

## Концепция школы

*Унтилова О. Г.*

Современное образование немыслимо без погружения в огромное количество информации. Работа с информационными потоками, их освоение, обуздание и использование для достижения собственных целей – одна из ключевых компетенций современного мира. Работодателю нужен сотрудник, который не столько «насыщен» знаниями, сколько умеющий их добывать, классифицировать и трансформировать в некоторый продукт, будь то товар или услуга, – всё это основывается на личностных достижениях и конвертируется в некий привлекательный для мира результат. Знаниевая парадигма уступает место проектному мышлению и способности стратегически прорабатывать профессионально-личностный путь самореализации. Игровая модель организации образовательного процесса в этом случае является одним из действенных способов моделирования условий, приближённых к реальной жизни, когда одновременно существуют многоплановый путь, подразумевающий одновременное равновозможное существование достижимых результатов, и сохранение социально требуемых норм. Преимущество игры в том, что планируемый результат наделён «необязательностью», что возможен и принимается любой достигнутый результат, в том числе – «нулевой» или «отрицательный», поскольку каждый из них является приобретённым опытом, некоей точкой бифуркации, определяющей дальнейшее продвижение.

Противоречие, заключённое в образовательной игре, заключается в том, что обучающийся должен освоить либо актуализировать некоторый программный учебный материал, уровень освоения которого имеет вполне определённый критериальный порядок. То есть свобода выбора пути продвижения обучающегося ограничивается рамками, заданными предметным содержанием и логистикой освоения школьной программы. В какой-то мере это противоречие преодолимо в условиях, отличных от условий обычной общеобразовательной школы, например – в рамках какой-либо

образовательной программы Всероссийского детского центра «Океан». Именно такой опыт был реализован осенью 2018 и 2019 гг. в социально-образовательной игре «Город будущего».

В качестве игровой легенды было заявлено, что в мире N существует некоторое количество городов-государств, где ребятам необходимо в условиях ограниченности ресурсов и стремления реализовать свои потребности, – классическая формула социально-экономических отношений, – выстроить некоторое общество, отвечающее заданным критериям: наличие и взаимодействие всех основных сфер общественной жизни, взаимодействующих экономически и социально. Основной идеей игры являлась мысль о конвертации всех видов ресурсов в материальные и нематериальные блага, но основным критерием благополучия предполагалась материализация труда и знаний в виде определённой валюты. По замыслу организаторов игры, валюту каждый житель каждого города-государства должен заработать самостоятельно, ориентируясь на собственные запросы, силы, ресурсы (в том числе и знаниевые). Модель создаваемого общества строго иерархична, то есть оно стратифицировано по материальному признаку. Обязательным критерием успешности, обеспечивающей материальное благосостояние, являлся знаниевый ресурс, и те граждане, кто лучше может использовать его теоретическую составляющую и преобразовать её в практический результат, могли рассчитывать не только на продвижение в качестве предпринимателя, но и получать определённые социально-экономические бонусы и гарантии. Таким образом, в качестве двигателя игры была заложена необходимость постоянного повышения квалификации своей выбранной игровой роли. Повышение квалификации – это прохождение нескольких этапов игры, каждый из которых улучшает позицию игрока. Начиная с нулевой квалификации, ребята проходили путь от ученика и наёмного работника до специалиста и хозяина. Для прохождения этапов необходимо было решить определённые образовательные задачи (кейсы), в том числе построенные на освоении теоретического программного предметного материала, которые могут изменить позицию игрока.

Особенность игры заключалась в том, что ребёнок находился в состоянии постоянного выбора: ему необходимо было самостоятельно составлять конфигурацию собственной образовательной модели и маршрут её достижения, сочетающую предметные и метапредметные знания и компетенции. Победителем игры мог стать тот город-государство, в котором к окончанию игры выстроена модель, наибольшим образом сочетающая интересы гражданина и государства.

Заданная модель игрового пространства требовала иной организации учебного процесса школы. Эта задача была решена введением предметных задач, решение которых, с одной стороны, обеспечивало выполнение программных требований к содержанию образования, а с другой – тем или иным образом способствовало продвижению игрока.

Так как по условиям игры количество решённых в ходе игры задач увеличивает мощь государства, то каждому игроку целесообразно решить как можно больше заданий разного уровня. Практически это означает, что ребятам необходимо было, помимо прочего, отработать определённые общеучебные и предметные компетенции, определённые школьными программными требованиями. В расписании дня участников игры было выделено определённое время, когда каждый из них мог осваивать и наращивать предметные знания школьной программы.

Была составлена таблица соотнесенности основного предметного содержания образования и заявленных как необходимые городам-государствам ресурсы.

**Таблица № 1. Возможная соотнесённость предложенных в игре ресурсов и учебных предметов**

Ресурс	Предмет									
	Химия	Биология	Физика	География	Математика	История	Обществознание/ МХК	Русский язык	Литература	Иностранный язык
Вода	Да	Да		Да	Да	Да		Да		Да
Пища	Да	Да		Да	Да	Да		Да		Да
Рудные полезные ископаемые	Да		Да	Да			Да	Да		Да
Нерудные полезные ископаемые (топливо)	Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да		Да
Лес		Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да		Да
Энергия	Да	Да	Да	Да	Да			Да		Да
Строительство	Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да		Да
Культура				Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да
Коммуникации				Да	Да	Да	Да	Да	Да	Да

Для обеспечения необходимости оценивания уровня освоения предметного содержания был предложен критерий, позволяющий отразить уровень освоения предлагаемых к выполнению кейсов (образовательных задач). Поскольку условия игры определяли ту или иную стоимость предметных знаний, умений, навыков и метапредметных компетенций, то была составлена уровневая шкала соответствия сложности компонентов кейса и их стоимости.

**Таблица № 2. Уровни и условия выполнения задач**

Показатели/ задачи	Задачи 1-го уровня	Задачи 2-го уровня	Задачи 3-го уровня
Условие выполнения	<p>1. Обязательны к выполнению каждым участником игры и являются условием участия игрока в экономической жизни государства, а также перехода к задачам следующего уровня.</p> <p>2. Выполняются самостоятельно с обязательным предоставлением результатов учителю-консультанту</p>	<p>1. Обязательны к выполнению каждой группой (государством).</p> <p>2. Обязательно сопровождаются учителем-консультантом</p>	<p>1. Создаются учеником и выполняются по желанию самостоятельно при условии выполнения задач двух предыдущих уровней.</p> <p>2. Могут сопровождаться учителями по выбору команды</p>
Место проведения	Отрядное место или школа	Школа	Отрядное место + школа
Форма	Предметное задание	Метапредметное задание	Метапредметный продукт
Соотнесён-ность с учебным планом	Тематическое совпадение с календарно-тематическим планированием	Тематическое совпадение с календарно-тематическим планированием	Выход на уровень проектной деятельности
Критерии выполнения	— «удовлетворительно» – 40-70 % – 0,3 у. е.	— «удовлетворительно» – 40-70 % – 0,5 у. е.	— «удовлетворительно» – 40-70 % – 2 у. е.

Показатели/ задачи	Задачи 1-го уровня	Задачи 2-го уровня	Задачи 3-го уровня
	— «хорошо» – 71-80 % – 0,5 у. е. — «отлично» – 81-100 % – 1 у. е.	— «хорошо» – 71-80 % – 1 у. е. — «отлично» – 81-100 % – 2 у. е.	— «хорошо» – 71-80 % – 3 у. е. — «отлично» – 81-100 % – 4 у. е.
Стоимость в игре	От 0,3 до 1 человеко- часа	От 0,5 до 2 человеко- часов	От 2 до 4 человеко- часов
Предметное оценивание (hard skills)	— 40-70 % – удовлетв.; — 71-80 % – хорошо; — 81-100 % – отлично	— 40-70 % – удовлетв.; — 71-80 % – хорошо; — 81-100 % – отлично	— 40-70 % – удовлетв.; — 71-80 % – хорошо; — 81-100 % – отлично
Оценивание soft skills	Удостоверение об освоении программы дополнительного образования по программе «Предпринимательство и бизнес»		

Собственно, учебная работа школы была организована как обязательное участие в работе образовательных мастерских. В рамках программы «Город будущего» были подготовлены и проведены школьные модульные занятия (далее – кейсы). Внешняя форма организации учебного материала была запрограммирована условиями игры, содержание кейсов определялось предметным календарно-тематическим планированием и необходимостью соблюдения предъявляемых к уровню освоения предмета программных требований.

Педагогами школы было разработано и проведено 5 авторских кейсов, в том числе 4 межпредметных (филологический – русский язык и литература, иностранные языки), историко-информационный (история, обществознание и информатика), физико-математический и биолого-химический кейсы, а также 1 предметный (география), охвачен основной перечень предметов учебного плана.

**Таблица № 3. Разработка и реализация кейсов**

№ п/п	Название кейса, год разработки	Год реализации	Профиль	Предметная составляющая	Педагоги
1.	«Дизайн-проект научно-развлекательного центра в городе будущего», 2018	2018, 2019	Физико-математический	Физика, математика	Коурова В. А., Скворцова Н. В., Сергеенко Н. В., Русина Д. К.
2.	«Загрязнение окружающей среды», 2018	2018, 2019	Биолого-химический	Биология, химия	Антипьева В. В., Новошинская Е. Д., Камилова И. О.
3.	«Фонд культуры», 2018	2018	Филологический	Русский язык, литература, английский язык	Буренок Д. С., Кузьменок Д. В., Савина Е. Б., Соколова Н. Н., Пупкова А. В.
4.	«Детективное агентство „Пушкин-свет“», 2019	2019	Филологический	Русский язык, литература, английский язык	Буренок Д. С., Кузьменок Д. В., Савина Е. Б., Унтилова О. Г., Захарова К. С., Борисова А. С.
5.	«Тайны забытого музея», 2018	2018, 2019	Историко-информационный	История, обществознание, МХК, информатика	Бондарюк А. Ю., Москалева Г. А.
6.	«Географический», 2018	2018, 2019	Экономико-географический	География, экономика	Кравец Г. А., Мошковский А. С.

Формирование учебных групп строилось по принципу возрастной разноуровневости, что определило содержательно-предметную составляющую кейсов – подготовлены и использованы в работе дифференцированные задания для 8-11 классов.

Анализ проработанных кейсов показал следующее.

**Таблица № 4. Общие результаты участия школы в игровом формате образовательного процесса**

Плюсы	Риски	Ресурсы и предложения
Достаточно полное соответствие КТП	Сложность выбранного варианта учёта достижений	Необходимо более чёткое определение места и роли школы, а также ожидаемых результатов, отсюда – необходимость включения подведения итогов в образовательно-учебный процесс
Мотивирующий и интересный формат учебных занятий, возможность межвозрастного и межпредметного взаимодействия	Недостаточно отработанный механизм межпредметного итогового подведения результатов в школе	Предложено исключение монокейсов и обращение к общедидактическим принципам в построении материала кейсов
Высокая накапливаемость предметных оценок, хороший среднестатистический результат, ресурсность с точки зрения ВСОКО (внутренней системы оценки качества образования)	Большой возрастной разброс в группах	Предложено формирование разновозрастных групп с меньшим разбросом: 7-8 классы, 9-11 классы
Нелинейность расписания, возможность индивидуального продвижения ученика	Недостаточно отработанный механизм коррекции низких учебных результатов детей	Необходим предварительный сбор информации о детях, уведомление их о предстоящем формате учебной работы; введение механизма мотивирования и коррекции полученных результатов вне времени выполнения кейса (в рамках смены, в школе, в форме тьюторского сопровождения)

Плюсы	Риски	Ресурсы и предложения
Освоение большого объема предметного материала за короткий срок	Недостаточное количество времени на решение кейсовых задач	Увеличение количества времени, на выполнение кейсовых задач, соотнесённость выделенного времени сложности изучаемого материала

Работа в игровом образовательном пространстве показала, что необычная форма организации педагогического процесса достаточно ресурсна как для детей, так и для учителей. Она позволяет расширить сферы взаимодействия участников образовательного процесса, моделировать игровые ситуации с опорой на предметность и с выходом за неё, проектировать разные варианты достижения результатов.

Примеры кейсов в Приложении.