



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 323
Невского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТО

Решением педагогического совета
ГБОУ СОШ № 323
Невского района Санкт-Петербурга

Протокол от **02.05.2023 № 10**

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГБОУ СОШ № 323
Невского района Санкт-Петербурга



Л.А. Флоренкова
Приказ от **02.05.2023 № 40/1-од**

ПРОГРАММА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ИНТЕНСИВА

«Лаборатория «гибких» навыков»

Срок освоения: 3 дня

Возраст обучающихся: 14-16 лет

Разработчики:

Кузьмин Г.С., заместитель директора по УВР,
методист опорного центра

Гудковский А.М.,
учитель русского языка и литературы

Мостовский Ф.А.,
учитель русского языка и литературы

Санкт-Петербург

2023

1. НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ОСНОВАНИЯ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММЫ

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный Закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018, протокол № 3);
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.06.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Пояснительная записка содержит основные характеристики программы и организационно-педагогические условия ее реализации.

2.1. Направленность программы: социально-педагогическая (социально-гуманитарная).

В рамках освоения программы интенсива обучающимся будет предъявлен ряд задач, требующих умения взаимодействовать в команде, принимать коллективные решения, обобщать и структурировать информацию, проектировать. Данный подход способствует

формированию «гибких» навыков и непредметных компетенций обучающихся.

2.2. Адресат программы: обучающиеся 8-10 классов общеобразовательных учреждений.

Программа не предъявляет требований к уровню предметных знаний или степени сформированности мотивации на углубленное изучение тех или иных учебных предметов, к уровню физической или практической подготовки обучающихся.

2.3. Актуальность программы.

Образовательный интенсив организуется ГБОУ СОШ № 323 Невского района Санкт-Петербурга (далее – ГБОУ СОШ № 323) как получателем грантовой поддержки в форме субсидии на реализацию проекта по оснащению общеобразовательной организации современными средствами обучения и воспитания в целях повышения качества общего образования. С предметной точки зрения программа интенсива соотносится с содержанием одного из треков проекта – центра игровой педагогики, – поскольку она предполагает создание итогового продукта в виде авторской образовательной игры после ознакомления с основами профессии «Дизайнер игр».

Результатом реализации интенсива является развитие у обучающихся ряда «гибких» навыков, таких как:

- сотрудничество и коммуникация;
- анализ;
- системное и критическое мышление;
- классификация;
- моделирование;
- проектирование.

2.4. Отличительные особенности программы.

В ходе реализации программы предполагается разделение обучающихся на малые группы по 5-7 человек и создание итогового продукта каждой из малых групп. До начала работы над продуктом предполагается теоретическая и практическая подготовка:

- теоретическая подготовка – погружение в профессию «Дизайнер игр» в рамках общения с приглашенным специалистом;
- практическая подготовка – ежедневное выполнение творческих заданий, логических и коммуникативных упражнений для включения в работу, а также погружение в проблематику «гибких» навыков в формате дидактической игры для определения образовательных задач итогового продукта.

Каждой малой группе назначаются свои кураторы из числа членов «Клуба молодых специалистов» ГБОУ СОШ № 323 Невского района. В конце каждого из дней обучающимися и кураторами групп подводятся итоги в формате тренингового круга.

2.5. Уровень освоения программы: общекультурный.

2.6. Объем и срок освоения программы: 12 учебных часов, 3 учебных дня.

2.7. Цель программы: в формате погружения в деятельность способствовать приобретению обучающимися проектирование игрового продукта в разновозрастной команде.

2.8. Задачи программы:

Обучающие:

- в форме экспертного мнения представить обучающимся основные понятия и принципы игрофикации и игрового дизайна, а также общий алгоритм создания игрового продукта;
- способствовать освоению обучающимися отдельных функций специализированного программного обеспечения, применимого в проектной деятельности.

Развивающие:

- проблематизировать надпредметный и межпредметный компоненты образования в доступном для обучающихся формате;

- способствовать развитию у обучающихся «гибких» навыков, способности к системному и критическому мышлению, умения работать в группе и проектировать, воплощать и представлять готовый продукт как результат групповой работы.

Воспитательные:

- формировать у обучающихся готовность ставить проектные задачи и нести ответственность за их реализацию;
- формировать у обучающихся готовность работать в разновозрастной команде, вырабатывать и воплощать на практике коллективные творческие решения.

2.9. Планируемые результаты освоения программы.

Личностные:

- осмысление обучающимися проектирования, сочетающего творческое целеполагание и эффективную реализацию, как ведущей формы проявления авторской позиции в деятельности.

Метапредметные:

- расширение и систематизация представлений обучающихся о качествах и умениях, формирование и практическое применение которых лежит за пределами освоения отдельного учебного предмета;
- приобретение обучающимися практического опыта командной работы и проектной деятельности.

Предметные:

- изучение обучающимися основных понятий игрового дизайна, описывающих общую структуру любого игрового продукта, а также отдельных возможностей и инструментов игрофикации в образовании;
- изучение обучающимися основ векторной графики, интерфейса векторного редактора и программы для построения интеллект-карт Xmind.

2.10. Язык реализации программы: русский.

2.11. Форма обучения: очная.

2.12. Особенности реализации программы.

Программа является краткосрочной и реализуется в летних период школьных каникул. Программа образовательного интенсива нацелена на получение обучающимися базовых навыков, социальных и коммуникативных компетенций, позволяющих определить направление для дальнейшего углубленного изучения тех или иных предметных, практических или проблемных областей.

В зависимости от возможностей образовательного учреждения и познавательных потребностей обучающихся объем и срок освоения программы могут быть увеличены за счет включения новых элементов содержания, характеризующихся тематической и организационно-методической целостностью (игр, тренингов, межпредметных и метапредметных занятий, педагогических мастерских). Предельный объем программы – 24 учебных часа, предельный срок реализации – 4 учебных дня.

2.13. Особенности организации образовательного процесса.

Образовательный процесс в рамках реализации программы строится с учетом трех отличительных особенностей:

- обучающиеся и их кураторы формируют разновозрастные команды, устанавливают социальные связи внутри этих команд и совместно разрабатывают итоговый продукт, при этом за кураторами остается право принятия решений в спорных ситуациях;
- носителем компетенций, формирующих знаниевый компонент программы, является приглашенный практикующий эксперт;
- последовательность заданий и упражнений на протяжении трех учебных дней строится от формирования условий для проектной деятельности и командной работы к итоговому

продукту.

2.14. Условия набора в коллектив: набор в группу для прохождения программы интенсива осуществляется с условием готовности участников к посещению учебных занятий в течение трех дней и освоению программы в полном объеме.

Для организации участия в интенсиве обучающихся из других ОУ оформляется письменная заявка, руководителем ОУ подписывается приказ об организации участия обучающихся в интенсиве и назначается ответственный сопровождающий. Письменная заявка оформляется на бланке ОУ в свободной форме, заверяется подписью руководителя и печатью ОУ.

Заявка должна содержать следующую информацию:

- полное наименование ОУ;
- списочный состав участников интенсива (Ф.И.О. полностью, класс);
- сведения об ответственном сопровождающем (Ф.И.О. полностью, должность, контактный телефон, адрес электронной почты).

2.15. Условия формирования групп: допускается формирование разновозрастных групп, состоящих из обучающихся 8-10 классов.

2.16. Количество обучающихся в группе: до 30 человек (оптимальная численность – 15-20 человек).

2.17. Формы организации занятий: аудиторная с возможностью разделения на потоки и одновременного освоения содержания программы сразу несколькими группами указанной численности.

2.18. Формы проведения занятий.

Программой предусмотрено четыре формы проведения занятий: занятие с элементами педагогической мастерской, дидактическая игра, лекция, проектная деятельность в малых группах.

2.19. Формы организации деятельности учащихся на занятии: ведущей формой организации учебной деятельности является групповая (работа в малых группах по 3-7 человек).

2.20. Материально-техническое оснащение:

- специализированный игровой инвентарь и раздаточные материалы, предусмотренные содержанием заданий и упражнений;
- доска или флипчарт;
- рабочие станции с предустановленным программным обеспечением и выходом в интернет;
- принтер формата А4;
- презентационное оборудование;
- канцелярские принадлежности и прочие расходные материалы для создания собственных игровых продуктов.

2.21. Кадровое обеспечение:

- педагог, владеющий технологией организации групповой работы (включая приемы организации рефлексии);
- приглашенный специалист-игротехник;
- педагоги-кураторы (по два куратора на каждую группу).

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Занятие с элементами педагогической мастерской «Буквы»	2	0	2	Устная рефлексия
2.	Дидактическая игра по проблематике «гибких» навыков	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.	Основы игрофикации, профессия «Дизайнер игр»	2	2	0	Тестирование, анкетирование
4.	Разработка авторских игровых продуктов: концепция игры	2	0,5	1,5	Интеллект-карта
5.	Разработка авторских игровых продуктов: материалы игры	2	0	2	Групповой проект
6.	Презентация и апробация авторских игровых продуктов	2	0,5	1,5	Письменная рефлексия
	Итого:	12	4	8	

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

4.1. Занятие с элементами педагогической мастерской «Буквы».

Теория:

- переговоры как процесс принятия коллективных решений;
- справедливые критерии при принятии решений.

Практика:

- упражнение на знакомство, создание творческого продукта (максимально длинного и осмысленного предложения на свободную тему, составленного с использованием букв, встречающихся в Ф.И.О. выбранного участника малой группы);
- выработка критериев оценки и оценка творческих продуктов по этим критериям.

4.2. Дидактическая игра по проблематике «гибких» навыков.

Теория:

- введение понятия «гибкие» навыки.

Практика:

- конструирование обучающимися авторских систем «гибких» навыков как иерархий, алгоритмов или кластеров (работа с карточками);
- представление авторских систем «гибких» навыков;
- выбор направления для проектирования образовательной части игрового продукта на основе авторской системы «гибких» навыков.

4.3. Основы игрофикации, профессия «Дизайнер игр».

Теория:

- особенности профессии «Дизайнер игр»;
- сюжет, «декорации» и игровые механики;
- образовательные игры и их особенности, возможности игрофикации в образовании детей

и взрослых.

4.4. Разработка авторских игровых продуктов: концепция игры.

Теория:

- получение вводных, определяющих особенности продукта, – по жребию из предварительно согласованного перечня («декорации», игровая механика).

Практика:

- разработка концепции продукта методом «мозгового штурма», отбор лучших предложений;
- фиксация промежуточных результатов в наглядном виде посредством интеллект-карты (в приложении Xmind).

4.5. Разработка авторских игровых продуктов: материалы игры.

Практика:

- создание наглядно-иллюстративного материала (инвентаря) для игры;
- предварительное тестирование продуктов внутри малых групп;
- фиксация правил игры в письменном виде.

4.6. Презентация и апробация авторских игровых продуктов.

Теория:

- инструкция по работе в формате «гейм-джем» (см. практическую часть).

Практика:

- деление на тестирующих и демонстраторов;
- перекрестное тестирование продуктов;
- оценка продуктов и выявление победителей.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. Практики, технологии и методы обучения.

Тема	Ключевые практики, технологии и методы
Занятие с элементами педагогической мастерской «Буквы»	Педагогические технологии: – работа в малых группах; – компоненты технологии педагогических мастерских (социализация, рефлексия).
Дидактическая игра по проблематике «гибких» навыков	Педагогические технологии: – игровые технологии (понятийный конструктор); – работа в малых группах; – компоненты технологии педагогических мастерских (социализация, рефлексия). Информационно-коммуникационные технологии: – онлайн-банк заданий на развитие «гибких» навыков, доступный посредством QR-кодов.
Основы игрофикации, профессия «Дизайнер игр»	Педагогические технологии: – экспертная сессия (лекция, вопросы и ответы).
Разработка авторских игровых продуктов: концепция игры	Педагогические технологии: – работа в малых группах;

	– мозговой штурм; – проектная деятельность в формате «гейм-джет» (экспресс-проектирование игровых продуктов с условиями, определенными жребием, и перекрестная апробация). Информационно-коммуникационные технологии: – разработка интеллект-карт с помощью специализированного ПО (Xmind).
Разработка авторских игровых продуктов: материалы игры	Педагогические технологии: – работа в малых группах; – распределение групповых ролей и работа в параллельных потоках; – мозговой штурм; – активное обучение (обучение через деятельность, введение знания компонента в рамках решения прикладных задач); – проектная деятельность в формате «гейм-джет» (экспресс-проектирование игровых продуктов с условиями, определенными жребием, и перекрестная апробация). Информационно-коммуникационные технологии: – разработка материалов проекта с помощью специализированного ПО (векторный редактор).
Презентация и апробация авторских игровых продуктов	Педагогические технологии: – работа в малых группах; – распределение групповых ролей и работа в параллельных потоках; – проектная деятельность в формате «гейм-джет» (экспресс-проектирование игровых продуктов с условиями, определенными жребием, и перекрестная апробация).

5.2. Дидактические средства.

Тема	Состав дидактических средства	Примечания
Занятие с элементами педагогической мастерской «Буквы»	Технологическая карта и паспорт занятия (основные этапы, содержание деятельности и ожидаемые результаты в табличной форме. Ссылка на материалы: https://disk.yandex.ru/d/FdbuyxOwOv9aA	Занятие разработано совместно ГБОУ СОШ № 323 Невского района и ГБУ ДО ЦППС Кировского района на основе упражнения на знакомство. Занятие входит в программу тренинга интенсива «Школа для медиаторов» и призвано актуализировать для участников объективные сложности, связанные с коллективным принятием решений.

		
Дидактическая игра по проблематике «гибких» навыков	Набор игровых карточек (39 шт.), онлайн-банк заданий на развитие гибких навыков (доступным по QR-кодам на оборотной стороне игровых карточек), инструкция для участников, технологическая карта для педагога. Ссылка на материалы: https://disk.yandex.ru/i/TOBzOM0A-j4Zkw 	В работе используются материалы инновационного продукта ГБОУ СОШ № 323 Невского района Санкт-Петербурга – профориентационной дидактической игры-сервиса «ПРОнавыки». Продукт был представлен в рамках конкурса результатов инновационной деятельности в 2022 году. В рамках интенсива используются скорректированный вариант сценария игры.
Дополнительные задания и упражнения для проведения «разминки»	Упражнение «Дорисуй фигуру». Развиваемое умение: образное мышление.	Инструкция: На листе бумаги формата А4 нарисуйте восемь окружностей диаметром 5-6 сантиметров, оставляя между ними промежутки по 2-3 сантиметра. Возьмите первую окружность и добавьте любые детали внутри или снаружи, чтобы получился законченный рисунок, а сама окружность была бы его частью. Повторяйте до тех пор, пока у вас не закончатся идеи. При необходимости возьмите и расчертите еще один лист бумаги. Окружности можно заменить на другие фигуры: треугольники, квадраты.
	Упражнение «По винтикам». Развиваемое умение: анализ.	Инструкция: Для выполнения упражнения понадобится лист бумаги формата А3 или больше. В центре листа запишите название сложной вещи, которую будете анализировать, т.е. мысленно «разбирать» на части.

		Проведите стрелки, направленные прочь от центра, и запишите названия самых крупных, главных составных частей этой вещи. Снова проведите стрелки и для каждой крупной части подпишите, из каких более мелких частей она состоит. Повторяйте процесс, каждый раз задавая себе вопрос «А из чего оно состоит?», пока не будут подписаны самые мелкие детали.
	Упражнения «Первопричина». Развиваемое умение: установление причинно-следственных связей.	Инструкция: На листе бумаги формата А4 в нижнем правом углу запишите одно из наблюдаемых вами прямо сейчас явлений. Слева поставьте стрелку, направленную влево. Левее стрелки запишите причину, которая, по-вашему, вызвала выбранное явление. Продолжайте действовать так же, двигаясь по листу из нижнего правого угла в верхний левый, пока либо причины перестанут быть для вас ясными, либо вы не обнаружите явление, у которого нет причины. Цепочка причин и следствий должна состоять как минимум из 10 шагов.

5.3. Информационные источники.

Литература:

- Алексашина И. Ю. Формирование и оценка функциональной грамотности учащихся / И. Ю. Алексашина – «КАРО», 2019 – (Петербургский вектор введения ФГОС ООО).
- Шевцова И. Упражнения и рекомендации для тренинга личностного роста. – СПб.: Изд-во «Речь», 2007.
- Технология педагогических мастерских: вхождение в ценности. Методическое пособие / Н.И. Белова, О.В. Орлова; под общ. ред. Н.И. Беловой. – Москва: РУДН, 2019. – 320 с.
- Торн К., Маккей Д. «Тренинг. Настольная книга тренера». – СПб.: Издательский дом «Питер», 2008. – 240 с.

Интернет-источники:

- Атлас новых профессий 3.0. / Под ред. Д. Варламовой, Д. Судакова. [Электронный ресурс] // URL: https://atlas100.ru/upload/pdf_files/atlas.pdf (дата обращения: 16.03.2023).

6. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

6.1. Программой образовательного интенсива не предусмотрена итоговая аттестация. Промежуточный контроль осуществляется в формах, предусмотренных учебным планом, в качестве оценочных материалов используются элементы содержания дидактических средств (рабочие листы для групповой и индивидуальной рефлексии).

Тема	Форма контроля	Оценочные материалы
Занятие с элементами педагогической мастерской «Буквы»	Устная рефлексия	Ответьте на следующие вопросы: – Опишите алгоритм решения вами творческой задачи, дайте советы по повышению эффективности на основе приобретенного опыта. – Охарактеризуйте понятие «переговорный процесс», исходя из приобретенного опыта. – Что такое «справедливое решение», если речь идет о коллективном принятии решений? – Каким главным качеством должны обладать оценочные критерии?
Дидактическая игра по проблематике «гибких» навыков	Педагогическое наблюдение	Предмет наблюдения: – выбранный тип структуры при построении авторской системы «гибких» навыков, сложность структуры; – выделение отдельных «гибких» навыков в рамках авторской системы согласно условиям задания, обоснование выделения.
Основы игрофикации, профессия «Дизайнер игр»	Тестирование, анкетирование	Ответьте на следующие вопросы: – Чем в своей профессиональной деятельности занимается дизайнер игр? – Что такое «декорации» (сеттинг) в рамках игрового продукта? – Что такое механика в рамках игрового продукта? – Какие примеры игровых механик вы можете привести? – Из каких этапов строится процесс создания нового игрового продукта? – Что такое игрофикация? – Приведите пример игрофикации, с которым вы сталкивались ранее до участия в интенсиве? – Есть ли у игрофикации ограничения и/или отрицательные черты? Аргументируйте свой ответ.
Разработка авторских игровых продуктов:	Интеллект-карта	Посредством интеллект-карты, созданной в приложении Xmind, отразить следующее:

концепция игры		– предполагаемую структуру игрового продукта («декорации», механики, этапы игрового процесса); – образовательный компонент продукта; – востребованные при разработке ресурсы (материальные, информационные); – основные компоненты игрового продукта как материального объекта; – игровую и педагогическую цель продукта; – распределение ролей между участниками разработки.
Разработка авторских игровых продуктов: материалы игры	Групповой проект	Оформление итогового продукта с использованием доступных расходных материалов в форме физического объекта и в электронной форме (если содержание продукта это позволяет).
Презентация и апробация авторских игровых продуктов	Письменная рефлексия	Критериальная оценка по результатам перекрестной апробации: – соответствие разработанного продукта условиям, распределенным по жребиям; – целостность, законченность, сбалансированность игрового процесса; – художественно-эстетическое оформление продукта; – решение образовательной задачи.

6.2. В ходе проведения интенсива преподавателями осуществляется выборочная фиксация учебных достижений отдельных обучающихся. По результатам проведения интенсива возможно поощрение обучающихся, в наибольшей степени проявивших свою познавательную и коммуникативную компетентность, выраженную личную позицию по отношению к затрагиваемым проблемам.

6.3. В рамках проведения интенсива с согласия обучающихся и их родителей (законных представителей) осуществляется фото- и видеосъемка. Информация о результатах проведения интенсива публикуется в социальных сетях. Родителями (законными представителями) участников интенсива подписывается согласие на обработку персональных данных, форма прилагается.

Согласие на обработку персональных данных и осуществление фото- и видеосъемки

Я, _____
(фамилия, имя, отчество)

документ, удостоверяющий личность, _____ № _____
(вид документа)

ВЫДАН _____
(кем и когда)

зарегистрированный/зарегистрированная по адресу:

законный представитель несовершеннолетнего/несовершеннолетней (далее – Субъект)

(фамилия, имя, отчество)

даю свое согласие:

Государственному бюджетному общеобразовательному учреждению средней общеобразовательной школе № 323 Невского района Санкт-Петербурга (далее – Оператор), зарегистрированному по адресу 193312, Санкт-Петербург, пр. Солидарности, д. 1, корп. 2, лит. А., на обработку своих персональных данных, на следующих условиях:

1. Оператор осуществляет обработку персональных данных Субъекта в целях обеспечения возможности участия Субъекта в образовательном интенсиве «Лаборатория функциональной грамотности».
2. Перечень персональных данных, передаваемых Оператору на обработку: фамилия, имя, отчество, сведения об образовательном учреждении (место обучения или место работы), класс/должность, электронная почта.
3. Субъект дает согласие на обработку Оператором своих персональных данных, включая сбор, систематизацию, хранение, изменение, использование, обезличивание, уничтожение персональных данных, при этом общее описание вышеуказанных способов обработки данных приведено в Федеральном законе РФ от 27.07.2006 № 152-ФЗ, а также на передачу персональных данных третьим лицам в случаях, установленных действующим законодательством.
4. Настоящее согласие действует в течение 1 календарного года с момента подписания.
5. Настоящее согласие может быть отозвано Субъектом в любой момент по соглашению сторон. В случае неправомерного использования данных соглашение отзывается письменным заявлением Субъекта.
6. Субъект по письменному запросу имеет право на получение информации, касающейся обработки его персональных данных (в соответствии с п. 4 ст. 14 Федерального закона от 27.06.2006 № 152-ФЗ).

Подтверждаю, что ознакомлен(а) с положениями Федерального закона РФ от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных», права и обязанности в области защиты персональных данных мне разъяснены.

_____ / _____
 (число) (подпись) (фамилия и инициалы)

Д~~аю~~ ~~свое~~ ~~согласие~~ на осуществление фото- и видеосъемки в рамках проведения образовательного интенсива «Лаборатория функциональной грамотности».

_____ / _____
 (число) (подпись) (фамилия и инициалы)