

МЕТАОБРАЗОВАНИЕ ШКОЛЬНИКОВ

Дмитрий Владимирович Татьянченко,

кандидат педагогических наук, ведущий научный сотрудник,
доцент Центра управления образовательными проектами
Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического
университета, г. Челябинск, e-mail: Tatyanchenkodv@csru.ru

Сегодня метаобразование рассматривается в диапазоне от глобально-цивилизационного подхода до метапредметности, которая, в свою очередь, сводится федеральными государственными образовательными стандартами общего образования к универсальным учебным действиям. Разработчики стандартов не только не сделали шаг вперёд, а проигнорировали хорошо известный и заслуженно получивший признание опыт метапредметного образования школьников¹. Во всех смыслах это соответствует поговорке «не в чашу, а в кашу». Тем не менее «метаобразование» — термин современный и модный, который от частого, зачастую неадекватного употребления обрёл апострофическую реальность. Исходя из этого обозначим наше стартовое видение метаобразования школьников.

• метаобразование школьников • голокартина мира • игровое картирование мира

Во-первых, метаобразование формирует понимание школьниками триединого, но неслиянного образа мира природы, мира культуры и внутреннего мира человека. Метаобразование предполагает возможность всё новых и новых прояснений своего места и своей подлинной роли в реальном мире.

Во-вторых, метаобразование включает в себя метапредметное и межпредметное содержание образования, в том числе универсальные учебные действия. Идея расширения, усложнения индивидуальных познавательных ресурсов относится к разряду

¹ Воровщиков С.Г., Татьянченко Д.В. Внутришкольная система метапредметного образования: состав и структура [Электронный ресурс] // Академик. — 2018. — № 4. URL: http://academicjournal.ru/ru/Vorovshchikov_Tatyanchenko_4_2018

сакраментальных и в то же время злободневных проблем образования².

В-третьих, это развитие компетенций, конечным назначением которых является готовность работать всю жизнь (с учётом необходимости учиться). Не подлежит сомнению, что «знания вне контекста их применения — бесполезны! Необходимо осуществить широкую политехнизацию содержания образования, наполнить его прикладными задачами и практиками»³.

² Татьянченко Д.В., Воровщиков С.Г. Культура познания — познание культуры. — Челябинск: Брегет, 1998. — 214 с.

³ Кушнир А.М., Вифлеемский А.Б. Концептуальный очерк образовательной стратегии на основе теории человеческого капитала и проблема правовой регламентации производственного (трудового) воспитания // Народное образование. — 2018. — № 5. — С. 7–25.

В таком свете профориентация должна радикально обновляться и стать одним из ключевых направлений метаобразования.

В-четвёртых, оно направлено на совершенствование информационной культуры учащихся, расширение информационного поля обучения и воспитания, обеспечение доступа к открытым образовательным ресурсам. Особо следует отметить создание систем и технологий управления этими процессами.

В-пятых, метаобразование интегрирует ресурсы общего и дополнительного образования, а также всего спектра работы школы с детьми.

В-шестых, школа должна для реализации целей метаобразования обеспечить координацию работы других образовательных организаций и разнообразных социальных партнёров, формальных и неформального образования, в том числе посредством сетевого взаимодействия.

Обозначив контур метаобразования школьников, сфокусируемся на первой, основополагающей его характеристике. Общепринято, что отражает мир природы (неживой и живой), мир культуры (материальной и духовной), внутренний мир человека (в его жизненном цикле) картина мира как образ, имеющий комплексный и исторически обусловленный характер. Сущность картины мира состоит в постижении семантики, структуры, функционирования составляющих и целого. Следовательно, чтобы это понять, нужно выйти за пределы частного, перейти от регистрации и констатации к объяснению и доказательству, что, естественно, связано с привлечением различных дисциплин науки и других сфер духовной культуры, с формированием голокартины мира, которая стремится к выражению полноты, завершенности всех признаков содержания и формы образа мира.

Мир отображается различными видами мировоззрения и, в частности, научным, религиозным, философским, художественным,

обыденным. Мировоззрения — способы создания внешних (общественных) картин мира. В этом контексте суть голокартины мира состоит в композиции разноаспектного осмысления устройства мира. Образы мира следует быть обобщённым, но не одноликим и не одноцветным. Голокартина предполагает вопрос: какую сторону видения мира ученику признать за истину?

Известно, что репрезентирует реальный мир концептуальная картина. Её смысловой и геометрический центр, на наш взгляд, составляют метаконцепты и метанарративы. Метаконцепты — это инвариант, абстрактное общее содержание, свойственное различным формам мировоззрения. Универсалии ничего не объясняют, они сами подлежат объяснению. Метаконцепты всегда связаны со специфическими идеями конкретных форм мировоззрения, их метанарративами, которые выражают особенности трактовки сущности универсалий. Метанарративы — толкования метаконцептов, научные, религиозные, этические, политические учения, произведения искусства, насыщающие голокартину неоднозначным содержанием. Это «великие повествования» и «центральные авторитеты» тех или иных форм мировоззрения, утверждающие, что они безошибочны, и в силу этого требующие анализа и критики. Но критики, предполагающей выстраивание метаконцептов и метанарративов в «один рассказ», в голокартину, в которой мир представлен плюрализмом версий мироинтерпретаций. Такая картина должна стать объёмлющей основные формы мировоззрения как инструменты придания смысла объёмлемой информации.

Метаконцепты целесообразно сгруппировать в соответствии с общепринятым определением картины мира. Первая совокупность — метаконцепты, характеризующие мир как целое и отношение человека к миру (материя, дух, время, пространство и т.д.). Вторая — метаконцепты, характеризующие неорганическую природу (вселенная, галактика, планета и т.д.).

Третья — метаконцепты органической жизни (биосфера, организм, клетка и т.д.). Четвёртая группа включает метаконцепты материальной культуры (техника, труд, быт и т.д.). Пятая — концепты духовной культуры (искусство, литература, образование и т.д.). Последняя, шестая, вполне равноценная всем предыдущим, — концепты, характеризующие личность человека (сознание, мышление, нравственность и т.д.).

Каждая из названных совокупностей поликомпонентна, и состав её открыт. Между совокупностями есть взаимная корреляция, прямые или косвенные связи, и в силу этого все метаконцепты развиваются как составляющие целого. Всякий концепт отсылает к другим концептам, к системе и истории их взаимодействия, к хронотопу образа мира. В самом метаконцепте могут быть составляющие родом из других метаконцептов, которые «соседствуют» и «брачуются» с собственными компонентами.

Состав совокупностей метаконцептов определяется дидактическими целями, пульсирует и может выходить за рамки школьного содержания образования. Меняются учащиеся и обучающие, меняются воззрения людей и системы идей, поэтому совокупность метаконцептов является открытой системой. Кроме этого, введение метаконцепта в картину мира связано с пониманием его обусловленности некой образовательной проблемой или проблемами. Дидактическое добавление нового концепта к существующей совокупности — это умение чувствовать, понимать, вычленять и ставить проблемы. Более того, концепт не встаёт в полный рост сразу, а предполагает процедуру его развёртывания, распутывания, развития. При формировании конкретной картины мира концепты освещаются посредством декомпозиции. Метаконцепты исполнены глубокого смысла, и глубина их декомпозиции определяет добротность уяснения пространства мира.

Индивидуальная картина мира школьника как члена определённой когнитивной и организационной общности формируется на основе единого понимания состава и структуры голокартины. Это позволяет организовать групповое картинирование имеющихся и приобретаемых

МЕТОДОЛОГИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

знаний, анализ, оценку и корректировку индивидуальной картины мира, методик её формирования. На зарядно-пусковом этапе возможно использовать следующие компоненты голокартины мира.

1. Научное мировоззрение:

- общая характеристика научного мировоззрения;
- толкование основных метаконцептов в аспектах научного мировоззрения;
- дисциплинарные картины мира.

2. Религиозное мировоззрение:

- общая теологическая характеристика религиозного мировоззрения, его обоснование изнутри;
- теологическое толкование основных метаконцептов;
- картины мира основных религий.

3. Художественное мировоззрение:

- общая характеристика художественного мировоззрения;
- толкование основных метаконцептов посредством системы образов (словесных и несловесных) различных видов искусств и художественно-эстетических категорий;
- художественные картины мира периодов историко-культурного развития искусства и основных художественно-эстетических теорий;
- профильные художественные картины мира в соответствии с видами изобразительного, выразительного, зрелищного искусства;
- авторские художественные картины мира (например, Л.Н. Толстого, братьев Стругацких, А. Гауди, П. Пикассо).

4. Философское мировоззрение:

- общая характеристика философского мировоззрения;
- картины мира исторических типов философии и картины мира выдающихся философов.

5. Квазимировоззрения (девиантные псевдонаучные, националистические и эскапистские мировоззрения).

6. Обыденное (повседневное) мировоззрение («туземные» мировоззрения, этнически детерминированные картины мира).

Голокартину мира можно представить как земной шар, южным полюсом которого являются 6 групп метаконцептов. Каждый метаконцепт рассматривается с позиций разных мировоззрений (меридианы) и позиций, их объединяющих (параллели). Картирование мира идёт от осмысления метаконцепта на уровне актуального личного видения к его осмыслению в пределах контактного мира (как концепт понимается и вписывается в зону ближайшего окружения) и далее рассматривается в аспекте научного, философского, религиозного, художественного мировоззрения на общем уровне и в контексте конкретных учений (метанаративов). Если есть необходимость, следует рассмотреть концепт в лучах «туземных» мировоззрений и квазимировоззрений. Осмысление метаконцепта в различных аспектах и их объединяющих плоскостях, поиск отличительных и общих признаков позволяют достичь нового уровня его понимания. Таким образом, индивидуальная картина мира усложняется от южного к северному полюсу.

Различные мировоззрения в голокартине мира — ступени лестницы, с их помощью можно подняться над конкретным мировоззрением. Но надо ли отбросить лестницу, поднявшись по ней? Картина мира не только повествование о мире — это способ миропонимания. Картирование мира предполагает перспективы всё новых и новых истолкований, не рассчитанных на окончательный завершённый итог, полную ясность. Формирование индивидуальной картины мира не призвано давать однозначные ответы. Его задача — соотнести различные позиции, определить аргументы за и против конкретного видения мира. Голокартина мира — регулятивная идея, результат поисков и размышлений, носящих ярко выраженный дидактический прагматический характер. Она является глубоко декомпозированной, мировоззренческой системой, а создание картины мира — тех-

ника мышления, направленная на её выстраивание и совершенствование. Такое научное видение и образовательная позиция позволят ученику уяснить, «как надлежащим образом занять своё место в мире, и правильно понять, каким надо быть, чтобы быть человеком»⁴.

Резюмируя, отметим. Голокартина мира — это комплексный вид знания. Комплексность подчёркивает наличие различного, неслиянного, друг к другу не сводимого и в то же время предполагает приоритетность объединяющего. Голокартина основана на «встрече» четырёх мировоззрений: научного, философского, религиозного, художественного. Но это событие не означает коктейлирование — смешивание и взбалтывание. Важно отметить, что формы мировоззрения находятся между собой далеко не в комплементарных отношениях. Они порой исключают друг друга, хотя и «взаимоопыляемы». Более того, исторические личности и наши современники доводят существующие противоречия до бескомпромиссной борьбы. Естественно, нереально сложно положить начало видению мира, которое согласует несоответствия и противоречия давно доказанного, а также доказанное с недоказуемым, но не бессмысленным. И это «грустное несовершенство» снижает возможность и необходимость решения проблемы единения разного в школьном формате голокартины мира. В то же время её формирование не должно показаться просто обобщением информации в соответствии с установленными составом и структурой стратегической композиции.

Для создающих картины мира твердыней становятся: ценностно-эмоциональная заострённость познания; методики проектной работы; толерантность к несхожести дидактических, научных и философских мнений; включённость в процесс и результат деятельности. Одной из технологий,

⁴ Кант И. Наблюдение над чувством прекрасного и возвышенного // Соч. в 6 т. — М., 1964. — Т. 2. — 611 с.

способствующих решению этих задач, является игровое картирование мира (ИКМ). Игровое картирование интегрирует все подходы, методы и формы работы, используемые в современной школе, и в то же время имеет свои способы развития системного и процессуального видения картины мира. Данная технология объединяет пространство преподавания, учения и исследования в модульный информационно-методический комплекс, каждый сегмент которого можно использовать с различными целями в проектах разного масштаба. ИКМ для его организаторов и участников — образовательный конструктор, который позволяет проектировать и регулировать образовательные траектории посредством игровых сценариев, собранных из методик (прежде всего продуктивных), а также ролевых и деловых игр⁵. В сущности, ИКМ развёртывает формирование и реализацию организационных технологий и игровых методик, разработку и совершенствование голокартины мира, а также способствует управлению этими процессами. Игра раскрывается как механизм развития познавательной культуры, посредством которого накапливается, обобщается, передаётся познавательный опыт от поколения к поколению учащихся в конкретной школе.

Наша уверенность в перспективности игрового картирования основывается на многолетнем опыте проведения продуктивных игр в общеобразовательных школах и внедрения разнообразных программ метапредметного образования. Разработанная совместно с С.Г. Воронцовым технология проблемно-деятельностных игр апробировалась в Лаборатории управленческих инноваций, созданной кафедрами научного управления школой московского и челябинского государственных педагогических университетов. Только в начале 1990-х годов было проведено более сорока многодневных игр в различных региональных системах образования страны. Одним из результатов этих игр стала Программа общеучебных умений школьников, которая выросла к настоящему времени во внутришкольную систему развития

⁵ *Татьянченко Д.В.* Продуктивные деловые игры как инструмент управления развитием педагогического процесса // Демократизация управления народным образованием: Материалы Республиканской научно-практической конференции. — Минск, 1990. — С. 124–127.

учебно-познавательной компетентности учащихся и пользуется вниманием практиков и теоретиков.

Системообразующим процессом ИКМ является формирование и развитие его методологии и методики во внутришкольном формате. С нашей точки зрения, каждый педагогический коллектив, ставший на этот путь, может и должен прежде всего определиться с исходными позициями, характеризующими общественные и индивидуальные картины мира, разработать свою дидактически адаптированную игровую типологию картин мира, выбрать приемлемую разновидность продуктивной игры или сформировать свою и дать ей имя, освоить и разработать игровые методики и техники. Сегодня нет недостатка в работах, сосредоточенных на «картинах мира», «продуктивных играх», «концептах». В распоряжении педагогов есть большое количество трудов по философии, социологии, психологии, лингвистике и культурологии, а также многообразные междисциплинарные исследования и разработки. Конечно, наряду с традиционными формами методических изысканий требуется проведение специальных продуктивных игр для учителей, способствующих осмыслению и формированию несущей конструкции внутришкольного ИКМ⁶. Для такого дела могут в случае необходимости привлекаться внешние эксперты и консультанты. Сегодня многие школы ведут исследовательскую деятельность, покупают и продают наукоёмкие продукты. На смену «трансферу технологий» приходит «взаимообмен технологиями», способствующий созданию поновому отточенных решений образовательных задач.

Кооперация учащихся и учителей в общешкольном масштабе — ключевой

⁶ *Агапова Е.Н.* Прикладные аспекты управления в условиях цифровой трансформации // Народное образование. — 2018. — № 10. — С. 83–88.

организационный процесс игрового формирования голокартины мира. Потенции отдельного субъекта познания ограничены и несоизмеримы с объёмом транслируемых знаний. ИКМ способствует интеграции картин мира по горизонтали (создание межпредметных групп учащихся) и по вертикали (разновозрастные группы) в сфере реализации дополнительных программ. Единение картин предполагает деление учащихся и обучающихся на группы и подгруппы с целью получения наиболее эффективного сочетания под конкретные задачи и создание многомерной полифонической коммуникации длиной и шириной в школьную жизнь. Ценность понятию структурированного в форме картины мира школьного знания состоит в том, что ты знаешь то, что знают другие, и в состоянии совместно с кем-либо продвигаться по общей «дорожной карте» познания. Картина мира — гипотеза, на основе которой идёт свёртывание и развёртывание знаний посредством ментальных механизмов анализа, синтеза, обобщения. Игровой гипотезе допустимо быть ошибочной, но игровой регламент позволяет организовать структурированную конструктивную критику и делает исполнимой её оперативную корректировку или замену.

Проектный метод обучения, переживающий очередное рождение в качестве процессуальной основы компетентностного образования, так же востребован ИКМ. Традиционно считается, что в учебном проекте моменты предпочтительнее обзорных и чем они конкретнее, тем достижимее успех. В ИКМ эта традиция не работает. Проект, результатом которого будет обоснование картины мира или её сегмента, должен восприниматься как здоровая амбициозность, а не демонстрация «интеллектуальной заносчивости». Естественно, что широкоформатные работы требуют другого фокуса и иной техники создания проектного продукта. Заслуживающим внимание проектам необходимо посвящать отдельные форумы, позволяющие провести SWOT-анализ пред-

ставленного материала⁷. Далее результаты проектов объединяются в голокартину, когда каждым «из возрастных потоков привносится необходимая органичная часть в соответствии с освоенным образовательным багажом»⁸.

Атрибутивной характеристикой формирования голокартины мира является метафоризация процесса и результатов работы. Актуальность этой позиции состоит в попытке преодолеть зияющую проблему соотношения категориальных структур научного знания и других форм освоения мира. Метафора используется как инструмент познания мира посредством сопоставления объектов, переноса их характеристик и объединения в единую концептуальную систему. Переносятся все составляющие концептов: понятия, схемы, модели, фреймы, сценарии. Метафора объединяет ресурсы естественного и научного языков с религиозными символами и художественными образами. Мы опираемся на осязаемое, чтобы понять неуловимое, без метафоры нет картин «невидимых миров». Продуктивно использование в метафоризации многочисленных и разнообразных метафор. В результате происходят экспликация различных сторон объекта, определение его существенных свойств, создание голообраза изучаемой действительности. Методика такой работы связана с интерсемиотическим переводом⁹. В нашем случае в голокартине мира перевод происходит смысл в смысл, из одной формы мировоззрения в другую. Разумеется, в метафоризации неизбежны «коллажирование

⁷ SWOT — акроним слов Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats, что означает «сила», «слабость», «возможности», «угрозы». Цель SWOT-анализа — изучение сильных и слабых сторон в деятельности педагога с целью приспособления их к изменяющимся возможностям или к угрозам внешней среды.

⁸ Клепиков В.И. Формирование математической картины мира в современном школьном образовании // Педагогика. — 2017. — № 3. — С. 49–57.

⁹ Эко У. Сказать почти то же самое. Опыты о переводе / Пер. с итал. А.Н. Ковалёва. — СПб.: Симпозиум, 2006. — 574 с.

неосмысленного» и, как следствие, конфликты с притязаниями «дерзких дилетантов». Но тем сильнее и значимее в такой ситуации потребность в рациональной стратегии картирования мира.

Особо нужно отметить идеологию баркемпа в ИКМ. Баркемп — это событие, которое не укладывается в традиционные формы учебного процесса. Вся работа основана на самоорганизации полилога, направленного на сближение понимания сложных злободневных вопросов. Здесь нет «смотрящих», каждый готов сделать сообщение, активно участвовать в обсуждении представленных материалов. Баркемп — это «мягко» структурированное открытое мероприятие, которому предшествует серьёзная подготовительная работа инициативной группы. Неформальное обучение основано на общении и обмене игровым опытом и игровыми продуктами. Это нерегламентированные деловые встречи, где собираются для обсуждения актуальных проблем, происходят знакомства с новыми людьми. Школьники учатся препарировать сложные противоречия, развивая умения исторического, комплексного и системного анализов. Такое взаимодействие заставляет активно реагировать на опыт других людей, толкает к изменениям, формирует или заостряет позитивные ценности ИКМ.

Игровое картирование развёртывает сетевое взаимодействие реальных и потенциальных игроков и организаторов. Формальные структурные связи постепенно уступают место неформальным. Следует отметить отсутствие новизны в идее собирать группы учащихся для решения учебных задач и распускать эти группы после выполнения работы. Новое заключается в масштабах и качестве создания групп. Создаваемые *ad hoc* (от лат. *ad hoc* — специально, применимо только для этой цели) команды не обязательно замещают традиционные структуры, но они меняют их, лишая отчасти интеллектуальных и временных ресурсов. ИКМ порождает всё больше и больше оперативных сетевых организационных структур — достаточно резильентных и резистентных. Ученики и педагоги, сохраняя свою формальную нишу, постоянно становятся членами временных сетевых групп, которые характеризуются отсутствием жёсткой привязки к выполнению запрограммированной деятельности, само-

стоятельным принятием решений. Неформальные группы наделяются новыми правами и ресурсами, наращивают своё значение, но при этом стягиваются во едином информационными технологиями и организационной культурой ИКМ. При использовании в игре «цифры» изменяется структура взаимодействия, позволяющая перевести процесс картирования на уровень «активного преобразования».

Самостоятельное извлечение знаний из электронных ресурсов, выстраивание сетевых коммуникаций способствуют формированию злободневных базовых компетенций. Диалогическое взаимодействие в электронной среде обогащается гибкими сетевыми связями. Информационные обмены осуществляются в разнообразных схемах от «от одного к другому» до «многие ко многим». Открывая широкие возможности совместной сетевой деятельности, цифровые технологии дают возможность привлекать партнёров (соучеников и сопедагогов) из внешней среды. Игровое картирование в электронной среде строится на соуправлении, на передаче ученику актуальных полномочий на планирование, организацию и контроль учебной деятельности. Приоритетными становятся не вертикальные, а горизонтальные связи. Интенсивность наполнения педагогических технологий цифровыми усиливается преобразованием сложившегося обыденного сетевого поведения в игровое учебно-познавательное.

Удалённый доступ к открытым образовательным ресурсам расширяет информационное поле картирования мира. Драйверами в этой ситуации являются электронные порталы, библиотеки, базы издательств, предоставляющие сетевой доступ к актуальным информаци-

¹⁰ Модернизация педагогического образования: проектный подход: коллективная монография / Под ред. Н.О. Яковлевой. — Челябинск: Изд-во ЮУрГГПУ, 2017. — 162 с.

онным ресурсам¹⁰. В рамках ИКМ должны создаваться инвариантные и вариативные цифровые средства, поддерживающие деятельность субъектов образовательного процесса, специализированные энциклопедии, виртуальные лаборатории, сложные учебные интерактивные модели. Цифровизация позволяет визуализировать картину мира, сделать её «присутствующей», обеспечить наблюдаемость сущности вербальных и невербальных данных. Прежде всего, это свёртывание информации, её абстрагирование, схематизация. Не менее важны раскрытие информации, её развёртывание, интерпретация от абстрактного к конкретному. Известно: началом индивидуальной картины мира является взаимосвязанная система образов, отражающих содержание действительности посредством интеграции пространства, движения, цвета, формы, фактуры. Для эффективности ИКМ визуальное должно быть окрашено эмоционально и порождать звуковые, вкусовые, тактильные и обонятельные ассоциации.

Формирование голокартины мира, устроенное на информационно-коммуникационных технологиях, позволяет представить её цифровую версию. Цифровая картина мира инструментальную часть информационной деятельности делает более содержательной, рациональной, осмысленной. Она способна стать фабулой развития информационной культуры учащегося, повлиять на целенаправленность работы с информацией, умения её добывать, обрабатывать, использовать, хранить и передавать. Решение данной проблемы корреспондирует с формированием базовой модели компетенций цифровой экономики, отвечающей в том числе и на мировоззренческие вопросы. Без устоев невозможны систематизация категориальных смыслов конкретных научных дисциплин, понимание специальных научных проблем и формирование готовности к их решению.

Ещё одним инвариантным процессом является описание истории ИКМ посредством визуализации, формализации и документирова-

ния, полученных в разное время, имеющих несходную когнитивную природу сведений. Данная работа обеспечивает преемственность, взаимодополняемость всех игр и возможность не начинать каждый учебный год с «нулевого цикла», легко актуализировать созданные ранее картины мира и в какой-то мере преодолеть дискретность и «рыхлость» игрового продукта. Несущей процесса является единая система формализации сегментов голокартины мира и её итоговой ежегодной версии. Это позволяет обобщать игровые материалы и хранить в качестве письменных, устных и визуальных текстов. Важно описание самого процесса игры, которое используется для совершенствования технологии ИКМ, с одной стороны; а с другой, применяется для подготовки новых членов педагогического коллектива. В таких целях особое значение имеют музеи и галереи картин мира, трансформированные стремительным внедрением в неформальный образовательный процесс информационно-коммуникационных технологий. Кроме того, результаты работы должны найти отражение в Положении об ИКМ, планах ИКМ на учебный год и в других документах, регламентирующих игровое картирование. Конечно же, формирование документации не может быть целью, если оно не содействует прослеживаемости процессов, результатов и совершенствованию деятельности.

Процесс «история» способствует развитию организационной культуры ИКМ, которая соответствует установленным в документах требованиям как совокупность убеждений и ожиданий. Учителя и ученики воспринимают ценности картирования мира через игровой код: церемонии, лозунги, ритуалы, табу, принятые нормы поведения, легенды и мифы, связанные с историей игр. Организационная культура создаёт особый климат игры, обладающий адаптационным и воспитательным эффектами, и служит своеобразным барьером для проникновения отрицательных ценностей. **НО**

Meta-Education Of Schoolchildren

Dmitry V. Tatiachenko, candidate of pedagogical Sciences, leading researcher, associate Professor of the center for educational project management of the South Ural state humanitarian and pedagogical Institute University, Chelyabinsk, e-mail: Tatyanchenkodv@cspu.ru

Abstract. *The paper discusses the main characteristics of school meta-education. Particular attention is paid to the formation of a holo-picture of the world, uniting the vision of the world by various forms of world.*

Keywords: *Meta-education of schoolchildren, holo-picture of the world, game mapping of the world.*

Ispol'zovannye istochniki:

1. Vorovshchikov S.G., Tat'yanchenko D.V. Vnutrishkol'naya sistema metapredmetnogo obrazovaniya: sostav i struktura [Elektronnyy resurs] // Akademiya. — 2018. — № 4. URL: http://academicjournal.ru/ru/Vorovshchikov_Tatyanchenko_4_2018
2. Tat'yanchenko D.V., Vorovshchikov S.G. Kul'tura poznaniya — poznaniye kul'tury. — Chelyabinsk: Breget, 1998. — 214 s.
3. Kushnir A.M., Vifleyemskiy A.B. Kontseptual'nyy ocherk obrazovatel'noy strategii na osnove teorii chelovecheskogo kapitala i problema pravovoy reglamentatsii proizvodstvennogo (trudovogo) vospitaniya // Narodnoye obrazovaniye. — 2018. — № 5. — S. 7–25.
4. Kant I. Nablyudeniye nad chuvstvom prekrasnogo i vozvyshehnogo // Soch. v 6 t. — M., 1964. — T. 2. — 611 s.
5. Tat'yanchenko D.V. Produktivnyye delovyye igry kak instrument upravleniya razvitiyem pedagogicheskogo protsessa // Demokratizatsiya upravleniya narodnym obrazovaniyem: Materialy Respublikanskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii. — Minsk, 1990. — S. 124–127.
6. Agapova Ye.N. Prikladnyye aspekty upravleniya v usloviyakh tsifrovoy transformatsii // Narodnoye obrazovaniye. — 2018. — № 10. — S. 83–88.
8. Klepikov V.I. Formirovaniye matematicheskoy kartiny mira v sovremennom shkol'nom obrazovanii // Pedagogika. — 2017. — № 3. — S. 49–57.
9. Eko U. Skazat' pochti to zhe samoye. Opyty o perevode / Per. s ital. A.N. Kovalya. — SPb.: Simpozium, 2006. — 574 s.
10. Modernizatsiya pedagogicheskogo obrazovaniya: proyektnyy podkhod: kollektivnaya monografiya / Pod red. N.O. Yakovlevoy. — Chelyabinsk: Izd-vo YUUrGGPU, 2017. — 162 s.