

УДК 371 (Организация воспитания и образования. Школоведение. Учебные заведения (персонал, организация деятельности, здания, оборудование). Социальное обеспечение учащихся. Методы обучения, формы преподавания (индивидуальное, коллективное преподавание, устное, практическое обучение). Работа преподавателя, работа учащегося. Системы воспитания)

## ПРОЕКТ ПО СОЗДАНИЮ «СОЦИАЛЬНЫХ СИСТЕМНЫХ КАЧЕСТВ» ПОДРАСТАЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ В ШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

©2017 И.А.Липенская

Липенская Ирина Александровна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры дошкольного образования.

E-mail: [ilipenskaya@yandex.ru](mailto:ilipenskaya@yandex.ru)

Самарский государственный социально-педагогический университет. Самара, Россия

Статья поступила в редакцию 22.05.2017

*Идею создания этого проекта поддерживает неискоренимая вера авторов в то, что в школьном образовании, возможно, создать такое пространство, которое, интегрируя все пространства человеческой деятельности, создаст условия для развития самоактуализирующейся личности, проектирующей мотивирующие пространства своей жизни. «Пространство 24/7» – это своего рода попытка конструирования мира детства для формирования комплекса «социальных системных качеств» (А.Г.Асмолов), позволяющих эффективно действовать в различных создающихся и создаваемых ситуациях; для развития «активного приспособления к будущему» (А.Н.Леонтьев).*

*Ключевые слова:* проектная идея; школьное образование; социальные системные качества личности; активное приспособление к будущему.

Участие в конкурсе «Школа навыков XXI века» Благотворительного фонда Сбербанка «Вклад в будущее» – третий крупный внешний шаг в продвижении и реализации наших идей. Первый – проектирование и организация Всероссийской социально-моделирующей игры «Коммуникативные миры», представляющей новую модель социального проектирования подростков как определенной деятельности по решению практических задач в ситуации неопределенности (сайт игры – <http://кольцомиров.рф/>). Проект получил грант Министерства образования и науки РФ на реализацию программ инновационной деятельности по отработке новых технологий и содержания обучения и воспитания в рамках задачи 2 «Развитие современных механизмов и технологий общего образования» Федеральной целевой программы развития образования на 2016–2020 годы. Второй шаг – идея создания в контексте продуктивного образования Центра игрового моделирования для получения внешних образовательных продуктов: разработанных и произведенных игр, реквизита и костюмов для игр, их информационного и музыкального сопровождения. Проект прошел первый этап конкурса. В настоящее время на втором этапе проводится его экспертиза.

С 1 сентября 2017 года предполагается дальнейшее профессиональное продвижение авторов проектной группы, в настоящее время работаю-

щих в качестве директора и его заместителей МБОУ Школа № 53 г.о. Самара, которое разведет их в качестве директоров образовательных организаций в три разные школы – современную школу-новостройку, расположенную на активно застраиваемой территории, которая со временем станет еще одним районом города; городскую школу с многолетними традициями и сельскую школу, что позволит реализовывать заявляемый проект в сетевой форме. Новая школа, полностью отвечающая современным образовательным требованиям к материально-техническим условиям, станет при этом центром создаваемой сети, которая может со временем расширяться за счет включения в нее других образовательных организаций, причем, не только общеобразовательных, но и, к примеру, организаций дополнительного образования [1].

Ключевая идея предлагаемого инновационного проекта состоит в создании «длинной игры» в гибридном онлайн / оффлайн формате, направленной на развитие и саморазвитие ребенка [2, с.4; 3, с. 66–68]. Развитие и саморазвитие понимаются разработчиками как *целенаправленный процесс, посредством которого последовательно происходят количественные и качественные изменения физических и духовных характеристик человека, способствующих дальнейшему освоению об-*

щественно значимого опыта человеческой культуры (Б.И.Канаев) [4].

Существенно, что термин «развитие» в рассматриваемом контексте используется с позиции того, что разрабатываемый формат предлагает ребенку выбор деятельности, включающий определение условий, направлений и форм развития, а также критерии оценки личностных достижений «игрока» (А.Н.Леонтьев: Личность – совокупность общественных отношений, реализующихся в многообразных деятельности [5]. А.Г.Асмолов: Пространство выбора в социально-историческом образе жизни регламентируется, прежде всего, через возможность выбора той или иной деятельности) [6]. Саморазвитие же заключается в свободном выборе ребенком предложенных сценариев и их реализации, поиск самостоятельных сценариев деятельности, а также в осмыслении результатов достигнутого и дальнейшей траектории своего развития на основе конкретных критериев-ориентиров (С.Л.Рубинштейн: Личность – совокупность внутренних условий, через которые преломляются все внешние воздействия) [7].

*Новизна проекта.* Инновационный характер проекта «Пространство 24/7» заключается в разработке образовательной онлайн-платформы для организации в гибридном онлайн/оффлайн формате «длинной игры», направленной на развитие и саморазвитие ребенка. Проект представляет собой разработку и внедрение модели Школы саморазвития.

*Цель проекта:* создание новой модели организации вариативного образовательного пространства для демонстрации, формирования и использования универсальных психофизиологических, познавательных и коммуникативных навыков, ориентированной на развитие самоактуализирующейся личности.

*Задачи проекта:* 1) создать образовательную онлайн-платформу и синхронизированное с ней мобильное приложение для смартфонов, предоставляющих возможности выбора направлений и форм собственного развития, организации оценки и самооценки достижений обучающихся; 2) разработать комплекс заданий трех уровней структурной сложности каждого подмодуля для формирования заявленных навыков; 3) разработать общий профиль формируемых навыков и учитываемых прецедентов для трех уровней школьного образования.

*Область предметных знаний.* Формируемые навыки имеют метапредметный характер и фор-

мируются в разных предметных областях, направлениях внеурочной и аспектах внеучебной деятельности; при этом попытаемся выделить те области и виды внеурочной деятельности, где простроить этот процесс представляется оптимальным.

Модуль «Познание», подмодуль «Языки»: предметные области «Филология» (1–4 классы), «Русский язык и литература» (5–11 классы), «Иностранные языки» (5–11 классы), «Математика и информатика».

Модуль «Познание», подмодуль «Логика»: «Математика и информатика».

Модуль «Познание», подмодуль «Креативное мышление»: предметные области «Искусство», «Технология».

Во внеурочной деятельности основным являются интеллектуальное и общекультурное направления.

Модуль «Здоровье», подмодуль «Движение»: предметная область «Физическая культура» (1–4 классы), «Физическая культура и основы безопасности жизнедеятельности» (5–11 классы).

Модуль «Здоровье», подмодуль «Социальное здоровье»: «Основы духовно-нравственной культуры народов России», «Обществознание и естествознание (Окружающий мир)» (1–4 классы), «Естественно-научные предметы» (5–11 классы).

Модуль «Здоровье», подмодуль «Я-развитие»: «Обществознание и естествознание (Окружающий мир)» (1–4 классы), «Естественно-научные предметы» (5–11 классы).

Во внеурочной деятельности – духовно-нравственное, социальное и физкультурно-оздоровительное направления.

Модуль «Коммуникация», подмодуль «Речь»: предметные области «Филология» (1–4 классы), «Русский язык и литература» (5–11 классы), «Иностранные языки» (5–11 классы).

Модуль «Коммуникация», подмодуль «Сотрудничество»: внеурочная и внеучебная деятельность.

Модуль «Коммуникация», подмодуль «Лидерство»: внеучебная деятельность.

Во внеурочной деятельности – интеллектуальное и социальное направления.

По нашему мнению, проект станет антиподом социально-опасным играм, последнее время распространившимся на просторах Интернета, поскольку его основное назначение – организация, визуализация и производство новых личностных смыслов; и одновременно накоплением

способов противодействия угрозам, возникающим в жизни детей.

Сюжеты пространств соответствуют возрастным особенностям детей и подростков. Термин «пространство» понимается нами как комплекс содержательных, процессуальных, коммуникативных параметров и отношений. Употребление термина «пространство» дает представление о потенциале, «веере возможностей», инициативном проявлении, «свободе в очерченных рамках», где пространство и есть место свободного проявления и возникновения явлений, ограниченное данными рамками.

Мы выделили три пространства и дали им названия, иллюстрирующие процессы демонстрации (1), формирования (2) и использования (3) навыков. 1) Пространство «Я учусь». Начальная школа (1–4 классы). Сюжет «Сказочный герой». Дети «играют», выполняя задания от лица сказочного героя. 2) Пространство «Я умею». Основная школа (5 – 8 классы). Сюжет «Путь героя». Героями становятся сами подростки, выполняя самостоятельно выбранные ими задания. В этом пространстве начинается поиск смыслов и ценностей собственной деятельности. 3) Пространство «Я реализую». Основная школа (9 класс). Средняя школа (10–11 классы). Сюжет «Герой будущего». Обучающиеся определяют картину собственного будущего, формулируют задачи и средства для его построения.

Каждое пространство состоит из трех модулей, однако количественное соотношение заданий, предлагаемых в каждом модуле, различно. Выделяется основополагающий модуль, включающий 50 % событий, два других модуля содержат по 25 % событий. В 1–4 классах основополагающим является модуль «Здоровье», в 5–8 классах – «Коммуникация», в 8–11 – «Познание».

Модуль 1. «Познание» (подмодули «Языки», «Логика», «Креативное мышление»).

Модуль 2. «Здоровье» (подмодули «Движение», «Социальное здоровье», «Я-развитие»).

Модуль 3. «Коммуникация» (подмодули «Речь», «Сотрудничество», «Лидерство»).

На основе обозначенных структурных элементов модели (пространства, модули, подмодули, события) разрабатывается общий профиль навыков и прецедентов как идеальный образ возможных достижений обучающихся. Вслед за Е.П.Ильиным [8] мы представляем навык как психологический феномен, заключающийся в непре-

рывном совершенствовании какого-либо действия, более совершенная стадия овладения им. Кроме того, нам кажется заслуживающей осмысления позиция П.А.Рудика о том, что навык – не обязательно автоматизированное действие, главная его характеристика связана с определением качества исполнения действия. Прецедентом мы называем поведенческий акт, который является образцом для других поведенческих актов. Название подмодулей по сути является названием формируемых в рамках проекта навыков. Прецеденты не связаны со структурными элементами модели и могут проявляться на любом этапе «игры» [9].

Профиль каждого ребенка формируется в процессе заполнения общего профиля и представляет собой индивидуальную форму, отражающую степень продвижения ребенка на основе квалиметрической оценки образовательного результата. Результаты сформированности навыков и значимости прецедентов вносятся в профиль тьютором (учителем, старшеклассником, студентом-волонтером). Они позволяют «игроку» перейти на следующий уровень и получить доступ к новым заданиям «игры». При этом разработанные компьютерные программы берут на себя трудоемкую и затратную сторону обработки большого массива количественных показателей, которые невозможно обрабатывать вручную, выдавая при этом статистические данные для педагогического анализа.

*Образовательная значимость Проекта* заключается в создании нового инструмента реализации ФГОС для достижения личностных и метапредметных результатов, педагогического анализа, управленческого проектирования, постановки и корректировки целей деятельности.

*Вывод:* Таким образом, будет построен новый мир, основанный на совместной деятельности ребенка с взрослыми и сверстниками. Результатом такого взаимодействия станет формирование детской субкультуры, которая создаст объективные условия для формирования чувства Мы, «способствующего построению персонифицированных идеалов человека по принципу обобщения свойств и качеств сверстников» (Г.С.Абрамова, А.В.Мудрик) [10]. Особое значение имеет этот процесс для вновь организуемой образовательной организации, каковой является школа Южного города, обозначенная в качестве центра создаваемой сети реализации проекта.

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [приказ Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. № 373]. [http://www.edu.ru/db/mo/Data/d\\_09/m373.html](http://www.edu.ru/db/mo/Data/d_09/m373.html)
2. Ретюнских, Л.Т. Философия игры. М., Вузовская книга, 2002. С. 4.

3. Липенская, И.А. Условия рефлексивного развития младшего школьника в игровой деятельности // Молодой ученый. 2016. №5.6. С. 66–68.
4. Канаев, Б.И. Система оценивания и ее инструментарий. Беседа 22: <https://fvova.ru/book/22.pdf>
5. Леонтьев, А.Н. Деятельность, сознание, личность. М., 1975: <http://www.studfiles.ru/preview/5178430/page:6/>
6. Асмолов, А.Г. Психология личности. Культурно-историческое понимание развития человека. М., 3-е изд., испр. и доп. М., Смысл; Издательский центр «Академия», 2007. 528 с. 2007: <http://iga.ru/sites/default/files/books/asmolov-psihologiya-lichnosti.pdf>
7. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии. СПб., Изд-во «Питер», 2000. 712 с. <http://www.studfiles.ru/preview/1724087/>
8. Ильин, Е.П. Психология общения и межличностных отношений. СПб., Изд-во «Питер», 2007. 576 с.: [http://lib.rin.ru/book/psihologija-obschenija-i-mezhlichnostnyh-otnoshenij\\_e-p-ilin/text/](http://lib.rin.ru/book/psihologija-obschenija-i-mezhlichnostnyh-otnoshenij_e-p-ilin/text/)
9. Рудик, П.А. Психология. М., Физкультура и спорт, 1976. 239 с.
10. Абрамова, Г.С. Возрастная психология: учебник для студентов вузов. М., Академический Проект, 2001. 480 с.; Мудрик, А.В. Современный старшеклассник: проблемы самоопределения. М., Знание, 1977. 112 с.

### **PROJECT ON CREATION OF "SOCIAL SYSTEM QUALITIES" OF YOUNGER GENERATION IN SCHOOL EDUCATION**

©2017 I.A.Lipenskaya

*Irina A. Lipenskaya, Candidate of pedagogical sciences, associate professor of the Chair of Preschool Education Department.  
E-mail: [ilipenskaya@yandex.ru](mailto:ilipenskaya@yandex.ru)*

Samara state social and pedagogical university. Samara, Russia

*The idea of creation of this project is supported by ineradicable belief of authors that in school education it is possible to create such space which integrating all spaces of human activity will create conditions for development of self-actualizing personality projecting the motivating environment of own life. "The environment 24/7" is some kind of attempt to design the world of childhood for formation of "social system qualities" complex (A.G.Asmolov) allowing to work effectively in various caused and created situations; for development of "active adaptation to the future" (A.N.Leontyev).*

*Keywords: project idea; school education; social system qualities of the personality; active adaptation to the future.*

1. Federal'nyi gosudarstvennyi obrazovatel'nyi standart nachal'nogo obshchego obrazovaniia (Federal State Educational Standard of the Primary General Education) [prikaz Ministerstva obrazovaniia i nauki RF ot 6 oktiabria 2009 g. № 373]: [http://www.edu.ru/db/mo/Data/d\\_09/m373.html](http://www.edu.ru/db/mo/Data/d_09/m373.html)
2. Retiunskikh, L.T. Filosofii igry (Game philosophy). М., Vuzovskaia kniga, 2002. S. 4
3. Lipenskaia, I.A. Usloviia refleksivnogo razvitiia mladshogo shkol'nika v igrovoi deiatel'nosti (Conditions of younger school student reflexive development in game activity). *Molodoi uchenyi*. 2016. №5.6. S. 66–68.
4. Kanaev, B.I. Sistema otsenivaniya i ee instrumentarii. Beseda 22 (Grading system and its tools. Conversation 22): <https://fvova.ru/book/22.pdf>
5. Leont'ev, A.N. Deyatel'nost', soznanie, lichnost' (Activity, consciousness, personality). М., 1975: <http://www.studfiles.ru/preview/5178430/page:6/>
6. Asmolov, A.G. Psikhologiya lichnosti. Kul'turno-istoricheskoe ponimanie razvitiya cheloveka (Psychology of the personality. Cultural and historical understanding of person development). М., 3-е изд., испр. i dop. М., Smysl; Izdatel'skii tsentr «Akademiya», 2007. 528 s. 2007: <http://iga.ru/sites/default/files/books/asmolov-psihologiya-lichnosti.pdf>
7. Rubinshtein, S.L. Osnovy obshchei psikhologii (Basis of general psychology). SPb., Izd-vo «Piter», 2000. 712 s. <http://www.studfiles.ru/preview/1724087/>
8. Il'in, E.P. Psikhologiya obshcheniya i mezhlichnostnykh otnoshenii (Psychology of communication and interpersonal relations). SPb., Izd-vo «Piter», 2007. 576 s.: [http://lib.rin.ru/book/psihologija-obschenija-i-mezhlichnostnyh-otnoshenij\\_e-p-ilin/text/](http://lib.rin.ru/book/psihologija-obschenija-i-mezhlichnostnyh-otnoshenij_e-p-ilin/text/)
9. Rudik, P.A. Psikhologiya (Psychology). М., Fizkul'tura i sport, 1976. 239 s.
10. Abramova, G.S. Vozrastnaya psikhologiya: uchebnik dlya studentov vuzov (Development psychology: the textbook for students of higher education institutions). М., Akademicheskii Proekt, 2001. 480 s.; Mudrik, A.V. Sovremennyi starsheklassnik: problemy samoopredeleniya (Modern senior: self-determination problems). М., Znanie, 1977. 112 s.