|  |  |
| --- | --- |
| чиппкро  знак  **Министерство образования и науки Челябинской области**  **Государственное бюджетное**  **учреждение дополнительного профессионального образования**  **«Челябинский институт**  **переподготовки и повышения квалификации работников образования»**  **(ГБУ ДПО ЧИППКРО)** | лого  **Приоритетный проект**  **«Доступное дополнительное**  **образование для детей»**  **Педагогический франчайзинг развертывания сети дополнительных общеобразовательных программ на уровне муниципальных образований Челябинской области** |

Модельная дополнительная

общеразвивающая программа

«СОБЫТИЙНОЕ ВОЛОНТЁРСТВО

И ТЕХНОЛОГИЯ ИГРЫ»

(Программа разработана в соответствии с мероприятием «Субсидии (Грант) на реализацию пилотных проектов по обновлению содержания и технологий дополнительного образования по приоритетным направлениям» приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» направления (подпрограммы) «Развитие дополнительного образования детей и реализация мероприятий молодежной политики» государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»»)

Направленность программы: социально-педагогическая

Вид программы: специализированная

Возраст обучающихся: 14 – 18 лет

Срок реализации программы: 36 часов

Автор – составитель:

Шилков Дмитрий Алексеевич, Задорин Константин Сергеевич

**Пояснительная записка**

**Актуальность программы** обусловлена тем, чторазвитие волонтёрского движения постепенно становится характерной чертой общественной жизни России и этому, несомненно, содействуют образовательная политика государства, система дополнительного образования, усилия некоммерческого сектора.

Среди видов социальных практик волонтёрство обладает мощным общественным ресурсом для решения социальных проблем, улучшения качества жизни граждан, помощи населению при возникновении чрезвычайных ситуаций природного и техногенного характера и т.д. Этот вид деятельности характеризует уровень самоорганизации общества, вовлеченность юношества в создание общих позитивных ценностей. Готовность подростков участвовать в добровольческой деятельности является также важным показателем осознания ими своих реальных возможностей и интересов, степени развития гражданского общества в нашей стране.

Добровольческая деятельность может быть достаточно многообразна в зависимости от целевой группы, роли добровольца, востребованных личных и профессиональных качеств человека. Учитывая специфику организации жизнедеятельности ребенка в детском оздоровительном лагере, направленность образовательной программы, наиболее востребованным становится «событийное волонтёрство» как вид добровольческой деятельности на мероприятиях местного, регионального, федерального и международного уровня. Оно подразумевает привлечение волонтёров в организацию и проведение мероприятий спортивного характера (чемпионаты, игры, и др. состязания), образовательного характера (форумы, выставки, презентации, фестивали), другие общие массовые мероприятия. Основной целью событийного волонтёрства является привлечение добровольцев к процессу организации проходящих мероприятий для их дальнейшей интеграции в смежные направления добровольчества, а также формирования гражданской культуры.

Игра является ведущим условием личностного развития, формой проявления и утверждения субъективности, способом самозащиты индивидуальности, освобождения от власти социальных условностей. Разрушая привычные и узаконенные стереотипы образа жизни, мысли, игровое поведение в то же время восполняет и компенсирует реальность, создавая новое культурное пространство – новые смыслы, ценности, роли, отношения.

За предыдущие десятилетия накоплен весьма ценный опыт проведения игровых форм досуга для детей. Однако в настоящее время технология их организации находится на низком уровне и ограничивается, как правило, элементарным, иногда необдуманным набором игр, только лишь развлекательным подходом к подготовке программ. В силу этого обстоятельства рекреативный и педагогический потенциал игровых форм досуга для подрастающего поколения реализован не в полной мере.

В связи с этим, ключевой идеей дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Событийное волонтёрство и технология игры»является использование возможностей игровой деятельности как эффективного механизма личностного развития детей, обеспечивающего осознанное включение подростков в добровольческую деятельность.

**Отличительные особенности программы**

Реализация программы поможет решить ряд важных задач, как для участников, так и для организации:

* самореализация, проявление своих лидерских, организаторских и творческих способностей на индивидуальном и командном уровнях;
* расширение кругозора и представлений о многообразии и способах организации досуговой деятельности, овладении образцами культурного поведения в коммуникативной и организаторской видах деятельности;
* развитие активной социальной позиции участников смены, ценностного отношения к себе и другим, формирование мотивированного желания включения в систему событийного добровольчества, развитие социальных навыков поведения, приобретение опыта самостоятельного принятия решений в различных ситуациях.

**Педагогическая целесообразность**

Ключевыми понятиями в содержании программы являются: добровольческая деятельность, событийное волонтёрство, личностные результаты образовательной деятельности, ценностно-смысловые установки ребенка, игровые технологии, игровая программа.

Добровольческая деятельность – добровольная социально направленная, общественно полезная деятельность, осуществляемая путем выполнения работ, оказания услуг, без получения денежного или материального вознаграждения (кроме случаев возможного возмещения связанных с осуществлением добровольческой (волонтёрской) деятельности затрат) (Проект ФЗ «О добровольчестве»).

В соответствии с современным пониманием добровольческой деятельности, ее основными целями являются:

* оказание безвозмездной помощи людям, нуждающимся в ней;
* безвозмездное участие в общественно значимых мероприятиях с согласия их организаторов;
* формирование гражданской позиции, самоорганизации, чувства социальной ответственности, солидарности, взаимопомощи и милосердия в обществе.

На сегодняшний день определено три приоритетных направления развития добровольчества в России (Резолюция I Всероссийского форума добровольцев, г. Сочи, 2015 г.): культурное, социальное и событийное волонтёрство. В соответствии с логикой реализации данной образовательной программы, наиболее востребованным становится рассмотрение событийного волонтёрства.

Событийное волонтёрство – это добровольческая деятельность на мероприятиях местного, регионального, федерального и международного уровня. Оно подразумевает привлечение волонтёров в организацию и проведение мероприятий спортивного характера (чемпионаты, игры, и др. состязания), образовательного характера (форумы, выставки, презентации, фестивали), другие общие массовые мероприятия. Основной целью событийного волонтёрства является привлечение добровольцев к процессу организации проходящих мероприятий для их дальнейшей интеграции в смежные направления добровольчества, а также формирования гражданской культуры.

Общепризнанным считается факт, что включение человека в добровольческую деятельность требует от него не только мотивированного желания, но и определенный уровень развития востребованных личностных качеств и способностей. Применительно к детскому добровольчеству мы можем говорить о получении подобного результата в качестве целенаправленного и специально организованного образовательного процесса.

Личностные результаты образования – психические новообразования, то есть качественные особенности психики, которые определяют сознание ребенка, его отношение к среде, к внутренней и внешней жизни. К окончанию школьного обучения такими новообразованиями становятся личностное и профессиональное самоопределение, то есть сформированное мировоззрение, обретение личностной идентичности, готовность и способность к саморазвитию, самовоспитанию и самообразованию на протяжении всей жизни, самостоятельное и независимое определение жизненных целей и выбор будущей профессии.

В качестве наиболее востребованных личностных результатов, применительно к формированию готовности к включению в систему событийного волонтерства, можно рассматривать следующие:

* ценностно-смысловые установки ребенка как устойчивые субъективные отношения человека к разным сторонам реального бытия, которые преломляются в деятельности и определяют ее характер, позиционность субъекта, образ его жизни;
* развитие коммуникативных способностей как индивидуальных психологических особенностей личности, обеспечивающих эффективное взаимодействие и адекватное взаимопонимание между людьми в процессе общения или выполнения совместной деятельности;
* развитие организаторских способностей как особенного сочетания индивидуальных свойств личности, которое позволяют человеку быстро, надежно, уверенно организовать людей на выполнение какого-либо дела.

Ввиду объективной сложности обеспечения личностных результатов традиционными методами воспитания, обязательным условием их достижения может рассматриваться использование в программе игровых технологий.

**Цель и задачи программы**

Цель программы – реализация комплекса организационно-педагогических условий, обеспечивающих проявление подростками ценностно-смысловых установок, личностной и гражданской позиции, востребованных при освоении ими добровольческой деятельности через осознанное включение в систему событийного волонтерства.

Задачи программы

Когнитивные:

* обеспечить освоение участниками программы образовательного модуля, реализацию ими освоенных знаний, умений и навыков в практической разнонаправленной деятельности на индивидуальном, групповом и командном уровнях.

Мотивационно-ценностные:

* реализовать систему дополнительной мотивации и стимулирования участников программы, обеспечивающую активное включение подростков в учебную, проектную и игровую виды деятельности;
* обеспечить личностную значимость для участников программы опыта и возможности его применения в дальнейшей жизни;

Деятельностные:

* сформировать состав проектных команд подростков, направленных на разработку и реализацию игровых программ, построенных на принципах добровольности, вариативности, социальной востребованности;
* организовать участие игровых команд подростков в проведении тематических площадок, предоставляющих возможность для изучения и отработки практических умений использования востребованных игровых элементов в разнонаправленной досуговой деятельности.

**Адресат обучающихся**

Программа **«**Событийное волонтёрство и технология игры**»** ориентирована на детей 14–18 лет, желающих познакомиться с данным видом социальной активности и принять участие в реализации волонтёрского проекта. Комплектовать учебные группы можно разновозрастные. Рекомендуется набирать в одну группу детей разного возраста для развития коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

**Логика построения программы**

Программа состоит из трех модулей – ознакомительного, специализированного и событийного.

Учебный план программы рассчитан на 3 недели (36 часов). Продолжительность учебного занятия рассчитывается в академических часах (45 мин) и не может превышать 2 часов.

«Ознакомительный» модуль состоит из тематики, раскрывающей ключевые понятия событийного волонтёрства и добровольческой деятельности в целом. «Специализированный» модуль предлагает педагогу основной набор тем, необходимых для освоения программы. Возможно изменение часов на уже приведенные в модуле темы, а также есть возможность добавить другие темы на усмотрение педагога. Педагогам предлагается изменять предлагаемую программу под нужды своего учреждения и поставленные перед ним задачи. Количество часов и содержание «Событийного» модуля должно быть соотнесено с актуальными направлениями деятельности образовательной организации, а именно с проводимыми мероприятиями, их целями и задачами.

Основная форма занятий в рамках программы – практические образовательные занятия, акцент в которых делается на игровую, досугово-практическую деятельность.

При разработке дополнительной общеразвивающей программы «Событийное волонтёрство и технология игры» использовались материалы дополнительной общеобразовательной программы социально-педагогической направленности «ИгроБУМ» (автор Д.А. Шилков), реализуемой на базе ВДЦ «Орлёнок».

Реализация программы предполагается в образовательной организации, или в рамках волонтерского объединения, а также в период летней оздоровительной кампании.

**«Проектная команда»** – временный детский коллектив в рамках реализации игровой идеи смены, специально создаваемый для разработки и реализации игровых программ добровольческой направленности. Проектная команда создается на 11-й день реализации программы смены и завершает свое существование после реализации своей игровой программы (но не позднее, чем 17-й день смены). Способ формирования: в соответствии с интересами и пожеланиями участников смены. Число проектных команд: 10 шт. Число участников проектной команды: 10-12 человек. Руководители и консультанты игровых команд – вожатые, специалисты смены.

**«Показательный раунд»** – специально выделенное время в программе смены, предназначенное для реализации игровых программ участников Проектных команд. Показательные раунды объединены по содержательной направленности предполагаемой деятельности ее участников: развлекательные, познавательные, имитационно-деятельностные, спортивные, театрализованные.

**Сроки и объем**

Программа рассчитана на 3 недели (общее количество учебных часов – 36). Режим учебных занятий представлен в таблице ниже:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Кол-во недель | Кол-во часов в неделю | Периодичность | Общее кол-во часов | Минимальный количественный состав группы | Оптимальный количественный состав группы |
| 3 | 12ч. | 6 занятий в неделю по 2ч. | 36ч. | 12 чел. | 15-20 чел. |

**Планируемые результаты**

Результат освоения: формирование основ социальных знаний о событийном волонтёрстве с использованием различных видов игровых программ, ценностно-смысловых установок, отражающих личностную и гражданскую позицию.

Когнитивные:

* изучение понятий в сфере событийного волонтёрства и добровольчества, характеристики и виды игровых программ.

Мотивационно-ценностные:

* развитие мотивации и стимулирования участников для активного включения подростков в учебную, проектную и игровую виды деятельности;
* обеспечение личностной значимости для участников программы опыта и возможности его применения в дальнейшей жизни.

Деятельностные:

* формирование состава проектных команд, направленных на разработку и реализацию игровых программ, построенных на принципах добровольности, вариативности, социальной востребованности;
* организация участия игровых команд в проведении тематических площадок, предоставляющих возможность для изучения и отработки практических умений использования востребованных игровых элементов в разнонаправленной досуговой деятельности.

**Система оценки достижения планируемых результатов освоения программы**

**Методы отслеживания результативности:**

* педагогическое наблюдение в ходе занятий, во время подготовки и проведения мероприятий;
* презентация проектов игровых программ в группе;
* организация и участие в мероприятиях событийного волонтёрства.

**Итоговый контроль**

Дополнительная общеразвивающая программа «Событийное волонтёрство и технология игры» предполагает проведение итоговой аттестации. Итоговая аттестация проводится по результатам участия в проекте волонтерской направленности. Формой оценки является самоанализ.

**Учебный план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Наименование разделов и тем | Общее количество часов | Из них | | Формы аттестации/контроля |
| теория | практика |
|  | **Ознакомительный модуль** | | | | |
| **1.** | **Событийное волонтёрство и социальная инициатива** | **10** | **4** | **6** |  |
| 1.1. | Понятие о волонтёрской (добровольческой) деятельности, социальной инициативе | 1 | 1 |  |  |
| 1.2. | Технологии организации волонтёрской деятельности и привлечения волонтеров | 2 | 2 |  |  |
| 1.3. | Технология социального проектирования | 3 | 1 | 2 |  |
| 1.4. | Работа над социальным проектом | 4 |  | 4 |  |
|  | **Специализированный модуль** | | | | |
| **2.** | **Технология разработки и реализации игровой программы** | **12** | **4** | **8** | **Игровая практика** |
| 2.1 | Жанровое многообразие игровых программ. Формы и способы организации игровой деятельности | 3 | 1 | 2 |  |
| 2.2. | Планирование сценарного хода программы: основные правила и распространенные ошибки | 3 | 1 | 2 |  |
| 2.3 | Ролевое участие в реализации игровой программы. Сценическая и игровая этика | 3 | 1 | 2 |  |
| 2.4 | Техническое и музыкальное обеспечение реализации игровой программы | 3 | 1 | 2 |  |
|  | **Событийный модуль** | | | | |
| **3.** | **Игровая проектная деятельность как способ реализации идеи событийного волонтёрства** | **12** |  | **12** | **Реализация проекта** |
| 3.1 | Показательный раунд: Детская познавательная программа | 4 |  | 4 |  |
| 3.2 | Показательный раунд: Спортивная программа | 4 |  | 4 |  |
| 3.3 | Показательный раунд: Развлекательная программа | 4 |  | 4 |  |
| **4.** | **Итоговая аттестация** | **2** |  | **2** | **Самоанализ** |
|  | Всего часов | **36** | **8** | **28** |  |

**Содержание программы**

**Ознакомительный модуль**

**Раздел 1. Событийное волонтёрство и социальная инициатива**

**Тема 1.** Понятие о волонтёрской (добровольческой) деятельности, социальной инициативе (1 час).

Требования техники безопасности и правила поведения в процессе освоения программы. Волонтёрство (добровольчество) и волонтёрская деятельность. Основные определения понятий, сущность, функции, специфика. Аспекты волонтерской деятельности: социальный, морально-этический аспект, организационный. Волонтёрство как институт формирования и развития социальной активности молодежи.

**Тема 2.** Технологии организации волонтёрской деятельности и привлечения волонтёров (2 часа).

Характеристика качеств личности волонтёра. Группы потенциальных волонтёров. Организация волонтёрской деятельности различными объединениями и общественными институтами, инициативными группами населения: молодежными организациями; общественными организациями (ветеранские, женские и др.); частные лица.

Центры Добровольцев. Молодежные волонтёрские лагеря. «Российское движение школьников». Стратегии набора волонтёров: «стихийно», целенаправленно. Привлечение участников из ближайшего окружения. Практика обучения волонтёров.

**Тема 3.** Технология социального проектирования (3 часа).

Основные характеристики социального проекта. Алгоритм социального проектирования. Финансово-хозяйственная деятельность при реализации социального проекта. Социальные партнеры.

Практика. Изучение результатов и эффектов социального проектирования.

**Тема 4.** Работа над социальным проектом (4 часа).

Практика. Алгоритм работы над проектом: определение целевой аудитории, описание ситуации, формирование гипотез. Проверка гипотез. Методика организации решения социальной проблемы. Формирование группы участников проекта. Требования, предъявляемые к проектам и оценка качества проекта.

**Специализированный модуль**

**Раздел 2. Технология разработки и реализации игровой программы**

**Тема 1.** Жанровое многообразие игровых программ. Формы и способы организации игровой деятельности(3 часа).

Многообразие и отличительные признаки игровых программ. Особенности включения в систему событийного волонтёрства; участие в творческой, досуговой и спортивной жизнедеятельности в отряде.

**Тема 2.** Планирование сценарного хода программы: основные правила и распространенные ошибки (3 часа).

Способы и правила написания сценариев игровых программ различной направленности: спортивной, детской игровой, развлекательной и других.

**Тема 3**. Ролевое участие в реализации игровой программы. Сценическая и игровая этика (3 часа).

Ролевое участие членов проектной команды в разработке и реализации игровых программ по основным направлениям: «Игры нашего двора», «Игры в зале», «Народные игры», «Посиделочные игры».

**Тема 4.** Техническое и музыкальное обеспечение реализации игровой программы (3 часа).

Возможности технического обеспечения игровых программ в современных условиях.

**Событийный модуль**

**Раздел 3. Игровая проектная деятельность как способ реализации идеи событийного волонтерства**

**Тема 1.** Показательный раунд: Детская познавательная программа (4 часа).

Разработка и проведение комплекса игровых испытаний и конкурсных заданий, направленных на развитие познавательного интереса участников, расширение кругозора и проявление эрудиции для детей разного возраста.

**Тема 2.** Показательный раунд: Спортивная программа (4 часа).

Разработка и проведение комплекса игровых испытаний и конкурсных заданий, направленных на реализацию двигательной активности детей и подростков.

**Тема 3.** Показательный раунд: Развлекательная программа (4 часа).

Разработка и проведение комплекса игровых испытаний и конкурсных заданий, обеспечивающих общую включенность участников программы, наличие непринужденной атмосферы и достижение развлекательных целей.

**Раздел 4. Итоговая аттестация**

Анализ результатов и эффектов проведения мероприятия (2 часа). Подведение итогов мероприятия. Эмоциональный и конструктивный анализ. Самоанализ. Планирование дальнейших действий.

# **Календарный учебный график (примерный)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата проведения занятия | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
| 1 | 1 неделя | лекция | 1 | Понятие о волонтерской (добров.) деятельности, социальной инициативе |  |  |
| 2 | лекция | 1 | История развития волонтерских (добров.) движений. Волонтерское движение в России |  |  |

**Требования к материально-техническим условиям**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование основного оборудования | Единица измерения | Кол-во единиц  (в расчете на 1 группу) |
|  | Объекты | | |
|  | экран настенный | шт. | 1 |
|  | мультимедиа проектор | шт. | 1 |
|  | персональный компьютер (рабочее место педагога) | шт. | 1 |
|  | персональный компьютер (рабочее место учащегося) | шт. | 6 |
|  | принтер лазерный | шт. | 1 |
|  | принтер цветной | шт. | 1 |
|  | копировальный аппарат | шт. | 1 |
|  | сканер | шт. |  |
|  | цифровой фотоаппарат | шт. | 1 |
|  | внешний накопитель информации | шт. | 1 |
|  | операционная система | шт. | 6 |
|  | антивирусная программа | шт. | 6 |
|  | программа-архиватор 7-Zip | шт. | 6 |
|  | программа для записи CD и DVD дисков | шт. | 6 |
|  | мультимедиа проигрыватель, входящий в состав операционной системы | шт. | 6 |
|  | программа для проведения видеомонтажа и сжатия видеофайлов | шт. | 2 |
|  | редактор Web-страниц | шт. | 2 |
|  | браузер Opera | шт. | 6 |
|  | мультимедиа проигрыватель, входящий в состав операционной системы | шт. | 6 |
|  | программа для проведения видеомонтажа и сжатия видеофайлов | шт. | 2 |
|  | коллекции цифровых образовательных ресурсов (аудио-, видео-, фото-, интернет-источники) | шт. | 6 |
|  | стол | шт. | 6 |
|  | стулья | шт. | 12 |
|  | аудиторная доска/флипчарт (для письма фломастером с магнитной поверхностью /мелом) | шт. | 1 |

**Требования к кадровому составу**

К реализации программы допускаются лица, имеющие высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области организаторской деятельности без предъявления требований к стажу работы или высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительная профессиональная подготовка в области организации досугово-развлекательной деятельности без предъявления требований к стажу работы.

**Требования к программно-методическим условиям**

Образовательный процесс строится на основе коллективно-творческой деятельности, технологии сотрудничества и педагогической поддержки. Данные образовательные технологии позволяют организовать процесс обучения с опорой на гуманистические принципы и ценности.

**Игровая технология** – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением (Селевко Г.К., 1998). Наиболее интересными, с точки зрения использования в детском оздоровительном лагере, могут рассматриваться воспитывающие (самостоятельность, сотрудничество, коммуникабельность) и социализирующие (нормы и ценности общества, социальная адаптация, саморегуляция) игровые технологии. Видовое разнообразие существующих игр чрезвычайно высоко. При этом, отдельно взятая игра не может гарантировать получение какого-либо значимого воспитательного результата. В этой связи, мы вправе использовать термин **игровая программа** как комплекс взаимосвязанных игр, имеющих общую направленность, взаимосвязанных едиными задачами, сюжетом, местом и временем проведения, а также командой организаторов.

В программе тематической смены **«Событийное волонтёрство и технология игры»** могут использоваться следующие варианты игровых программ:

* **развлекательная игровая программа** предполагает разработку и проведение комплекса игровых испытаний и конкурсных заданий, обеспечивающих общую включенность участников программы, наличие непринужденной атмосферы и достижение развлекательных целей;
* **познавательная игровая программа** предполагает разработку и проведение комплекса игровых испытаний и конкурсных заданий, направленных на развитие познавательного интереса участников, расширение кругозора и проявление эрудиции;
* **имитационно-деятельностная игровая программа** предполагает разработку и проведение комплекса игровых испытаний и конкурсных заданий, направленных на имитационное воспроизведение элементов какой-либо деятельности, например: принятие управленческого решения, разрешение конфликтной ситуации, участие и проведение споров, постановка и разрешение проблемы и т.д.
* **спортивная игровая программа** предполагает разработку и проведение комплекса игровых испытаний и конкурсных заданий, направленных на реализацию двигательной активности;
* **театрализованная игровая программа** предполагает разработку и проведение комплекса игровых испытаний и конкурсных заданий, направленных на сценическую и театральную самореализацию участников программы.

Успешность реализации программы и качество освоения материала учащимися во многом зависят от создания необходимых морально-психологических условий. Среди них можно выделить:

* создание благоприятного психологического климата, творческой обстановки в коллективе, обеспечение положительных эмоций на занятиях;
* создание атмосферы доверия, взаимопонимания;
* построение взаимоотношений между воспитанниками и педагогами на основе диалогического взаимодействия и творческого партнерства.

**Информационные ресурсы**

1. Бабина Т.В.Общие технологии социально-культурной деятельности**:** Учеб.-метод. Комплекс. – Тюмень : ТГИИК, 2006.
2. Блокнот лидера: Учебно-методическое пособие для подростка-участника смены в ВДЦ «Орленок» / Авт. сост. О.А. Юрова. – ВДЦ «Орленок», 2009. – 100с.
3. Бодренкова Г.П. Системное развитие добровольчества в России: от теории к практике. – М. : АНО СПО «СОТИС», 2013.
4. Вепгер Л.A., Габай Т.В. Игра как вид деятельности. // Вопросы психологии. – 2003. – № 3. – С. 45–47.
5. Газман О.С. Педагогика свободы: путь в гуманистическую цивилизацию ХХI века. – Новые ценности образования. – 1996. – Вып. 6.
6. Гражданское образование и социальное проектирование: пособие для преподавателей школ, учреждений дополнительного образования. Серия «Библиотека Федеральной программы развития образования» / под ред. к.п.н. Н.М. Воскресенской. – М. : Изд. Дом «Новый учебник», 2003. – 160с.
7. Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. Серия: стандарты второго поколения. – М. : Просвещение, 2011.
8. Денисова Н.А. Технология проектного обучения как средство успешного освоения детьми социокультурного опыта в системе дополнительного образования. Дисс.канд. пед.наук. – Н.Новгород, 2006. – 287с.
9. Ильинский И. М. Молодежь и молодежная политика. – М., 2001.
10. Клейберг Ю.А. Молодежь и досуг: сущность, проблемы, основные тенденции. – Бишкек : Кыргыстан, 1992. – 164с.
11. КТД — Летний лагерь [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://summercamp.ru/КТД> , свободный. Дата обращения: 13.01.2015 г.
12. Кудашев Г.Н. Педагогика социального творчества молодежи: учебное пособие. – Тюмень : Издательство Тюменского государственного университета, 2009. – 224с.
13. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. – М. : Владос, 2004.
14. Куприянов Б.В., Миновская О.В. , Ручко Л.С. Ролевая игра в детском загородном лагере: Методика проведения игровой тематической смены. – М. : Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2010. – 263с.
15. Летний лагерь. Методики для вожатых [Электронный ресурс] - Режим доступа: [http//www.summercamp.ru/index.php5/](file:///C:\Users\user\AppData\Roaming\Microsoft\Word\http\www.summercamp.ru\index.php5\), свободный. Дата обращения: 01.06.2011 г.
16. Лутошкин А.Н.. Эмоциональные потенциалы коллектива. – М. : Педагогика, 1988.
17. Мазур И. И., Шапиро В.Д., Ольдерогге Н. Г. Управление проектами. – М. : Экономика, 2001. – 192с.
18. Марков А. П. Основы социо-культурного проектирования: учебное пособие. – СПб., 1997. – 178с.
19. Меитс М. Эффективное использование ролевых игр в тренинге. – СПб. : Питep, 2002. – 208с.
20. Методика организации коллективных творческих дел и игр./ сост. Ю.Беляков. – ВДЦ «Орлёнок», 2015.
21. Особенности подготовки и проведения в смене дел обучающего характера и обучающих занятий / Сост. И. Иванченко. – ВДЦ «Орлёнок», 2014.
22. Панфилов В.В. Игровое действо в драматургии праздника: Учебно-методическое пособие. – М .: АПРИКТ, 2004.
23. Педагогическая поддержка ребенка: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. – М. : Издательский центр «Академия», 2006. – 288с.
24. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник. – М. : Профиздат, 1991. – 192с.
25. Полат Г.С., Бухаркина М.Ю. , Моисеева М.В. Новые педагогические и информационные технологии в образовании: Учебное пособие. – М. : Академия, 2005. – 271с.
26. Полисубъектность воспитания как условие конструирования социально-педагогической реальности: (концепция) / Под ред. Н.Л. Селивановой. – М. : ИТИП РАО, 2009. – 64 с.
27. Прутченков А.С. Деловая игра как средство экономического воспитания школьников. // Школа и право. – 1991. – №10. – С. 60–62.
28. Развитие детской активности и инициативы. Сост. В.Столярова. – ВДЦ «Орлёнок», 2015.
29. Развитие личностно-профессиональной позиции педагога как воспитателя: Сборник научных трудов / Под ред. Н.Л. Селивановой, Е.И. Соколовой. – СПб., 2005. – 236с.
30. Семешок Л.M. Психология гражданской активности: особенности, условия развития. – М. : МПСИ; Воронеж: «МОДЭК», 2006. – 352с.
31. Титова И.В., Шатунова Е.М., Пашова О.С., Жукова Л.А., Будыльникова Н.Н., Ждановская О.Н. Дорогою добра: методическое пособие по развитию добровольческого движения. – 2-е изд., перераб. и доп. – Вологда, 2011.
32. Фришман И.И. Выигрывает тот, кто играет!: Вопросы теории и методики игры, сценарные разработки для внешкольной работы с детьми и подростками. – М. : Педагогические технологии, 2001.
33. Фришман И.И. Игры без проигравших: Результаты исследований особенностей игрового взаимодействия в детских объединениях. – М. : Педагогические технологии, 2003.
34. Фришман И.И. Педагогу дополнительного образования об организации общественной активности детей и молодежи. – М. : УЦ Перспектива, 2009.
35. Хуторской А.В.Теория и технология креативного обучения. – М .: Изд-во МГУ, 2003. – 99с.
36. Шмаков С.А. Ее величество – Игра.– М., 1992.
37. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М. : Новая школа, 1994.
38. Элиасберг Н.И. Гражданское образование в современной школе / Сб. Гражданское образование в российской школе / Сост. Т.И.Тюляева. – М. : ООО «Издательство ACT», 2003. – 605с.