



СЦЕНАРИИ И АЛГОРИТМЫ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ «ТЕРЕМОК»

Н.О. ИВАНОВА, Л.В. СИНЕЛЬНИКОВА

Иванова Н.О.,
Синельникова Л.В.
Образовательное событие
«Теремок»

71 – 75

Коломеец Е.О.
Образовательный форум
в развитии коллектива
первичного отделения РДШ

76 – 78

*Не обижайте детей готовыми формулами,
формулы — пустота; обогатите их образами
и картинами, на которых видны связующие нити.
Не отягощайте детей мёртвым грузом фактов;
обучите их приёмам и способам, которые помогут
их постигать. Не учите их, что польза главное.
Главное — воспитание в человеке человеческого.*

А. де Сент Экзюпери

Сегодня мир стремительно развивается, меняется буквально на наших глазах. Дети имеют всё больший доступ к информации, с ранних лет обучаясь без посторонней помощи ориентироваться в потоке данных и усваивать то, что им кажется интересным или необходимым. Современные исследования показывают, что подростки — это так называемое поколение Z — люди ближайшего будущего, которые обладают впечатляющими способностями, но при этом отличаются довольно ограниченным кругозором, низкими навыками коммуникации, высоким уровнем тревожности и недостаточными способностями к самоанализу. Именно поэтому в педагогической среде всё чаще в отношении современных школьников говорят о необходимости создания всех условий для развития четырёх компетенций — 4«К». Эти четыре компетенции: креативность, коммуникация, кооперация и критическое мышление — несомненно, необходимы для успешной самореализации школьника в профессиональной и личной жизни. Однако остаётся непонятным, как должен быть построен образовательный процесс для того, чтобы создать условия для их развития в каждом ребёнке?

Совершенно очевидно, что традиционный подход здесь мало применим и требуются новые формы взаимодействия с детьми. Одной из таких интересных и перспективных форм построения





работы с учащимися, обеспечивающей вовлечение школьников в активную деятельность с элементами игры, создающей широкое пространство работы над личностными компетенциями каждого участника, стало образовательное событие «ТЕРЕМОК».

Образовательное событие (ОС) — это особая форма организации совместной деятельности детей и взрослых, которая отличается от привычных способов организации образовательного процесса в конкретном классе, образовательном учреждении. Такое определение кажется нам довольно неопределённым, поэтому считаем необходимым добавить, что образовательное событие, в отличие от мероприятия, не имеет прописанного сценария, есть только план, в соответствии с которым действуют участники. Также важной особенностью ОС является его протяжённость во времени. Нет никакой возможности заранее определить чёткую продолжительность образовательного события для каждого участника. В связи с этим возникают определённые сложности при организации ОС, многие из которых помогает решить так называемый открытый финал. Также мы определяем образовательное событие как один из наиболее продуктивных способов организации взаимодействия с обучающимися, способствующий не только повышению уровня их 4«К» (компетенций), но и превращающий каждого участника в деятеля, способного к познанию мира и самого себя, к принятию ценностных установок и определению ближайшей зоны своего развития.

Основой моделью для образовательного события «ТЕРЕМОК» стал образ социальной сети. Социальные сети за последние 20 лет прочно вошли в повседневную жизнь людей, безвозвратно изменив при этом привычный ход вещей, открыв новые перспективы, возможности, ресурсы, а также выявив опасности и проблемы, о которых ранее невозможно было даже помыслить. Школьники и студенты составляют основную категорию активных пользователей, причём многие используют ежедневно от двух до пяти различных социальных сетей с суммарным количеством ежедневных контактов от 50 до 300, что, безусловно, требует высокого уровня коммуникативных навыков (статистические данные <https://www.web-canape.ru/business/vsya-statistika-interneta-i-socsetej-na-2021-god-cifry-i-trendy-v-mire-i-v-rossii/>). Активное общение в сети, к сожалению, не всегда приводит к развитию социальных и коммуникативных компетенций. Часто из-за отсутствия адекватной подготовки ребёнок становится жертвой кибербуллинга или подвергается различным видам психологического насилия, в том числе и со стороны сверстников.

В сложившейся ситуации педагогическому сообществу просто необходимо проводить разъяснительную, обучающую, тренинговую работу с детьми, причём делать это в той форме, которая самими обучающимися будет воспринята позитивно и поможет им осознать свою уязвимость в мире социальных сетей, а значит, позволит выявить «коммуникативные и образовательные дефициты» и спланировать работу по личностному развитию в соответствии с персональной образовательной траекторией.

«ТЕРЕМОК» разработан как событие в жизни лидеров первичных отделений РДШ, так как именно эти ребята требуют повышенного внимания с точки зрения развития их компетенций в области цифрового общения. Ведь современный лидер РДШ — это активист, погружённый в постоянную позитивную деятельность, состоящий в специально созданных группах, получающий и обрабатывающий огромное количество информации и стремящийся расширить своё поле общения при помощи всех доступных средств цифрового общества.

Проведённые нами педагогические наблюдения за активистами первичного отделения ГБОУ СОШ № 367 Фрунзенского района Санкт-Петербурга привели нас к закономерному выводу о том, что более половины ребят, позиционирующих себя лидерами и активистами, на самом деле являются потенциально «перегруженными» людьми, склонными к нарушениям сна, проявлениям гиперответственности и повышенной тревожности,



что вызвало у нас чрезвычайную обеспокоенность. Лидерские активности, по нашему мнению, ни в коем случае не должны быть развиты в ущерб физическому и психоэмоциональному здоровью ребёнка, а значит, становится необходимым показать учащимся эффективные инструменты командной работы, выстраивания продуктивного диалога в социальных сетях и способов самозащиты от чрезмерного количества задач, навыка «грамотного отказа» и распределения собственных ресурсов с адекватной расстановкой акцентов между личными и общественными интересами.

Основным преимуществом «ТЕРЕМКА» является то, что, несмотря на глубокие педагогические и психологические задачи, образовательное событие — это, прежде всего, просто игра. Учащиеся, погружаясь в игровое пространство, примеряя на себя простые и понятные роли, открывают себя с новых, доселе не изученных сторон. Особенно заметным это становится на этапе рефлексии, когда «сброшены маски» предложенных ролей, и картина по мнению окружающих удивительным образом складывается совсем не так, как первоначально предполагал каждый из участников. Даже те ребята, которые в обычной жизни демонстрируют высокий уровень коммуникативной компетенции, в «ТЕРЕМ-КЕ» не всегда могут достичь положительного результата, ошибочно выбирая неэффективную стратегию. Но игра есть игра! И даже недостаточный результат или откровенная неудача воспринимается участниками только как повод пересмотреть собственную стратегию.

За период 2020–21 годов образовательное событие «ТЕРЕМОК» было успешно апробировано в группах подростков на школьном, районном и всероссийском уровнях. Наши методические рекомендации позволяют заинтересованным педагогам организовать «ТЕРЕМОК» на базе собственного первичного отделения и самостоятельно сделать выводы об эффективности и перспективности образовательного события в практике работы с лидерами РДШ.

Методические рекомендации

Цель ОС «ТЕРЕМОК»: создать благоприятные условия для самостоятельного выявления лидерами первичных отделений РДШ собственных дефицитов в области коммуникации и кооперации, проведения анализа собственной деятельности и планирования персонализированной траектории развития («образовательный запрос»).

Задачи:

- создание учебной безопасной социальной сети для отработки определённых навыков учащимися;
- подбор персональных «ролей» — образов, которые позволят участнику выйти из зоны комфорта, выполняя сложные (конкретно для него) задания;
- создание игровой ситуации с прописанными триггерами, ролями и открытым финалом, где только от участников зависит результат и сценарий игры;
- организация командного взаимодействия среди участников с целью решения творческих задач.

На время ребята превращаются в сказочных персонажей с прописанными психологическими особенностями: хитрая лисичка, нерасторопный медвежонок, трусливый зайчик, агрессивный волчонок, ленивая лягушка, задумчивый ёжик, озорная белка и так далее. У каждого героя своя задача в рамках общего творческого дела. Отличительной особенностью образовательного события «ТЕРЕМОК» является осознанный подбор для ребят таких заданий, которые вызывают у них в обычной жизни серьёзные затруднения. Подбор может провести педагог на основании обычного педагогического наблюдения. Например, участник, который испытывает сложности в общении со сверстниками, может получить задание подобрать смешные истории и обсудить со всеми игроками, что именно в каждой истории им понравилось, а что нет. За счёт обезличивания (действует





не человек, а герой сказки) ребёнок выходит из зоны дискомфорта, пробует свои силы, получая при этом новый бесценный опыт! Отметим, что на протяжении всей игры каждый участник «спрятан» за аватаром и действует исключительно от его имени, не имея представления о тех, кто также «прячется» за масками других героев.

Важной составляющей ОС «Теремок» являются творчество и коммуникация. В качестве творческого дела участникам предлагается создать виртуальный продукт (презентацию, сайт, лонгрид). Для этого необходимо построить дистанционное командное взаимодействие, например посредством одновременного доступа всеми участниками к редактированию google-презентации. Команде предстоит «построить свой теремок», используя вклад каждого участника, выполняющего своё персональное задание. Кто-то должен узнать из разных источников информации о предстоящих событиях и делах, другой — подобрать истории, которые могли бы понравиться всем, третий — подготовить папку иллюстраций и т.п. Таким образом, все необходимые составляющие для конечного творческого продукта у команды есть или могут появиться, если каждый справится со своими заданием в срок.

В игре есть ограничения во времени. Прописаны важные положения: участники должны контактировать друг с другом, двигаясь к цели, у каждого героя есть ряд собственных ограничений в зависимости от характера героя. Например, волчонок не может помочь никому, пока участник не произнесёт определённый триггер. В игре это слово «пожалуйста». Медвежонок может при общении использовать только ограниченный набор слов и т.д. При таких ограничениях ребята вынуждены искать новые подходы для выполнения задания, это подталкивает их к активной коммуникации. На конечном этапе всем членам команды предстоит проработать внешний вид своего виртуального продукта, выбрать дизайн и название.

Этапы образовательного события

Этап предварительной подготовки заданий

1. Наблюдения и анализ уровня компетенций (4«К») у детей в ходе повседневной педагогической работы с ними и выбор заданий для игры.

Дефицит в компетенции креативность (задумчивый ёжик, ленивая лягушка). Возможные задания: подготовка макета, выбор дизайна.

Дефицит в компетенции кооперация (агрессивный волчонок, нерасторопный медвежонок). Возможные задания: собрать папку иллюстраций, перепечатать большой текст (эти задачи невыполнимы без помощи команды).

Дефицит в компетенции коммуникация (роли застенчивая мышка, трусливый зайчик). Возможные задания: опрос, поиск «источника информации».

Дефицит в компетенции критическое мышление (озорная белка, хитрая лисичка). Возможные задания: подбор смешных историй, большое количество триггеров в общении.

2. Предварительная подготовка пространства игры (группа «ВКонтакте», чат в мессенджере, сайт и т.д.) с предоставлением паролей от аватаров участникам игры.

Основной этап игры

1. Игра начинается с общей установочной встречи. Можно проводить её очно, а можно воспользоваться любым доступным способом группой видеосвязи. На встрече ведущий рассказывает участникам основные положения, устанавливает канал связи, по которому можно получить помощь, объясняет правила неразглашения собственных личностей и действия в рамках установленных ограничений для каждого. Также на установочной встрече обсуждается то дело, которое команде предстоит творчески выполнить. Время для игры отводится в соответствии с количеством участников. Чем их больше — тем больше времени займёт сама игра, но нужно ограничить время.



2. После установочной встречи все игроки самостоятельно загружаются в игровое пространство (пароли и логины выданы заранее) и действуют свободно в рамках созданной игровой модели. Ведущий может дистанционно наблюдать за процессом, однако не должен вмешиваться. Его задача на данном этапе — индивидуальная помощь по личным запросам через установленный канал связи.

Ведущий должен заранее предупредить участников об окончании игрового времени и попросить их выйти из игрового пространства.

Этап подведения итогов

1. Пока ребята делятся впечатлениями об игре (например, очно или в специально созданной виртуальной переговорной), педагог должен проанализировать свои наблюдения в ходе работы участников, выявить, какие приёмы и методы они использовали, как расставляли приоритеты и взаимодействовали с партнёрами.

2. Затем, во время проведения группового анализа, педагог задаёт вопросы, которые помогают детям адекватно оценить свой результат деятельности. И тут, как правило, ребята обнаруживают свои дефициты, при этом большое значение имеет и «взгляд со стороны» других участников игры.

Этап последствий, или «образовательный запрос»

1. Важным этапом образовательного события является последствие. Крайне важно помочь участникам не только определить собственные дефициты по 4К-компетенциям, но и предложить способы ликвидации данных дефицитов. На этом этапе каждому участнику даются рекомендации, в том числе и образовательного характера (пройти курс, записаться на тренинг, реализовать проект и т.д.).

2. Необходимо создать на этом этапе доверительную, открытую обстановку для того, чтобы участники действительно смогли сформулировать свой «образовательный запрос», т.е. ответили на вопросы:

- Чему мне нужно научиться?
- Почему это важно для меня?
- Где я могу этому научиться?

Этап «Открытый финал»

Мы назвали этот этап «открытым финалом», потому что невозможно на самом деле предугадать ни протяжённость, ни эффективность данного этапа для каждого участника, так как один забудет о том, что происходило на игре через час, другой — действительно начнёт работу по самосовершенствованию и добьётся результатов через год.

Данное образовательное событие является очень актуальным, особенно сейчас, когда появляется необходимость дистанционной организации взаимодействия педагогов с детским коллективом. Для детей младшего возраста проведение образовательного события «ТЕРЕМОК» возможно без применения ИКТ-технологий, просто в виде ролевой игры.

