросов от команд членам жюри и экспертам; отдельно обозначить тайминг на просмотр медиа команды во время защиты проекта; аналогичные требования реализовать и на предзащите проектов;
- обеспечить формирование команд хакатона с привлечением большего числа участников с ОВЗ;
- проанализировать возможность разделить роли педагогов-наставников и сопровождающих для большего погружения наставников в процесс работы с командой;
- обеспечить тимбилдинг силами внешних ведущих, не вовлеченных в Хакатон;
- обеспечить сопровождение команд экспертами в сфере инклюзивного взаимодействия в течение всех дней Хакатона для организации обратной связи на всех этапах работы команды и для достижения основной цели проекта;
- обеспечения более эффективного прохождения командами этапов

включения в инклюзивное взаимодействие; для этой же цели организовать пространство работы команд таким образом, чтобы в помещении работали не более 4-х команд;

- дополнить обучение и инклюзивные игры для всех групп участников (наставники, участники с ОВЗ и без ОВЗ и др.) практической отработкой критериев инклюзивного взаимодействия и включающих сценариев, для этой цели разработать видеоконтент и реализовать активные формы инклюзивного взаимодействия, в том числе с привлечением будущих наставников в качестве волонтеров на инклюзивных мероприятиях, а также с привлечением успешных обучающихся с ОВЗ;
- запланировать этап обратной связи и рефлексии команд после Хакатона;
- организовать условия в течение Хакатона для нетворкинга между наставниками, между участниками команд (возможно в формате клубов и др.);
- возможно рассмотреть формат выездного проведения Хакатона с проживанием всех участников в конкретной локации на время Хакатона.

Также в качестве направления совершенствования формулировки кейсов и технического задания Инклюзивного Хакатона поступило предложение добавить в кейсы описание конкретных людей с определенными нозологиями, чтобы команды разрабатывали мероприятия/игры с учетом данных особенностей.

Кроме того, были сформулированы направления совершенствования критериев оценки решения кейсов Инклюзивного Хакатона:

- увеличить оценочную шкалу – от 0 до 5 баллов;
- критерий «Медиа команды» перенести в дополнительные критерии;
- рассмотреть возможность включения критериев эффективности для разных групп (наставники, участники, команды) в критерии оценки проекта.

## Проведение Инклюзивного Хакатона

В Хакатоне приняли участие 60 детей: 12 команд по 5 человек. Состав команд формировался рандомно, основной акцент – чтобы дети и наставники не были знакомы друг с другом. В каждой команде находились 3 участника без инвалидности, 1 участник с инвалидностью и студент-волонтер. Также к каждой команде был прикреплен педагог-наставник, который курировал работу команд и организовывал инклюзивное взаимодействие.

Команды были сформированы по двум направлениям: «Инклюзивное мероприятие» – 6 команд по 5 человек; «Инклюзивная игра» – 6 команд по 5 человек. Соревнования проходили в двух аудиториях.

Ежедневно на работу команд отводилось в общей сложности 4 часа. Обязательным элементом была физразминка, позволявшая поддерживать позитивный психологический настрой участников. К проведению физразминки привлекались студенты-волонтеры. Еще одним обязательным элементом стала ежедневная рефлексия внутри команд.

**В первый день** сразу после открытия Хакатона и жеребьевки был проведен тимбилдинг – упражнений на знакомство и сплочение команд – в связи с тем, что участники не были знакомы между собой. Это позволило сократить время на вхождение в инклюзивное взаимодействие и снизить стрессогенность обстановки для педагогов и детей. После тимбилдинга команды перешли в предназначенные аудитории, где приступили к определению концепта решения предложенных кейсов (описано в фокус-группах). Педагогу-наставнику на этом этапе важно выяснить умения участников команды и помочь им в распределении ролей. Как правило, определяются следующие роли:

- Разработчики идеи (может быть вся команда)
- Советники, критики (чаще – дети с инвалидностью)
- Дизайнеры - оформители
- Инженеры/программисты
- Докладчики (на финальном этапе)

В целом можно определить функциональные и дисфункциональные роли, которые могут проявиться при работе инклюзивной команды над проектом решения кейса.

Функциональные роли определяются по следующим поведенческим проявлениям.

1) Роли участников проекта, ориентированные на выполнение задач команды:

- Определяет проблемы: определение общих задач группы.
- Ищет информацию: запрашивает фактическую информацию о задачах группы или методиках их исполнения, просит разъяснений относительно предложений.
- Предоставляет информацию: предлагает информацию для использования в решении задач, разъясняет предложения.
- Ищет мнения: запрашивает мнения относительно обсуждаемого вопроса.
- Высказывает мнения: делает утверждения по обсуждаемым вопросам.
- Проверяет целесообразность: сопоставляет предлагаемые решения с реальным положением дел.

2) Роли участников проекта, ориентированные на создание/поддержание работы команды:

- Координирует: поясняет утверждения и показывает их связь с другими утверждениями, анализирует предлагаемые варианты.
- Гармонизирует: улаживает споры и разногласия, акцентирует общность взглядов.
- Ориентирует: помогает группе придерживаться плана, обнаруживает отклонения, предлагает процедуры для повышения эффективности работы группы.
- Поддерживает-вдохновляет: высказывает одобрение предложений других участников, демонстрирует теплое и чуткое отношение к ним.
- Сопровождает: последовательно продвигается по всем этапам вместе с командой, принимает чужие идеи, выражает согласие.

При нарушении включения участников в процесс командной работы над решением кейса могут отмечаться такие поведенческие проявления, как:

- Блокировка: участник мешает работе группы, вызывая споры, оказывая неаргументированное сопротивление и несогласие. Позже возвращается к забытым вопросам.
- Уклонение от работы: дремлет, занимается посторонними делами, переговаривается с другими и т.д.

- Отклонение от темы: превращает обсуждения в личный разговор, разражается длинной речью по краткому вопросу и т.п.

У ряда команд на первом этапе возникли сложности, поэтому в каждой аудитории присутствовали кураторы-психологи от Дворца молодёжи из команды организаторов. В их задачу входило наблюдение за включением команд в деятельность и, при необходимости, дополнительная помощь в осмыслинении конкурсного задания и налаживание взаимодействия.

**Второй день** был посвящен непосредственно воплощению идеи. Команды создавали сценарии мероприятий согласно техническому заданию, работали над образом логотипа и презентацией продукта. В конце дня прошла предзащита с участием экспертов. В отличие от первого Хакатона, в предзащите принимали участие по две команды из параллельных треков, которые представляли первичные результаты друг другу. И эксперты, и каждый из членов команд имел право задать вопросы по представленному продукту. Также был проведен инструктаж для педагогов-наставников по подготовке команды к финальной защите и рефлексия.

**Финальный день** Хакатона был разбит на три части. В первой части происходила доработка (шлифовка) командами конкурсного продукта и подготовка к презентации, далее – защита своего продукта и представление его членам жюри. Важное условие – в презентации должна участвовать вся команда: сначала каждый участник команды представляется и рассказывает о своем вкладе в разработку сценария, затем конкурсный продукт презентуется членам жюри в режиме тестирования. Защиты по направлениям проходят параллельно. После обеда, во время которого жюри подводит итоги, состоялось закрытие Хакатона и торжественное награждение команд.

По окончанию Хакатона команда организаторов провела совместную рефлексию с наставниками команд в целях определения позитивных и негативных моментов, возникавших в ходе мероприятия, а также необходимости доработок при повторном проведении.

# Описание сценариев инклюзивных мероприятий, разработанных командами в ходе Хакатона

## Трек: Инклюзивная игра

### Команда № 2

#### Настольная инклюзивная детективная игра «Тайна особняка Эберхардт».

Погружаясь в игру, игроки становятся детективами, которые приглашены расследовать загадочную кражу ожерелья из драгоценных камней, имеющего огромную ценность.

Ход игры:

История начинается в особняке Эберхардт, расположеннном на острове в Восточной Англии. Владелец особняка, профессор Виктор Эберхардт, обращается в агентство детективов с просьбой найти украденное из его коллекции Древне Римское ожерелье. Все свидетели уверены, что особняк был плотно охраняется. Кража произошла ночью.

Игрокам предстоит разгадать загадку кражи, проделать расследование внутри особняка, собрать улики, опросить свидетелей и наконец, найти вора и украденное ожерелье.

В ходе игры игроки будут исследовать различные комнаты особняка, собирать и анализировать улики и следы и знакомиться с семьёй и слугами профессора. Чем больше информации и улик соберут детективы, тем ближе они будут к разгадке тайны.

### Команда № 5

#### Игра «Задатки ежа»

**Проблема:** Отсутствие инклюзивной культуры.

**Польза:**

- игра включает в процесс каждого участника команды;
- игра позволяет погрузиться и осознать собственные ощущения;
- игра позволяет выявить свои сверх способности

**Цель:** создание включающей среды для взаимодействия и объединения людей с разными способностями и возможностями.

Игра не имеет возрастных ограничений. С помощью таких органов чувств, как обоняние, слух и осязание игрокам предстоит разгадать тайну того, что находится перед ним в волшебных коробках.

Во время регистрации участников происходит жеребьевка, так же необходимо заполнить форму, в которой указывается, есть ли аллергия или непереносимость / отвращение, к каким-либо продуктам.

Заранее нужно выбрать одного ведущего. В его обязанности входит:

1. Контролировать ход игры с соблюдением всех правил.

2. Управление игровым инвентарем.

3. Подсчёт баллов с подведением итогов.

#### **Ход проведения игры «Задатки ежа»:**

- регистрация и заполнение анкеты на наличие/отсутствие аллергии;
- жеребьёвка и формирование команды;
- знакомство с правилами игры;
- игровой процесс в командах;
- подсчёт баллов согласно критериям оценивания, в игре;
- подведение итогов игры.

#### **Правила игры:**

1. Разделиться на команды с помощью жеребьевки. Каждая команда состоит из 4 человек.

2. Команды должны выбрать от себя пару участников / инклюзивную пару для прохождение каждого этапа.

3. Каждая пара игроков перед прохождением этапа закрывает глаза с помощью маски.

4. Игра состоит из 3-х этапов:

• «Таинственный звук» (участники определяют, что звучит).

• «Зачем глаза, когда есть руки» (участники с помощью рук определяют предмет).

• «Ароматерапевт» (определить предмет по запаху).

5. Выигрывает та команда, которая набирает больше баллов.

#### **Критерии оценивания в игре:**

1 этап: за каждый правильный ответ +1 балл.

2 этап: за каждый правильный ответ +2 балла.

3 этап: за каждый правильный ответ +3 балла

## Технологические элементы игры

Для игры понадобятся:

- Аудиозаписи с различными звуками природы и леса и устройство, усиливающее звук (колонка)
- Предметы, которые возможно определить на ощупь + ёмкость, куда помещаются предметы.
- Предметы с различными сильными запахами + ёмкость для их размещения.

Эта игра может проводится в университетах, школах, д. садах, центрах развития и других учебных заведениях.

### Описание инклюзивного взаимодействия в игре:

- Представители каждой команды – это инклюзивная пара. Они совместно угадывают предмет с помощью органов чувств.
- Во время прохождения этапов все участники находятся в равных условиях.
- Игра позволяет каждому проявить свои способности и быть наиболее эффективным.

## Команда № 7

### Настольная игра «В стране Оз»

(по типу «Ходилки-бродилки»)

На игровом поле обозначены ходы для зрячих и незрячих. Бросая кость (кубик), игрок делает шаги в соответствии с выпавшим числом точек.

После хода игрок выполняет задания, которые обозначены на карточках. Выполнив задания, игрок делает ещё один ход. Если игрок не смог выполнить задания, то он делает 2 шага назад и передаёт ход следующему. Задача игрока- быстрее всех добраться до финиша.

Взаимодействие заключается в том, что люди с инвалидностью и без инвалидности помогают друг другу выполнять задания (написать по Брайлю-если это зрячий, показать жестами для глухого, чтобы он понял и наоборот и т.д.).

На игровом поле обозначены ходы по Брайлю и для видящих людей, поэтому и зрячие, и незрячие помогают в передвижении фишок. Также объясняют задания с карточек.

## Команда № 9

### Игра «Инклюзивное пространство»

#### Задачи:

- Улучшить коммуникацию и взаимодействие между игроками;
- Повысить уровень внимания и концентрации;
- Предоставить возможность для развития тактического мышления и принятия решений;
- Осознать важность работы в команде и взаимопомощи

#### Суть игры:

«Инклюзивное пространство» – это игра, нацеленная на командообразование, благодаря своим простым и доступным заданиям, нацеленным на работу в команде, разнообразие игровых ролей и возможностей, а также поддержку и уважение индивидуальных особенностей игрока.

Для прохождения игры команда должна сотрудничать, обмениваться информацией и принимать совместные решения.

Максимальное число участников – 10, время прохождения игры – 1 час (но может варьироваться от количества игроков)

#### Реквизит:

- Коврик – пазл;
- Мяч тканевый;
- Буквы (деревянные/ мягкие);
- Мягкие игрушки.

Примерная стоимость: около 4000 руб.

## Команда № 10

### Игра «Корпорация»

Сайт мероприятия: <https://356653.tilda.ws/>

**Игроки:** возраст 8+, количество участников от 6 человек + ведущий

#### Цель игры:

В процессе дискуссии выбрать самые важные предприятия для выживания

**Место проведения:** Любое пространство

#### Ситуация в игре:

Игроки жители некого города Зейн, и по новостям передали срочную информацию о том, что совсем скоро город настигнет что-то плохое и есть не так много времени, чтобы решить, как выжить.

В городе где проживают игроки, есть несколько предприятий, но ресурсов чтобы их содержать не хватит на всех, поэтому срочно нужно выбрать от 2 (в зависимости от количества команд) предприятий, чтобы выжить, но выбор будет не так уж и прост.

### **Ход игры:**

1. Выбирается случайнным образом карточка с Катастрофой, в которой нужно выжить;

2. Каждая команда вытягивает случайную карточку с предприятием.

Каждый раунд длится 1 минуту для каждой команды по очереди, где участники должны привести доводы в пользу своего предприятия.

В конце раунда команды путем обсуждения и голосования выбирают предприятие, которое меньше всего будет полезно в данной катастрофе.

Начиная со второго раунда, команды вытягивают случайные карточки с условиями, которые либо усилият их предприятие, либо наоборот, выигрывает та команда, чье предприятие останется в конце.

## **Команда № 12**

### **Игра «Игра чувств»**

**Целевая аудитория:** молодёжь 14-35 лет (школьники, обучающиеся специализированных учреждений, сотрудники различных организаций, у которых есть желание развивать свои навыки взаимодействия в процессе командной работы)

**Цель игры:** Формирование навыков коммуникации различных социальных групп с позиции взаимодоверия и взаимоуважения

### **Описание игры:**

#### **Инструкция:**

«Игра чувств» – кооперативный живой детективный квест, действие которого происходит в наше время. Совместно участники (4 или 8 человек) примут участие в расследовании кражи, произошедшей в красивом старинном особняке.

Каждый игрок берет на себя роль определенного органа чувств детектива: один отвечает за зрение, второй – за обоняние, третий – за осязание, четвертый – за слух. В зависимости от роли игроки независимо друг от друга получают подсказки-улики соответствующего характера (визуальные, тактильные и т.д.). В ходе игры они должны восстановить картину событий, найти вора и украденную книгу.

Сюжет игры разделен на 3 главы, в рамках каждой из которых игроки получают несколько улик и далее обсуждают их место в картине событий. Необходимо внимательно проанализировать полученные сведения, откинуть ложные, которые не относятся к делу, и остановиться на полезных.

**Очередность этапов раунда:**

- Завязка главы
- Раскрытие улик
- Построение версии происходящего

Каждая глава начинается с краткого описания происходящего в данный момент, которое зачитывает ведущий. Далее участники по одному заходят в специальную комнату, где ведущий предоставляет им подсказки в зависимости от их специализации. Одному игроку за этап предоставляется несколько подсказок разом; некоторые из них будут верные, остальные же наведут на ложный след. Остальные игроки не знают ничего о подсказках друг друга. Последний шаг в главе – общее обсуждение в другой комнате, где участники делятся полученной информацией и восстанавливают картину данной главы. В конце игры игроки должны все вместе построить версию случившегося и ответить на несколько вопросов ведущего. После рассказчик раскроет полную картину.

Чтобы раскрыть дело, очень важно обсуждать имеющуюся информацию. Постоянно вспоминайте полученные улики каждого игрока!

## **КТО ПОБЕДИЛ?**

Так как игра командная, то проигрывают и побеждают все игроки вместе. Игроки продвигаются по сюжету и доходят до развязки, где правильно или неправильно отвечают на вопросы.

**Польза:**

- развитие способности рассуждать, полноценно принимать точку зрения остальных участников, которые являются носителями уникальной полезной информации
- показать, что каждый воспринимает мир по-своему, однако составить целостную картинку можно только тогда, когда ощущения разных людей объединяются.

**Ресурсное обеспечение:**

- Материальное: маски на глаза по количеству игроков, улики, канцелярские принадлежности

- Финансовое: до 10.000 руб. (закупка масок, расходных материалов для печати, возможна аренда помещения)
- Кадровые: Ведущий, волонтёры для организации помещения
- Временные: дальнейшая проработка сюжета, подсказок и др. наполнения - 2-3 месяца.

Проведение игры рассчитано примерно на час.

- Партнёры: образовательные учреждения (школы, СПО, ВУзы, дополнительное образование), специализированные учреждения, торговые компании, предприятия реального экономического сектора.

#### **Описание инклюзивного взаимодействия:**

Благодаря уникальной механике в игре могут принять участие не только обычные люди, но и игроки с ограниченными возможностями здоровья: с нарушениями зрения, опорно-двигательного аппарата. Роли будут распределяться с учетом сильных сторон участников, поэтому каждый сможет внести свой вклад в раскрытие дела. Без учёта подсказок всех участников раскрыть дело невозможно.

## **Трек: мероприятие**

### **Команда № 1**

#### **Ярмарка творчества «Миссия выполнима»**

Проведение мероприятия планируется на площадке Ельцин-центра.

Мероприятие, объединяющее людей, которые любят провести время с пользой и для тех, кто любит творчество.

Данное мероприятие разработано для всех людей, несмотря на индивидуальные особенности человека.

На ярмарке желающие смогут попробовать себя в различных мастер-классах:

- объемное рисование,
- письмо по Брайлю,
- лепка из глины.

Также на ярмарке планируются стенды сувениров hand made от партнеров.

В качестве партнеров привлечь:

- АНО «Белая трость»,

- «Благое дело»,
- «Ельцин центр».

## Команда № 3

**Проект: Ежегодный фестиваль инклюзивного творчества и взаимодействия «ExtrabiliFest», с круглогодичной активностью в рамках подготовки.**

Фестиваль проводится в октябре, приурочен к Дням Инклюзии и проводиться в международном формате.

В рамках фестиваля "ExtrabiliFest" реализуются три основные направления:

- Лекторий "Место другого" (делятся опытом знаниями и умениями в инклюзивном с
- Выставка "Под другим углом" (особенные работы особенных людей)
- Инклюзивный концерт (включает индивидуальные выступления и спектакль).

В период подготовки к фестивалю «ExtrabiliFest» бразды правления у органа фестиваля - лаборатории «ExtraLab», которая проводит полноценную подготовку фестиваля (собирает заявки, работает с партнёрами и т.д.).

Виртуальная круглогодичная рабочая платформа фестиваля «ExtrabiliFest» - многоязычный сайт на основе доменов ExtrabiliFest.ru и Екстрабилифест.рф .

У фестиваля есть мерч-продукция и продуманы варианты важных мелочей.

## КОМАНДА № 4

### «Сцена сближения»

**Целевая аудитория:** 14-18 лет, студенты театральных и педагогических университетов.

**Цель мероприятия:** создать уникальную среду, в которой люди независимо от их физических или когнитивных возможностей могут участвовать в театральном процессе как зрители, так и участники.

#### **Описание мероприятия:**

Участники разбиваются на 7 команд. Состав всех команд един: один представитель от партнера-университета (студент, педагог) в качестве

наставника, один-два обучающихся специализированных учреждений, два студента от партнера-университета психологического факультета, один обучающийся из ЦДО.

Каждая команда выполняет свою задачу, но все работают на одну главную цель: поставить совместный спектакль.

### **Команды:**

- Актеры, костюмеры, режиссеры-постановщики, гримёры, сценаристы, режиссеры по свету и звуку , декораторы.

Ребята работают в команде как внутри своей группы, так и взаимодействуют с коллективом для целостной итоговой постановки.

Мероприятие проходит в течение 3 дней, где первый день – знакомство команд, обучения от студентов-наставников, второй день – основной, подготовительный, третий-репетиционный, защитный.

### **Польза:**

Возможность развеять миф о том, что люди с ограниченными возможностями здоровья не способны работать в театре путем организации инклюзивного иммерсивного спектакля, а также раскрыть «закулисье» театра и привить молодому поколению интерес к походам в театр.

### **Ресурсное обеспечение:**

Примерная смета:

- Канцелярия (бумага, карандаши, маркеры, ручки, и др. расходники) 6.000р.

- Мерч (значки, наклейки) 6.500р

- Награды (грамоты и благодарственные письма) 1.500р.

- Вода и еда (галлоны воды, наборы горячего питания, пломбы (для кулера) 30.000р.

- Трансфер (заказ автобуса за 3 дня) 21.000р.

Финансирование планируется за счет гранта.

### **Партнеры:**

- ЕГТИ;
- РГППУ;
- Белая Трость;
- Верхнепышминская школа-интернат им. С.А. Мартиросяна;
- Дворец Молодежи.

В качестве технологических элементов созданы: тифло-видео с визуализацией концепции мероприятия, паблик проекта для продвижения в

социальной сети Вконтакте, инфографика с визуализацией разделения на команды и входных данных об участниках.

Инклюзивное взаимодействие происходит как в процессе работы команды над проектом: совместная генерация идей, непосредственно совместная разработка и согласование с другими командами; так и во время спектакля, куда могут прийти люди, не связанные с организацией данной постановки и «изнутри» посмотреть и проникнуться работой юных творцов.

## **Команда № 6**

### **Мероприятие: «Комната-музей-комната 3D»**

Это инклюзивный квест для ребят от 12 до 18 лет. Предполагается, что в ходе заданий квеста команды будут отгадывать загадки, связанные с произведениями искусства.

- В первый день мероприятия ребята поделятся на команды (предположительно будут участвовать 2 команды) и разработают задания квеста, запланируют, какие им будут нужны декорации и 3D-модели произведений для квеста;
- Во второй и третий день команды воплотят идеи в жизнь – распечатают модели произведений на 3D-принтере, сделают остальные декорации, смонтируют квест в комнате;
- В четвертый протестируют: каждая из двух команд пройдет квест, придуманный другой командой.

**Цель мероприятия:** Сплочение людей разных групп общества и развитие у них интереса к искусству.

Проблема, которую решает мероприятие: Недостаток общения, умения проявлять эмпатию, и возможностей совместного культурного отдыха для людей из разных групп общества.

#### **Задачи мероприятия:**

- Научить ребят инклюзивному взаимодействию, созданию 3D-объектов;
- Развивать умственные способности, интуицию, логику, моторику, чуткость и экстрабилити;
- Дать возможность общения ребятам из разных социальных групп;
- Хорошо и полезно провести время;
- Как итог – создание небольшого музея с работами участников.

## Как люди будут инклюзивно взаимодействовать в ходе мероприятия?

1. Работа в командах, выполнение общих задач по созданию реквизита.
2. Прохождение квеста в равных условиях (например, в темноте или других условиях, которое обеспечит равное взаимодействие).
3. Интенсивное общение и физическое взаимодействие.
4. Помощь друг другу, объяснение своих потребностей при подготовке и прохождении квеста.

## Команда №8

### Мероприятие: ИнклюзIT

Данное мероприятие предполагает двухдневные сборы, на которых будут проходить мастер-классы, направленные на повышение компьютерной грамотности и навыков инклюзивного взаимодействия.

В первый день участники делятся на команды и с ними проводятся тренинги от приглашенных спикеров, мастер-классы, направленные на сплочение команд.

Во второй день проводятся мастер-классы, направленные на повышение компьютерной грамотности (работа с программами Word и PowerPoint, слепая печать), а также разговорная сессия со спикерами, совместное сознание Арт-объекта и розыгрыш мерча. Завершением мероприятия станет праздничный концерт.

#### Предполагаемые качественные результаты мероприятия:

- Увеличение интереса к повышению навыков инклюзивного взаимодействия у участников мероприятия;
- Привлечение внимания целевой аудитории к проблемам адаптации людей, имеющих ОВЗ и/или инвалидность;
- Повышение осведомленности целевой аудитории о возможностях инклюзивного взаимодействия;
- Повышение компьютерной грамотности у участников из разных социальных групп.

Мероприятие рассчитано на людей от 14 лет и старше, имеющих и не имеющих ОВЗ и/или инвалидность.

## Команда № 11

### «Простой шаг»

**Цель мероприятия:** Преодоление социальной изолированности людей с ограниченными возможностями здоровья через иммерсивность.

**Формат мероприятия:** Инклюзивный иммерсивный спектакль

**Целевая аудитория:** дети с ограниченными возможностями здоровья и без.

**Место проведения:** просторное оборудованное помещение, с зонированием с помощью декораций.

Продолжительность спектакля: 2 -3 часа.

**Количество участников:** 10 человек

Концепция мероприятия заключается в создании атмосферы настоящего театра, где каждый участник сможет почувствовать себя актером или зрителем, а также взаимодействовать с другими участниками.

Мероприятие несёт в себе не только развлекательную функцию, но и является платформой для социальной интеграции и поддержки людей с ограниченными возможностями здоровья.

Мероприятие позволяет преодолеть социальную изоляцию и стереотипы, а также способствует развитию эмоциональной и социальной компетентности участников.

Организаторы мероприятия предоставляют возможность зрителям взаимодействовать с актерами и даже принимать активное участие в развитии сюжета.

Важной частью спектакля является развитие коммуникационных навыков участников и создание общего чувства принадлежности к театральному сообществу.

Инклюзивные спектакли проводятся с участием профессиональных актеров и участников спектакля, как с ограниченными возможностями здоровья, так и без них.

Спектакль начинается с того, что Алиса попадает в волшебный мир, полный загадок и тайн. Зрители имеют возможность не только наблюдать за приключениями героини, но и принимать участие в них. Им предстоит помочь Алисе решить пройти непростой путь, чтобы вернуться домой.

Проект «Школа юных мастеров инклюзии» реализован при поддержке Фонда президентских грантов.

**Партнеры проекта:**

- АНО «Белая трость»
- ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
- ООО «Институт дизайна управления и конкурентных стратегий»
- ПАО «Сбербанк»
- ООО «Литмет»
- АО «Уралэлектромедь»
- АНО «Благотворительный детский центр совместного творчества «Развитие»
- Движение Экстрабилити
- Свердловская областная специальная библиотека для незрячих и слабовидящих имени Д. Н. Мамина-Сибиряка
- Департамент образования администрации города Екатеринбурга
- ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет»
- ГАУ ДПО СО «Региональный кадровый центр государственного муниципального управления»
- ГБОУ СО «Свердловский областной педагогический колледж»
- ГКОУ СО Верхнепышминская школа-интернат имени А. С. Мартиросяна
- ГБОУ СО «Екатеринбургская школа-интернат Эверест»
- МАОУ «СОШ №13»
- Фонд «Золотое сечение»

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ:

1. 5 методов креативного мышления. – Текст: электронный // LPGenerator: [сайт]. – URL: <https://lpgenerator.ru/blog/5-metodov-kreativnogo-myshleniya/> (дата обращения: 20.12.2023).
2. Баранников, К. В. Инклюзивное взаимодействие — контекст, в котором активизируются скрытые способности / К. В. Баранников. – Текст : электронный // АНО «Белая трость» : официальный сайт. – URL: <https://extrability.org/materials/barannikov> (дата обращения: 21.12.2023).
3. Баранников, К. В. Экстрабилити: методика инклюзивного взаимодействия незрячих людей : монография / К. В. Баранников, О. Б. Колпащиков, С. Т. Кохан [и др.]; под ред. С. Т. Кохана; Забайкальский государственный университет. – Чита: ЗабГУ, 2020. – 313 с. ISBN 978-5-9293-2573-1. – Текст: непосредственный.
4. Глебова, М. В. Методы психологической активизации продуктивной умственной деятельности учащихся / М. В. Глебова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2011. – № 12 (35). – Т. 2. – С. 96-99.
5. Дудорова, Л. Современные методы фасилитации групповой работы / Л. Дудорова. – Текст : электронный // IMPER Group : [сайт]. – URL: <https://personalimage.ru/articles/facilitation/sovremennye-metody-fasilitatsii-gruppovoy-raboty/> (дата обращения: 20.12.2023).
6. Колпащиков, О. Б. Организация инклюзивного взаимодействия для реализации скрытых талантов и способностей людей с ОВЗ / О. Б. Колпащиков, К. В. Баранников. - Текст : электронный // АНО «Белая трость» : официальный сайт. – URL: <https://extrability.org/materials/organizationofinteraction> (дата обращения 21.12.2023).
7. Колпащиков, О. Б. Инклюзивные социокультурные мероприятия в дополнительном образовании: методическое пособие. / О. Б. Колпащиков, К. В. Баранников, Д. В. Куваева, Д. Е. Щипанова / под ред. Д. В. Куваевой – Екатеринбург : ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», 2023. – 102 с. - URL: <https://extrability.org/shumimetod> (дата обращения 22.12.2023). – АНО «Белая трость»: официальный сайт. – Текст : электронный.
8. Маллаев, Д. М. Перспективы развития интегрированного и инклюзивного пространства в российском образовании — методологические аспекты и практика / Д. М. Маллаев, О. А. Бажукова. – Текст: непосредственный // Известия Дагестанского государственного педагогического университета. Психолого-педагогические науки. – 2018. – Т. 12, № 3. – С. 76-82.

9. Методы стимуляции творческого мышления. – Текст: электронный // Психология науки : учебное пособие / А. Г. Аллахвердян, Г. Ю. Мошкова, А. В. Юревич, М. Г. Ярошевский. – Москва : Московский психолого-социальный институт: Флинта, 1998. – С. 77-86. – URL: [http://pedlib.ru/Books/2/0130/2\\_0130-77.shtml](http://pedlib.ru/Books/2/0130/2_0130-77.shtml) / (дата обращения: 20.12.2023). – Режим доступа: электронная педагогическая библиотека pedlib.ru.
10. Методы поиска идей и создания инноваций. – Текст: электронный // Центр Креативных Технологий: [сайт]. – URL: <https://www.inventech.ru/pub/methods/> (дата обращения: 20.12.2023).
11. Методы поиска идей и создания инноваций. – Текст: электронный // Центр Креативных Технологий: [сайт]. – URL: <https://www.inventech.ru/pub/methods/> (дата обращения: 20.12.2023).
12. Неволина, А. Л. Экстрабилити как феномен инклюзивной культуры: Формирование инклюзивной культуры в цифровом пространстве: Сборник статей III международной научно-практической конференции (Екатеринбург, 10–11 декабря 2020 года) / под общей редакцией А. Л. Неволиной; ответственный за выпуск А. Р. Барашев. – Екатеринбург : Издательский дом «Ажур», 2021. – 193 с. – ISBN 978-5-91256-524-3. – URL: <https://elar.urfu.ru/handle/10995/100549> (дата обращения: 21.12.2023). – ГАОУ ВО «УрФУ имени первого Президента России Б. Н. Ельцина» официальный сайт. – Текст : электронный .
13. Полгин, М. 10 лучших методов генерирования идей / М. Полгин – Текст : электронный // 4BRAIN : [сайт]. – 2018. – 22 июн. – URL: <https://4brain.ru/blog/методы-генерирования-идей/> (дата обращения: 20.12.2023).
14. Старовойт, Н. В. Инклюзивная культура образовательной организации: подходы к пониманию и формированию / Н. В. Старовойт – Текст : электронный // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 8. – С. 31–35.– URL: <http://e-koncept.ru/2016/56117.htm> (дата обращения 21.12.2023)

## Приложения

### Приложение 1 Образец сценария молодежных инклюзивных игр

#### Инклюзивные игры

Площадка проведения: Фонд Золотое сечение, ул. Ясная, 5

Дата: 26.10.2023

Время: с 16:00 до 18:00

Время проведения: 24 00 мин

Кол-во станций: 5

#### 1. Регистрация участников, деление по командам

Раздача браслетов: 5 цветов, участники заранее распределены по командам. Запись в листы регистрации.

#### 2. Вступительная часть

- приветствие участников: информация о проекте, вступительное слово организаторов проекта ШЮМИ, партнеры проекта;
- знакомство с участниками мероприятия, объявление программы мероприятия;
- описание правил участия в инклюзивных играх, деление на команды, раздача маршрутных листов.

#### 3. Основной этап: участие в мастер-классах

##### *Станция №1: Выставка художника*

В коворкинге находится 10 картин. Участники пытаются угадать, что изображено на данной картине, не видя её названия. После того, как они описывают картину над ней ставят название и описание того, что на самом деле изобразил художник

##### *Станция №2: Жестовое пение*

Ведущие показывают участникам припев песни на языке жестов, отработка движений. Поют Гимн с помощью языка жестов.

##### *Станция №3: Чешский театр*

Участники группы по очереди вытягивают карточки, на которых указана роль в предстоящей сказке. Роли: волк, козлята (количество козлят варьируется в зависимости от количества группы), коза, кузнец, сказочник. Сказочник читает сказку (с листа), а актеры «играют» свои роли, исполняя все, что зачитывает сказочник.

### *Станция №4: Рисование в темноте*

Участники делятся на пары и одному из них завязывают глаза. Один участник в паре является ведущим, другой – ведомым. Участники с завязанными глазами берут в руки нитки бус и с помощью «зрячих» партнеров из них выкладывают контурные рисунки обитателей морского дна. Участники могут рисовать, что-то самостоятельно придуманное в паре или по заранее заготовленным трафаретам. На выполнение задания дается 4 минуты. Затем участники снимают повязки, оценивая результат, меняются ролями и выкладывают другие картинки (в паре картинки не повторяются).

### *Станция №5: Кладовая*

Команда в случайном порядке делится на 3 микро-группы (по 3-4 человека), каждая из групп вытягивает задание. В задании указано название блюда и необходимые ингредиенты для его приготовления. Далее всем участникам завязываются глаза.

Группам необходимо найти в «кладовке» необходимые ингредиенты для: 1. Борща 2. Салата 3. Десерта: к чаю/кофе и фрукты.

Сбор обратной связи внутри каждой команды.

### **4. Заключительный этап**

Общий сбор. Повтор информации о проведенном мероприятии, партнеров. Благодарность детям, волонтерам и педагогам за участие. Сбор обратной связи от одного участника каждой команды. Флешмоб по жестовому пению призыва песни. Вручение сертификатов. Общее фото на фоне баннера с эмблемой проекта ШЮМИ.

## Приложение 2

# Сценарий проведения фокус-группы

### Начальный этап (10-15 минут)

#### Вступительное слово:

Уважаемые участники, добрый день. Меня зовут Щипанова Дина Евгеньевна. Я сегодня модерирую фокус-группу. Хочу выразить благодарность за Ваше согласие участвовать в нашей фокус-группе, которая является частью проекта «Школа юных мастеров инклюзии». Одним из мероприятий проекта будет проведение хакатона с участием инклюзивных команд. Разработка хакатона проводится в несколько этапов. Для этого нам нужна ваша помощь. Ваш опыт действительно бесценный. Поэтому давайте сегодня попробуем обсудить и оценить идеи.

Формат проведения встречи и правила, которых необходимо придерживаться.

**Регламент проведения:** Как многие из Вас знают фокус-группа подразумевает групповую дискуссию на заявленные вопросы. Самым главным правилом является честное искреннее мнение, и то, что в фокус-группе нет правильных и не правильных ответов. У нас нет задачи выявить самого экспертного эксперта. Важна сама дискуссия и озвучивание всех Ваших честных мнений. Поэтому у всех будет возможность высказаться. Лимит высказываний 1-2 минуты.

Фокус-группа будет проходить по такому плану: сначала мы знакомимся, затем обсуждаем инклюзивное взаимодействие, затем небольшой перерыв и после этого обсудим блоки основных вопросов. Все это мы планируем успеть за отведенное время.

Затем модератор предлагает участникам кратко (не более 1 минуты каждый) рассказать о себе (назвать имя, сказать о себе то, что участник считает важным рассказать о себе).

Обязательным является инклюзивное описание себя для участников с ОВЗ и инвалидностью по зрению – участник описывает свой внешний вид (рост, цвет волос, одежду и др. на усмотрение участника), также обязательной для инклюзивной фокус-группы является рефлексия своих ощущений, мыслей поведения на текущий момент.

Модератор формулирует вопросы таким образом, чтобы не ограничивать участников жесткими рамками, позволяя им раскрыться и самим выделить те аспекты своей профессиональной деятельности, которые они хотят отметить. Однако, чтобы задать нужное направление, модератор, на собственном примере демонстрирует как может быть построена самопрезентация. Модератор представляется участникам, вкратце рассказывая о себе.

«Давайте знакомиться». Предлагаем формат представления: назвать как

к Вам обращаться, чем занимаетесь и то, что Вы хотите о себе сказать, учитывая предмет нашей встречи, или просто то, что хочется.

Участники представляются в том порядке, который они определят сами, беря слово по желанию. В процессе знакомства, модератор активно слушает, периодически задает уточняющие вопросы, а также следит за соблюдением регламента.

### **Основная часть (60-80 минут)**

1. После знакомства с участниками модератор приступает к проведению основной части встречи – задает участникам заранее подготовленные вопросы, разделенные на смысловые блоки. Участникам предлагается не только ответить на вопросы, но также активно включаться в обсуждение сказанного, выражать свое мнение, согласие/несогласие, дополнять друг друга.

#### **Обсуждение основного предмета.**

Процесс инклюзивного взаимодействия: что это в вашем понимании?

Участники работают с критериями инклюзивного взаимодействия по группам.

Итоговое обсуждение критериев инклюзивного взаимодействия.

2. Блоки вопросов для обсуждения участниками фокус-группы.

Примеры блоков тем для вопросов:

- Анализ кейсов хакатона по степени соответствия одному критерию – решение задач включения в инклюзивное взаимодействие.

- Уточнение формулировок кейсов с точки зрения их соответствия критериям инклюзивного взаимодействия.

- Участники обсуждают формулировки кейса и технического задания.
- Участники обсуждают материалы для наставников.
- Участники обсуждают необходимые инструменты и оборудование для проведения хакатона.

- Участники обсуждают перечень оборудования, локации и навигацию команд.

- Участники обсуждают регламент и программу хакатона.

### **Финальная часть (15 минут)**

В процессе проведения встречи модератор фиксирует ее основные моменты.

После завершения основной части модератор подводит итоги, озвучивая ее важнейшие моменты. Затем обращается к участникам с просьбой дать обратную связь и по необходимости дополнить сказанное.

Также обязательной для инклюзивной фокус-группы является рефлексия своих ощущений, мыслей поведения на текущий момент.

Модератор благодарит участников и завершает встречу.

## Приложение 3

# Образец положения о хакатоне

УТВЕРЖДАЮ

Директор

ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»

\_\_\_\_\_ А.Н. Слизько

«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 г.

## ПОЛОЖЕНИЕ об организации и проведении хакатона «Экстрабилити: новые способности»

### Общие положения

1. Настоящее положение определяет цели, задачи, порядок и сроки проведения хакатона «Экстрабилити: новые способности» (далее – Хакатон).

2. Настоящее положение разработано в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Планом мероприятий по выполнению государственной работы, предусмотренной государственным заданием на 2023 год государственному автономному (бюджетному) учреждению Свердловской области «Дворец молодёжи» (далее – ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»), подведомственному Министерству образования и молодежной политики Свердловской области, локальными нормативными актами ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».

3. Хакатон направлен на развитие взаимодействия между людьми разных социальных групп через создание сценариев инклюзивных социокультурных мероприятий, которые способствуют инклюзивному взаимодействию.

4. Хакатон проводится в рамках проекта «Школа юных мастеров инклюзии» (далее – ШЮМИ). Проект реализуется при поддержке Министерства образования и молодежной политики Свердловской области с привлечением средств Фонда президентских грантов.

5. Хакатон проводится совместно с автономной некоммерческой организацией «Белая трость» (далее – АНО «Белая трость») и федеральным государственным автономным образовательным учреждением высшего образования «Российский государственный профессионально-педагогический университет» (далее – ФГАОУ ВО РГППУ).

6. Организаторами Хакатона являются:

- ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» в лице Центра психолого-педагогического

- сопровождения и профориентации обучающихся;
- АНО «Белая трость»;
  - ФГАОУ ВО РГППУ в лице Лаборатории развития исследовательских компетенций.

7. Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в Положение.  
Цель и задачи Хакатона

8. Целью проведения Хакатона является развитие скрытых талантов и способностей (экстрабилити) участников посредством их включения в инклюзивное взаимодействие.

9. Задачи:

- формировать у участников базовые знания и практические умения по тематике Хакатона, а также по представлению продукта в форме краткого доклада и презентации результатов;
- развивать у участников умение работать в проектной команде;
- содействовать развитию творческих способностей и социальной активности участников;
- содействовать развитию у детей с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья уверенности в себе, самостоятельности и автономности;
- содействовать повышению мотивации участников к активному взаимодействию с детьми и взрослыми, принадлежащими к различным социальным группам;
- способствовать популяризации инклюзивного взаимодействия и научно-технического творчества.

### **Участники Хакатона**

10. Участниками Хакатона могут быть обучающиеся 14-17 лет структурных подразделений ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»: центров цифрового образования детей «IT-Куб», детских технопарков «Кванториум», а также обучающиеся 14-17 лет общеобразовательных организаций МО «город Екатеринбург», входящие в Городской совет старшеклассников, обучающиеся ГБОУ СО «Екатеринбургская школа-интернат «Эверест», ГБОУ СО «Верхнепышминская школа-интернат имени С.А. Мартиросяна» и студенты ФГАОУ ВО РГППУ.

11. Количество участников Хакатона – 60 человек.

12. Хакатон предполагает командное участие по направлениям:

- «Инклюзивная игра» – 6 команд по 5 человек.

13. Состав команд будет сформирован в первый день Хакатона из числа зарегистрировавшихся участников.

14. Наставниками команд являются педагогические работники центров циф-

рового образования «IT-Куб», детских технопарков «Кванториум», Регионального центра детско-юношеского туризма и краеведения ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», ГБОУ СО «Верхнепышминская школа-интернат имени С.А. Мартиросяна», ГБОУ СО «Екатеринбургская школа-интернат «Эверест».

### **Руководство Хакатоном**

15. Общее руководство подготовкой и проведением Хакатона осуществляют организационный комитет (далее – Оргкомитет). В состав Оргкомитета входят сотрудники ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», АНО «Белая трость», ФГАОУ ВО РГППУ (приложение 2).

### **16. В функции оргкомитета входит:**

- разработка положения о Хакатоне и критериев оценивания конкурсных работ участников;
- информирование потенциальных участников о сроках и порядке проведения Хакатона;
- прием заявок на участие, формирование состава команд;
- формирование и изменение состава Жюри;
- проведение Хакатона, награждение победителей и призеров;
- размещение итогов Хакатона на официальных информационных ресурсах ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», АНО «Белая трость», ФГАОУ ВО РГППУ.

### **Порядок и сроки проведения Хакатона**

17. Хакатон проводится с 5 по 7 декабря 2023 года.

18. Площадка проведения: г. Верхняя Пышма, Успенский проспект, 2Г – Дворец технического творчества.

19. Хакатон проводится очно, допускается применение дистанционных образовательных технологий. Программа проведения Хакатона представлена в приложении 1.

20. Регистрация участников осуществляется в срок до 01.12.2023 г. путем заполнения заявки в электронной форме (далее – заявка).

Ссылка на форму: <https://forms.gle/ezWzRnQLLsrLVjaEA>

21. Регистрируясь для участия в Хакатоне, участники заполняют и прикрепляют к заявке согласие на обработку персональных данных, фото-видео съемку (приложение №4).

22. Организаторы Хакатона предоставляют участникам техническое оборудование, расходные материалы и программное обеспечение для выполнения задания.

23. Участники вправе использовать свое техническое оборудование и программное обеспечение, которое может потребоваться им для выполнения задания.

24. Каждой команде в качестве выполнения конкурсного задания необходимо разработать сценарий инклюзивного мероприятия. Под мероприятием понимается организационная форма целенаправленной совместной деятельность детей и (или) взрослых в определенный отрезок времени, носящее тематический, творческий, познавательный или развлекательный характер.

25. Каждая команда все конкурсные дни освещает свою деятельность в группе хакатона в социальной сети Вконтакте с использованием определенных хэштегов:

#ШЮМИ

#Школа\_юных\_мастеров\_инклюзии

#Экстрабилити

#Инклюзивный\_Хакатон

26. В ходе Хакатона запрещается использовать программы искусственного интеллекта, предлагающие готовое решение.

27. В заключительный день Хакатона все команды будут иметь возможность воспользоваться программой «ChatGPT» через личный кабинет наставника. Данная программа может быть использована в качестве «электронного эксперта», который задаст командам вопрос по содержанию их проектного решения. Ответ на этот вопрос команды должны будут представить в своей итоговой презентации.

28. Защита продукта предполагает представление жюри сценария инклюзивного мероприятия/игры, отвечающего следующим требованиям:

- Мероприятие/игра обеспечивает инклюзивное взаимодействие;
- Мероприятие/игра разработаны согласно техническому заданию (приложение 5);
- В разработанном сценарии представлены какие-либо технологические элементы (приложение 6).

29. В защите конкурсного продукта участвует вся команда. Каждый участник представляет свой вклад в работу команды, далее происходит непосредственная презентация продукта.

30. По результатам защиты конкурсных продуктов жюри определяет лучшие решения на основе критериев оценки (приложение №3). По результатам экспертизы Оргкомитетом и жюри составляется рейтинг команд и формируется список победителей и призеров.

31. Оргкомитет оставляет за собой право использовать решения, разработанные в рамках Хакатона, с сохранением авторских прав, включая их распространение и публичный показ для достижения целей и задач Хакатона.

32. Факт участия в Хакатоне подразумевает, что его Участник ознакомлен с настоящим Положением и тем самым выражает свое полное согласие с настоя-

щими правилами.

33. Участвуя в Хакатоне, участник подтверждает свое согласие на осуществление организаторами / или третьими лицами по заданию организаторов фото- и видеосъемки участников, а также на использование созданных фото- и видеозаписей с участником без получения дополнительного согласия на такое использование и без уплаты какого-либо вознаграждения за такое использование, в том числе в средствах массовой информации, на официальных информационных ресурсах ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», АНО «Белая трость», ФГАОУ ВО РГППУ .

### **Определение победителей Хакатона**

34. Для оценки конкурсных работ команд Оргкомитет формирует жюри из числа образовательных организаций и иных организаций-партнеров.

35. Выполненные задания оцениваются экспертами независимо друг от друга. Баллы, выставленные экспертами, суммируются и выводится среднее арифметическое по каждой команде.

36. Подведение итогов Хакатона осуществляется в рейтинговой системе. Итоги подводятся в последний день Хакатона. Решение экспертного жюри является окончательным, апелляции не принимаются.

37. Жюри имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.

38. Все участники получают сертификаты об участии и сувениры, победители получают дипломы и ценные призы.

### **Финансовые условия**

39. Финансирование Хакатона осуществляется за счет средств Фонда президентских грантов, выделенных АНО «Белая трость». Допускается привлечение иных источников финансирования, не противоречащих действующему законодательству.

40. Участие в Хакатоне не предполагает внесения участниками платы.

### **Контакты для связи**

41. Оповещения о непредусмотренных изменениях и прочих ситуациях будут рассыпаться на электронные адреса участников, указанных в заявке.

42. Контактная информация по площадке проведения Хакатона:

Адрес: г. Верхняя Пышма, Успенский проспект, 2Г

### **Контакты Оргкомитета:**

ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»: psiho@dm-centre.ru, тел. ....

АНО «Белая трость»: Клименко Диана Дмитриевна- администратор проекта «Школа юных мастеров инклюзии», тел. ...., zefir110204@gmail.com

**Приложение № 1**

к Положению об организации и проведении  
хакатона «Экстрабилити: новые способности»

## **ПРОГРАММА проведения Хакатона**

<b>Время</b>	<b>Мероприятие</b>	<b>Аудитория</b>
<b>5 декабря</b>		
09:30 - 10:30	Регистрация участников	Холл 1 этажа
10:00 - 10:30	Оперативное совещание с наставниками	
10:30 – 11:00	Открытие. Приветственное слово	111
11:00 - 12:00	Тимбилдинг	Трек «Мероприятие» – холл 3 этажа Трек «Игра» – 419
12:00 - 12:40	Питание	столовая, 1 этаж
12:40 - 14:40	Работа в командах	326 (4 команды), 419 (8 команд)
14:20 – 14:40	Рефлексия с наставниками	419
14:40 - 15:00	Рефлексия в командах	326, 419
<b>6 декабря</b>		
10:00 - 12:00	Работа в командах	326, 419
12:00 - 12:20	Физразминка	326, 419
12:20 - 13:00	Питание	столовая, 1 этаж
13:00 - 14:40	Предзащита проектов, обратная связь от команд (команды защищают свои разработки перед другими командами)	326, 419
14:20 – 14:40	Рефлексия с наставниками	419
14:40 - 15:00	Рефлексия в командах	326, 419
<b>7 декабря</b>		
10:00 - 12:00	Работа в командах. Доработка проектов	326, 419
12:00 - 12:20	Физразминка	326, 419
12:00 - 12:20	Рефлексия с наставниками	419
12:20 - 14:20	Защита проектов	326, 419
14:20 - 14:40	Рефлексия в командах	326, 419
14:40 - 15:20	Питание. Время для подведения итогов	столовая, 1 этаж
15:20 - 16:20	Награждение. Рефлексия одного человека от команды. Флешмоб.	111
16.30 – 17.30	Рефлексия организаторов.	

**Приложение № 2**

к Положению об организации и проведении  
хакатона «Экстрабилити: новые способности»

**Состав организационного комитета****Хакатона**

<b>АНО «Белая трость»:</b>	
Колпащиков Олег Борисович	руководитель проекта «Школа юных мастеров инклюзии», президент АНО «БЕЛАЯ ТРОСТЬ»
Ковалева Елена Викторовна	координатор проекта «Школа юных мастеров инклюзии»
Клименко Диана Дмитриевна	администратор проекта «Школа юных мастеров инклюзии»
Васильева Ирина Дмитриевна	контент-менеджер АНО «БЕЛАЯ ТРОСТЬ»
<b>ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»:</b>	
Куваева Диана Валерьевна	начальник Центра психолого-педагогического сопровождения и профориентации обучающихся
Воронцова Ксения Александровна	Педагог дополнительного образования ДТ «Квантум г. Первоуральск»
<b>ФГАОУ ВО РГППУ:</b>	
Щипанова Дина Евгеньевна	доцент кафедры Психологии образования и профессионального развития, заведующий Лабораторией развития исследовательских компетенций Doctoral training center

**Приложение № 3**  
**к Положению об организации и проведении**  
**хакатона «Экстрабилити: новые способности»**

## **КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ**

<b>Критерии оценивания работ</b>	<b>Расшифровка</b>
<b>ОБЩИЕ КРИТЕРИИ</b>	
1. Командная работа	<p><b>0 баллов</b> – в команде нет четкого распределения ролей и зон ответственности, большая часть работы сделана одним из членов команды или наставником.</p> <p><b>1 балл</b> – в команде распределены роли и зоны ответственности, однако есть отдельные участники команды, чье присутствие в команде номинально – они переложили свои задачи на других участников.</p> <p><b>2 балла</b> – в команде распределены роли и зоны ответственности, работа над проектом проведена в соответствии с этим распределением, каждый из участников команды внес свой вклад в результаты работы над проектом.</p>
2. Медиа команды (представление команды, представление работы команды в рамках конкурсных дней и результата)	<p><b>0 баллов</b> – медиаконтент командой не создавался.</p> <p><b>1 балл</b> – контент создавался не все конкурсные дни, ограничен по форматам (однообразен).</p> <p><b>2 балла</b> – контент интересен и разнообразен, представлены все конкурсные дни.</p>
3. Наличие описания проблемы (пользы), формулировка цели, результат, соответствующий цели	<p><b>0 баллов</b> – не видят проблемы (пользы), цель сформулирована нечетко, результат неясен.</p> <p><b>1 балл</b> – проблему (пользу) видят частично; чтобы понять цель приходится задавать много вопросов; результат достигнут частично.</p> <p><b>2 балла</b> – видят проблему (пользу), четко формулируют цель, результат соответствует заявленной цели.</p>

4. Описание мероприятия\игры	<p><b>0 баллов</b> – не представлено.</p> <p><b>1 балл</b> – представлены частично.</p> <p><b>2 балла</b> – подробное описание, все элементы проработаны:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• сценарий, инструкция, роли;</li> <li>• проблема/польза;</li> <li>• ресурсное обеспечение материальные ресурсы, финансовые, кадровые, временные и др.;</li> <li>• партнёры для проведения мероприятия/ игры;</li> <li>• перспективы реализации мероприятия/игры в течение года после Хакатона.</li> </ul>
5. Качество презентации идеи перед жюри	<p><b>0 баллов</b> – презентация не структурирована, нет логики изложения, не отвечают на вопросы жюри.</p> <p><b>1 балл</b> – отдельные идеи объясняют хорошо, презентация частично структурирована, дают не полные ответы на вопросы.</p> <p><b>2 балла</b> – команда убедительно презентует и отстаивает свои идеи, отвечают на вопросы жюри, презентация структурирована, присутствует логика изложения.</p>
6. Логотип, дизайн	<p><b>0 баллов</b> – макет логотипа не представлен, визуальная презентация не подготовлена.</p> <p><b>1 балл</b> – макет представлен частично, низкое качество дизайна макета и проработки презентации.</p> <p><b>2 балла</b> – логотип и презентация имеют привлекательный дизайн.</p>
7. Технологические элементы игры/ мероприятия	<p><b>0 баллов</b> – не представлены.</p> <p><b>1 балл</b> – представлено описание.</p> <p><b>2 балла</b> – разработаны и продемонстрировано использование.</p>

<p>8. Ожидаемые инклюзивные эффекты игры/ мероприятия (рассчитываются с помощью повышающего коэффициента*)</p>	<p><b>1 – представлен только один критерий.</b>  <b>1,25 – представлены 2 критерия.</b>  <b>1,5 – представлены все критерии:</b>          нетворкинг между участниками команды, участниками и внешней средой;          вовлечение в новую игру/мероприятие или возникает идея о новой игре/мероприятии (другие новые перспективы)          для участников, происходит смена ролей, проявление экстрабилити;          создание доверия и взаимного интереса к личным ценностям участников.</p>
<p>* Повышающий коэффициент – это показатель, который отражает уровень вовлеченности пользователей в инклюзивном взаимодействии с продуктом. На хакатоне это является ключевым критерием оценки проектов.</p> <p>Для расчета повышающего коэффициента используются критерии, которые отражают уровень вовлеченности в инклюзивное взаимодействие.</p> <p>Повышающий коэффициент рассчитывается <b>в зависимости от количества выполненных критериев</b>. Если команда выполняет только один критерий, то повышающий коэффициент равен 1. Если команда выполняет два критерия, то повышающий коэффициент равен 1,25, а если выполняет все три критерия, то повышающий коэффициент равен 1,5. Таким образом, при реализации большего количества критериев команде можно получить более высокую оценку за свой проект.</p> <p>Повышающий коэффициент умножается на общее количество баллов, набранных командой в результате оценки каждого из судей. Затем для каждой команды вычисляется среднее арифметическое оценок баллов трех судей, которое становится <b>финальной оценкой команды</b>.</p>	

# Приложение № 4

## Образец технологического задания для команд

### Техническое задание

Название команды	
Медиа команды (группа в соцсетях, мессенджерах)	
Название мероприятия/игры	
Логотип, дизайн мероприятия/игры	
Целевая аудитория (кто участвует в мероприятии/игре)	
Цель мероприятия\игры	
Описание мероприятия/игры: <ul style="list-style-type: none"> <li>• сценарий, инструкция, роли;</li> <li>• проблема/польза</li> <li>• ресурсное обеспечение: материальные ресурсы, финансовые, кадровые, временные и др.;</li> <li>• партнёры для проведения мероприятия/ игры;</li> <li>• перспективы реализации мероприятия/игры в течение года после Хакатона.</li> </ul>	
Описание технологических элементов игры/ мероприятия (инженерные или ИТ-элементы: используемое оборудование, ПО и др.)	
Описание инклюзивного взаимодействия в мероприятии/игре	
Презентация мероприятия/игры (форматы презентации: PowerPoint, pdf, лендинг)	

### Примеры технологических элементов мероприятия\*

- 3D-модель (виртуальная);
- макет (реквизита для мероприятия и др.);
- скетч (элементы мероприятия, атрибутика, реквизит);
- схема (помещения/пространства, оборудования, реквизита, логистика перемещения по мероприятию и др.);
- приложение;
- страница-визитка, сайт мероприятия;
- чат-бот;
- видеоинструкция;
- проморолик.

\*Возможны другие варианты технологических элементов в зависимости от компетенций команды.

## Примеры форматов медиаконтента

- пост с фотографиями;
- видеоролик;
- ВК\_клип;
- сюжет;
- статья;
- интервью с участниками/организаторами;
- карточки (картинки с фактами об участниках/Хакатоне).

## Примеры мероприятий

- инклюзивная парусная регата;
- инклюзивный дайвинг;
- день инклюзии;
- молодежный инклюзивный экологический лагерь.

## Примеры игр

- инклюзивный интеллектуальный квиз;
- игра «инклюзивные гонки»;
- настольная экономическая инклюзивная игра.

## Приложение № 5

# Материалы для наставников команд

### ЗАДАЧИ НАСТАВНИКА:

- помочь участникам команды определиться с идеей выполнения задания хакатона;
- отслеживать выполнение командой технического задания, какие пункты уже были проработаны, какие — еще нет, обращать на это внимание участников;
- наблюдать за тем, как распределяются роли и задачи внутри команды, насколько активен и включен в работу каждый;
- следить за временем;
- проводить рефлексию в команде в конце дня.

### ЭТАПЫ РАБОТЫ КОМАНДЫ:

1. Выдвижение идей;
2. Выбор идеи мероприятия/игры;
3. Распределение ролей (в процессе работы команды может быть перераспределение ролей);
4. Разработка элементов технического задания;
5. Разработка технологических элементов мероприятия/игры;
6. Подготовка презентации мероприятия/игры;
7. Предварительная презентация мероприятия /игры экспертам и др. команде;
8. Финальная презентация жюри

### РЕФЛЕКСИЯ

Как проводить рефлексию в группе:

Рефлексия – это процесс самоанализа, который позволяет нам лучше понять свои мысли, эмоции, ощущения и социальное поведение.

Участники группы делятся своими мыслями, эмоциями, ощущениями и социальным поведением перед либо после выполнения какой-то задачи или дискуссии в группе.

## Шаги рефлексии:

### ШАГ 1

Начните со своих мыслей: какие идеи пришли вам в голову?

### ШАГ 2

Опишите свои эмоции: как вы себя чувствовали, выполняя задачу или участвуя в дискуссии?

### ШАГ 3

Опишите свои ощущения: какие физические чувства, телесные ощущения у вас были?

### ШАГ 4

Опишите свое социальное поведение: как вы взаимодействовали с другими людьми?

#### Примеры:

- Мысли: «Я думал, что это будет очень сложно, но получилось проще, чем я ожидал»
- Эмоции: «Я чувствовал страх, растерянность, когда мы начали, но потом стал более спокойным появился интерес»
- Ощущения: «Мое сердце билось быстрее, когда я выступал, потом появилось тепло груди»
- Социальное поведение: «Я пытался задавать вопросы и участвовать в дискуссии»

#### Правила:

**Не комментируйте высказывания других участников.**  
**Важно, чтобы каждый участник имел возможность свободно выражать свои мысли и чувства без прерываний**

## ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ ИНКЛЮЗИВНОГО МЕРОПРИЯТИЯ

Доступность: стремимся к доступности мероприятия для всех: детей, пожилых людей, людей на колясках и т.д.



Техническая поддержка: активно применяем специальные технологии и гаджеты для обеспечения инклюзивного взаимодействия



Волонтеры: организуем помочь добровольцев для комфорtnого пребывания участников на мероприятии.



### Формулировка идеи мероприятия

- Определение проблемы: что хотим изменить или улучшить.
- Команда: кто будет реализовывать мероприятие.
- Цели: четко формулируем, к чему стремимся.
- Сценарий: создаем подробный план события.
- План Действий: распределяем задачи и ресурсы.
- Обучение: при необходимости проводим тренинги для организаторов и волонтеров.
- Продвижение: активно рекламируем мероприятие в интернете и СМИ.



### Превращаем идею в реальность

- Ресурсы и бюджет: определяем, что и в каком количестве нам потребуется.
- Поиск партнеров: ищем тех, кто может поддержать мероприятие.
- Переговоры: утверждаем условия сотрудничества с партнерами.
- Проведение мероприятия: реализуем наши идеи!



### Анализ результатов рефлексия и завершение

- Оценка: анализируем итоги, собираем отзывы участников.
- Отчетность: информируем участников и партнеров о результатах мероприятия через различные каналы коммуникации.

## ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ ИНКЛЮЗИВНОЙ ИГРЫ

Задумка – идея про сюжет! Зачем мы создаем эту игру? Почему в нее интересно играть? Этот этап включает в себя также проектирование игры: что это будет за игра, какой ее жанр, визуальный стиль, сеттинг (место времени условия), герои, кто целевая аудитория.



Концепция – на какой игре будет основана ваша игра или это будет нечто новое, как будет проходить инклюзивное взаимодействие в игре, какие правила, какие ресурсы могут потребоваться.



Производство игры – изготовление реквизита или создание уровней, проработка дизайна игры, персонажей и пр.



Техническая поддержка: активно применяем специальные технологии и гаджеты для обеспечения инклюзивного взаимодействия.

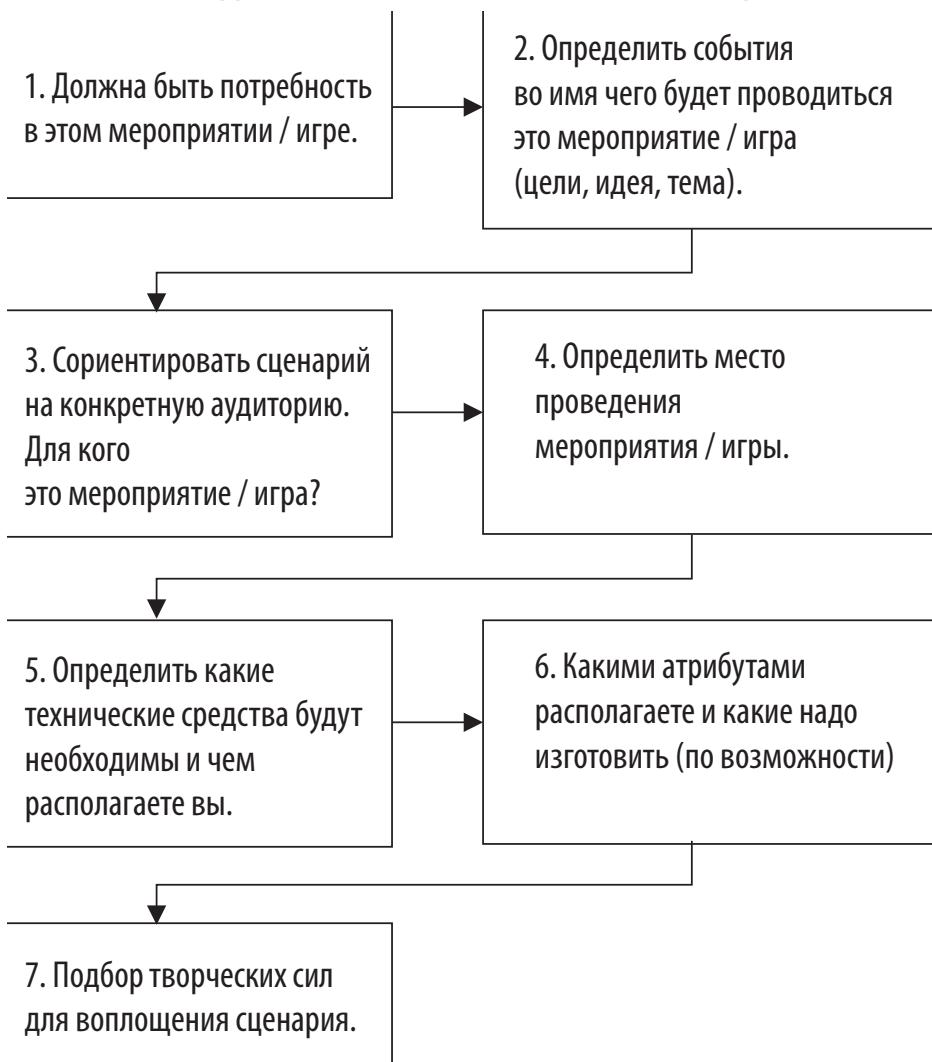


Тестирование – апробация и исправление ошибок.



**Презентация игры.**

## ЧТО НЕОБХОДИМО УЧИТЬ В ПРИ НАПИСАНИИ СЦЕНАРИЯ



# ГЛОССАРИЙ

**Инклюзивное взаимодействие** – равноправное, целенаправленное взаимодействие представителей различных социальных групп, в котором активизируются скрытые способности.

**Нетворкинг** – это расширение сети знакомств для решения профессиональных и личных задач с их помощью.

**Целевая аудитория** – это группа людей, отвечающая определенным критериям (возраст/пол/место проживания/образ жизни и т.д.), для которых выполняется разработка продукта.

**3D Модель** – объемное цифровое изображение необходимого объекта, как реального, так и вымышленного, выполненное в программах трехмерного моделирования: Твердотельного (САПР) или Полигонального моделирования.

**Макет** – предварительный образец продукта, выполненный в масштабе для проверки эргономики и/или пропорций продукта. Выполняется из различных материалов (картон, пенокартон, бумага, пластилин, 3D ручка и т.д.).

**Скетч** – графическое изображение (набросок, эскиз, зарисовка) объекта.

**Схема** – графическое изображение, представление элементов чего-либо и взаимосвязей между ними в общих чертах, включает также поясняющие изображения или словесные описания.

**Чат-бот** – автоматическая система (программа) для общения с пользователями с помощью текста или голоса.

**Проморолик** – короткий по времени информационный фильм. Его главная задача – презентация компании, бренда, продукта и т.д.

## Приложение № 6

# Методы поиска идеи

### МОЗГОВОЙ ШТУРМ

#### Этап 1 – выдвижение идеи

Каждый по очереди озвучивает свои идеи решения поставленной задачи. Рекомендуется собрать по 2-3 идеи от каждого участника.

Правила этапа:

- все выдвинутые идеи фиксируются
- количество идей предпочтительнее качества
- идеи излагаются кратко
- критика идей на этапе генерации запрещена (нет плохих идей)
- допускаются шутки, каламбуры, фантастические идеи



#### Этап 2 – оценка идеи

Каждая идея должна быть оценена, даже неуместная. Для этого обсудите с командой идею и поставьте рядом два знака:

Варианты первого знака	Варианты второго знака
(++) – очень хорошая, оригинальная идея	(РР) – реально реализовать
(+) – неплохая идея	(НР) – нереально реализовать
(0) – идея не решает задачу	

Идеи, которые не решают задачу и которые нереально реализовать, отбрасываются



#### Этап 3 – выбор идеи

Выбор идеи проходит путем голосования. Для этого:

- 1) Сделайте наглядный список оставленных идей
- 2) Каждый участник команды, не совещаясь с другими, отдает свой голос за две понравившиеся ему идеи. Ставит рядом с ними плюс, галочку и т.п.
- 3) Подсчитываем голоса, выставляем ранги. Той идеи, которая набрала больше всего голосов, ставим ранг 1. Следующей по количеству голосов – ранг 2 и т.д. Если у нескольких идей одинаковое количество голосов, им присваивается одинаковый ранг.
- 4) Если есть несколько идей с наивысшим рангом, или возник спор, какую идею выбрать – рангом 1 или 2, проводится повторное голосование между этими идеями.

## ШЕСТЬ МЫСЛЯЩИХ ШЛЯП

Команда поэтапно ведёт обсуждение идеи. Каждый этап задает роль для всех участников, с позиции которой идея рассматривается.

Цвет шляпы	Что подразумевает?
<b>Синяя</b>	<b>Роль – модератор</b> Эту роль берет на себя наставник и сохраняет на всех этапах. Он формулирует цель, следит за правильным использованием всех шляп, фиксирует результаты обсуждения и подводит итоги.
<b>ЭТАП 1</b>	
Белая (или серая)	<b>Роль – аналитики</b> Аналитическое осмысление проблемы. Участники обсуждают существующие факты, ищут недостающую информацию.
<b>ЭТАП 2</b>	
<b>Зелёная</b>	<b>Роль – креативщики</b> Творческий взгляд на ситуацию. Участники ищут творческие решения или оценивать предложенные идеи с творческой точки зрения.
<b>ЭТАП 3</b>	
<b>Жёлтая</b>	<b>Роль – оптимисты</b> Анализ ситуации с позитивной точки зрения. Необходимо найти выгоду (даже если она неочевидная), выявить скрытые полезные ресурсы и возможности. Вопросы: каковы преимущества этого решения? Почему это работает?



<b>ЭТАП 4</b>	
<b>Красная</b>	<b>Роль – «переживатели»</b> Участники высказывают свое эмоциональное отношение к проблеме и возможным вариантам ее решения. Отвечают на вопросы: что вы чувствуете, думая об этой идеи? Какие эмоции испытываете?
<b>ЭТАП 5</b>	
<b>Чёрная</b>	<b>Роль – пессимисты</b> Предполагает пессимистический взгляд на обсуждаемую задачу. Цель — определить возможные риски и недостатки идеи, а также причины, по которым решение может не сработать. Участники должны аргументировать все предположения. Отвечают на вопросы: Каковы риски? Почему это не работает?

«Шесть шляп» можно использовать в любой последовательности, но, рекомендуется использовать метод в предложенном в таблице порядке. Это поможет повысить продуктивность дискуссии.

## МЕТОД СИНЕКТИКИ

Поэтапно участники обсуждают проблему с точки зрения аналогии или ассоциации к ней.

### Этап 1 - прямые аналогии

Самые очевидные сходства с исследуемым объектом. Обычно ищутся в других технических или природных объектах. Например, крыло у птицы и самолета.



### Этап 2 - субъективные аналогии

Представление себя тем объектом, с которым связана проблема, и попытка рассуждать о «своих» ощущениях и путях решения проблемы.



### Этап 3 - символические аналогии

Поиск метафор и необычных определений обычных вещей, поиск парадоксов и конфликтов в устоявшихся стереотипах. Так, автомобиль можно определить как «легкопередвигающаяся тяжесть»



## **Этап 4 - фантастические аналогии**

Предмет обсуждения мысленно лишается любых преград со стороны физических законов. Допускается все, даже использование волшебной палочки.

### **Как использовать аналогии:**

- Представьте объект в неожиданной обстановке;
- Установите смысловую связь между данным объектом и любым другим, взятым наугад;
- Задавайте как можно больше вопросов по поводу объекта (в отношении его структуры, свойств, возможностей и др.);
- Фиксируйте на бумаге все идеи, приходящие в голову.

## **КАРТОЧНЫЙ ОПРОС**

Этот метод рекомендуется использовать, когда участники группы сдержаны и не выходят на словесное обсуждение идеи.

### **ЭТАП 1 – сбор идей с помощью карточек**

- 1) Наставник озвучивает вопрос или проблему, фиксирует их четкими буквами на доске (флипчарте, листе и т.п.)
- 2) Каждый участник молча отвечает на вопрос, фиксирует ответ на карточке
- 3) Может быть несколько вариантов ответа. При этом каждая идея должна быть написана на отдельной карточке разборчивым подчерком
- 4) Карточки собираются и перемешиваются



### **ЭТАП 2 – группирование идей**

- 1) Карточки по очереди озвучиваются и показываются группе. Если участникам не понятно ее содержание, то автора просят пояснить
- 2) Время на пояснения ограничено 30 сек. Если группе все понятно, то карточка размещается на доску
- 3) Карточки, близкие по смыслу, размещаются в одну группу
- 4) Если мнение участников разделилось по поводу карточки, то пишем копию карточки (или копии) и размещаем их во все нужные группы



### **ЭТАП 3 – присваиваем названия группам карточек**

- 1) Наставник озвучивает карточки в полученных группах и просит придумать общее название для них
- 2) Название пишется сверху группы карточек
- 3) Если участникам трудно придумать название группе карточек, то стоит разбить содержимое на две или более частей, и придумать названия им



### **Этап 4 – выбор идеи**

Выбор идеи проходит путем голосования, между группами карточек. Над ней команда продолжит работать. Для этого:

- 1) Сделайте наглядный список названий групп карточек
- 2) Каждый участник команды, не совещаясь с другими, отдает свой голос за две понравившиеся ему идеи. Ставит рядом с ними плюс, галочку и т.п.
- 3) Подсчитываем голоса, выставляем ранги. Той идеи, которая набрала больше всего голосов, ставим ранг 1. Следующей по количеству голосов – ранг 2 и т.д. Если у нескольких идей одинаковое количество голосов, им присваивается одинаковый ранг.
- 4) Если есть несколько идей с наивысшим рангом, или возник спор, какую идею выбрать – рангом 1 или 2, проводится повторное голосование между этими идеями.

## **МЕТОД УОЛТА ДИСНЕЯ**

Участники поэтапно смотрят на проблему с трех разных точек зрения. Последовательно перевоплощаются в каждую из ролей.

### **Этап 1 – роль «Мечтатели»**

Участники придумывают самые безумные идеи и не ограничивают себя ни в чем.

Варианты вопросов для обсуждения:

- Что я хочу?
- Как это будет выглядеть?
- Зачем мне это нужно?



## Этап 2 – роль «Реалисты»

Участники тщательно изучают свои собственные идеи и анализируют возможность их реализации. Как можно воплотить идею в неидеальном мире.

Варианты вопросов для обсуждения:

- Как найденную идею вопросить в жизнь?
- Кто и как ее будет воплощать?
- Какие понадобятся ресурсы, для воплощения идеи?
- Как я пойму, что идея полностью воплощена



## Этап 3 – роль «Критики»

Участники придумывают наихудшие сценарии, ищут слабые места и задают критические вопросы.

Варианты вопросов для обсуждения:

- Кто заинтересуется идеей?
- Есть ли трудности и риски?
- Что делать, если идея не воплотиться?

**Во время обсуждения в каждой роли  
важно фиксировать все идеи и наблюдения**

