



Новые тренды проектного управления образовательными системами

Материалы
научно-практической
конференции

Министерство образования и науки Челябинской области

Государственное бюджетное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Челябинский институт развития образования»

Новые тренды проектного управления образовательными системами

*Материалы научно-практической
конференции*

Челябинск
10 декабря 2024 года

Челябинск
ЧИРО
2024

Елена Владимировна Киприянова,
директор МБОУ «Лицей № 11 г. Челябинска,
доктор педагогических наук
Елена Павловна Якуба,
заведующий музейно-выставочным центром
МБОУ «Лицей № 11 г. Челябинска

Конструирование образовательной среды средствами музейных практик

Школа — своеобразная модель планеты, мира, система пространственно-временных отношений между школьными объектами и субъектами, взрослыми и детьми, школьными классами и учениками, лабораториями и исследованиями, книгами в школьной библиотеке и информатикой, математикой и желанием детей решать трудные задачи, и всем чем наполнен обычный реальный мир. И чем больше будет этих пространственных и ценностно-смысловых объектов, чем больше вовлечен в пространственно-временные ценностно-смысловые действия ребенок, тем больше Школа — Мир. Проект «живого» школьного мира — это замысел будущего, а значит некое мысленное преобразование настоящего.

Проектирование образовательной среды основано на ряде подходов, принципов и правил. Мы предполагаем, что образова-

тельная среда — это специально организованное пространство возможностей, набор возможных жизненных траекторий. Чем шире и избыточнее возможности среды, тем шире и избыточнее выборы у ученика, ведь именно он главный бенифициар образовательной среды.

В этом средовой потенциал и ресурс гуманитаризации и гуманизации образования, реализации индивидуальной образовательной программы, индивидуальной траектории, жизненного сценария, самоопределения. Нелинейность и вариативность индивидуального образовательного маршрута формирует понимание образовательной среды как образовательного конструктора.

Образовательная среда существует только в процессе, и в основе ее проектирования лежит замысел. Замышляя образовательную среду необходимо ответить на ряд вопросов: какие типы траекторий выбирать, какой базовый тип проекта необходимо осуществить, каковы практики, подлежащие обязательному освоению, каков пакет компетенций, которые должны быть сформированы. Вокруг ответов на эти вопросы будут лежать принципы построения образовательной среды.

При этом проектируя среду, лучше найти культурные образцы, релевантные замыслу, и определить, какие ценности должны быть сформированы у участников образовательной среды.

Основными инструментами для организации образовательной среды являются результатометрия, архитектура физического пространства, архитектура цифрового пространства, образовательные программы, формы и форматы взаимодействия, новые педагогические позиции и др.

Чтобы спроектированная образовательная среда «работала» на планируемый результат, роль педагогов трудно переоценить. Управление формированием педагогической позиции — это признание базовым принципом организации среды трансляцию ценностей самообучения и самообразования, вовлеченность педагогов в реализацию проектов учеников. Это особая педагогическая позиция педагога как наставника, тьютора, фасилитатора, продюсера талантов.

Проектирование образовательной среды обуславливает необходимость поиска подходов относительно происходящих в обществе и образовании изменений. Образовательная экосистема, по мнению Global Education Futures и экспертов Московской школы управления Сколково, — это, в первую очередь, новая управленческая парадигма организации образования и подготов-

ки людей не только в молодости, а на протяжении всей жизни. Создание внешнего контура партнерства школы — один из принципов экосистемного подхода, партнеры являются не только стратегическими управленцами, но и развивают внутри образовательной среды деятельность, в которой самоопределены. Партнерство со школой — это равнонаправленное достижение целей и результатов всеми участниками образовательной среды и экосистемы. Именно школа создает заинтересованную друг в друге партнерскую экосистему из огромного выбора возможностей социокультурной среды. Педагоги наравне с учениками, родителями и партнерами являются строителями образовательной среды. Таким образом, проектируя образовательную среду, мы проектируем смыслы, ценности, понятия, схемы и форматы деятельности, продукты и технологии.

Проектируя образовательные программы в современной школе, мы ориентированы на гуманитаризацию образования, исследовательскую деятельность, проектную деятельность, историческое просвещение, гражданское и нравственное воспитание школьников, мы связываем миссию, ценности, смыслы, результаты, физическое пространство, педагогические позиции и др. Мы поддерживаем подход А. О. Карпова, в рамках которого исследовательское образование рассматривается как образование, ориентированное на динамичность познавательных контекстов, учебную непрерывность научного поиска, формирование научно-исследовательского поведения и научной методичности мышления, находится в центре социокультурных процессов, требует организации образовательных практик, интегрированной образовательной среды.

Проект региональной инновационной площадки «Гардарика: создание образовательной экосистемы исторического просвещения на основе музейной педагогики в школе» по направлению «Историческое просвещение» состоит из множества проектов, программ, и практик, в его основе — музейная педагогика. Вслед за М. В. Коротковой мы понимаем под «музейной педагогикой» взаимодействие ребенка с музейной средой, взаимодействие с педагогом и между собой. Такое понимание созвучно деятельностному подходу. Собираение программ в рамках одной идеи с применением специфической образовательной технологии есть конструирование образования.

Понимание и реализация образовательных практик, в том числе исследовательских, как конструктора способствует персонализации

в образовании и построению индивидуальных, персональных образовательных траекторий школьников.

Понятие «практика» употребляется нами в широком смысле и включает разновидности профессиональных проб, тренингов, тренажеров, конкурсов и олимпиад, поисковых практик, исследовательских практик, практик выбора, решения кейсов, практики карьерной навигации, ценностных практик, коммуникативных практик диалога и анализа, практик самоопределения, практик жизненного самоопределения, практик смыслов жизненной навигации. Результатом может быть разработанное и обоснованное проектное решение, научная работа, волонтерский проект, бизнес-план, кейс, изготовленный продукт, макет, модель, статья, выставка, театральная постановка, индивидуальная образовательная траектория и т. п.

В основе описания и классификации образовательных, жизненных практик, на наш взгляд, лежит таксономия Блума — Андерсона. К. Андерсон выделил шесть основных компонентов, относящихся к различным типам когнитивных процессов: запоминание, понимание, применение, анализ, суждение и создание. Эти процессы связаны друг с другом, выражены через глагольные формы и обладают разным уровнем сложности. По мнению Андерсона, задача учителя — «загрузить» знания в ученика через присвоение в личном опыте. Для этого существительные цели необходимо сформулировать в глаголы действия. Таким образом, ученик будет обретать способности запоминать, понимать, применять, анализировать, выносить суждение и, в конечном итоге, создавать, творить свой самостоятельный продукт, основанный на синтезе всего того, что он узнал. На действие в образовательном процессе школы ориентированы именно практики, в результате которых детьми приобретаются навыки, компетенции.

Систематизировав практики, применяемые в конкретной школе, возможно определить некоторые их виды, например, практики целеполагания, практики самоопределения, ценностные практики, практики осознанности, конкурсные практики, коммуникативные практики, рефлексивные практики, исследовательские практики и др. Названия и систематизация практик зависит от их многообразия целей и вариантов. При этом все практики, на наш взгляд, «укладываются» в таксономию Блума — Андерсона.

Создание школьного пространства, отвечающего на индивидуальные запросы множества школьников и родителей в рамках более широкой образовательной среды, и, возможно, еще более

широкой экосистемы, осуществляется как формы, организованные школой, но выходящие за ее пределы, и имеющие целью организацию творческих, исследовательских практик школьников в рамках интеграции школы с учреждениями социокультурной среды с целью социализации научно-исследовательского и поликультурного типов.

Современный выпускник обязан быть гармоничной личностью, со сформированной научной картиной мира, сформированной гражданской идентичностью и ответственностью за результаты своего творчества, исследователь.

Это становится возможным в специально организованной среде с учетом социального заказа, на основе актуальных методологических подходов, педагогических принципов, принципов организации образовательного пространства, а также принципов интеграции технологий и содержания образования. При этом цель и результат такой системы, средства достижения результата, взаимодействие объектов деятельности становятся ключевыми аспектами ее эффективности.

Развитие и расширение образовательного социокультурного пространства лица его содержанием, экосистемным видением прошлого, настоящего и будущего происходит через деятельность музейно-выставочного центра «Территория детства». Ценности и смыслы музейного проекта и музейной педагогики определены историей лица, его образовательной политикой, личностями и творческим потенциалом сотрудников лица. Само музейное пространство тоже проект, создающий смыслы, а поиск исторических реалий школы, реализации музейной педагогики как содержательного ядра лицейского образования, вместе с музейными исследованиями, практиками и проектами — приоритетное направление образовательной политики лица.

Лицей пересекается выставочными пространствами. Состояние текучести, перетекания смысловых потоков внутри лица от одной выставки к другой формирует собственный опыт восприятия сложной лицейской структуры. Музей битвы под Москвой — это пространство коммеморативной практики, пласт личностных восприятий, переживаний и представлений, индивидуальных интерпретаций образа прошлого в памяти смежных поколений. Зона отдыха и рекреации, где размещена галерея уральских художников, подразумевает художественное осмысление полученной информации, пространство практик осознанности и практик впечатлений. Музей кукол — игровое пространство, зона тактильного

восприятия музейной информации, где осуществляются ценностные и исследовательские практики. Копии, реплики и даже подлинные предметы предоставляются детям в руки для внимательного изучения. Прикосновение к экспонату, кукла это или чугунная фигура, солдатская кружка или гобелен, позволяет ребенку самостоятельно исследовать предмет, пришедший из прошлого. Обогащение опыта предметной деятельности реализуется в «трогательных историях» для «начальников» (учеников начальной школы) в Музее кукол. Предметный ряд выставочного пространства, посвященного истории школы и образования, или экспозиции в учебных кабинетах необходимы для обмена смыслами, идеями, опытом.

Партиципаторные практики — это возможность в музейно-выставочном пространстве обмениваться впечатлениями, обсуждать, переосмысливать, заниматься творчеством, делиться своими мыслями, художественными способностями и вступать в диалог с другими людьми. Три способа партиципации, три модели участия, предложенные Ниной Саймон, реализуются в выставочном пространстве лица: собирательство, сотрудничество, сотворчество.

Собирательство: музей заказывает определенный контент, участники его предоставляют, руководствуясь оговоренными правилами. Виды практик: сбор экспонатов и данных, создание контента, высказывание своего мнения. Так собирались экспозиции по космосу, музею кукол, театральной выставке.

Сотрудничество: музей составляет концепцию и план проекта, участники работают совместно над выполнением. Виды практик: организация событийной программы, мастер-классы, ридинг-группы, встречи, экскурсии, волонтерская деятельность в образовательном событии. Например, восьмиклассники и специалисты Объединенного государственного архива Челябинской области моделировали выставку «Дети и война», предоставленную Музеем Победы (г. Москва), готовили и реализовывали событийную программу выставки.

Сотворчество: музей регулирует организационные процессы, поддерживает деятельность участников. Например, выставка о Ф. И. Шаляпине «А Россию мою обожаю...» в пространстве кабинета аутентичной литературы сопровождается результатами практик — социокультурными продуктами: иммерсивной экскурсией, аудио-спектаклем и информационным сопровождением выставки в телеграм-канале «Кабинет литературы».

Примеры социокультурных практик, реализуемых в музейно-выставочном центре лица: социокультурные проекты, исторические реконструкции и историческое моделирование, создание интерактивных экспонатов, активная работа с современным искусством, использование информационных технологий, работа с живым словом и др.

Реализация социокультурных проектов. Например, экскурсия для слабовидящих детей. Чтобы помочь незрячему ребенку приобщиться через музейное пространство к культурным ценностям, расширить кругозор, развить воображение и творческие способности, решили ряд задач: поиск возможностей адаптации в лицейском и музейном пространстве, отработка приемов исследования музейного пространства с ориентацией на все органы чувств, освоение приемов доступности культурных ценностей. Экскурсия для детей с ограниченными возможностями здоровья (слепых и слабовидящих) включает использование объектов тактильного восприятия, заранее подготовленных к экскурсии. Все посетители получают возможность ощутить пальцами форму и фактуру экспонатов, сопровождаемую рассказом экскурсовода.

Исторические реконструкции и историческое моделирование. На выставку «Будем жить!», посвященную 75-летию Великой Победы, Объединенным государственным архивом Челябинской области предоставлено 104 предмета музейного фонда. Такое обилие предметного ряда позволило создать в фойе четвертого этажа лица ансамблевую экспозицию: интерьер советской городской квартиры 30-х — начала 40-х годов XX века, где на документальной основе реконструирована реальная обстановка жизни, типичная для определенного социального слоя конкретной исторической эпохи среда. Событийная история через музейные практики развернулась внутри выставки: рассказы об уральских художниках — участниках Великой Отечественной, сбор посылки на фронт, реконструкция довоенной жизни в текстах, музыке, запахах, написание эссе на тему войны, подвига, самопожертвования, подготовка послания будущим поколениям.

Использование интерактивных экспонатов, принципа интерактивности, воздействие аудиовизуальных средств на непосредственное восприятие зрителем экспозиции. На выставке «Просто космос» школьники представили результат проектной работы — роботизированный макет модуля МКС. Макет создан на платформе Mindstorms из конструктора EV3 учениками 6 класса, ко-

торые сами рассказали об истории создания и внутреннем строении МКС. А также каждый желающий мог активировать запуск космонавта в «открытый космос» и ознакомиться с механизмами гидравлики.

Активная работа с современным искусством. Методами и техниками современного искусства создаются такие образы, которые в большей степени ориентируются на психоэмоциональное восприятие. Современное искусство обостряет внимание к тексту и контексту, к связям предметов. Происходит актуализация художественного процесса и его творцов, осознание ценностей как реалий. Реализуемые лицеистами практики — выставки, встречи с молодыми художниками, обсуждения. Школьники не только участники, но и модераторы панельной дискуссии «Искусственное и естественное в культуре, искусстве и дизайне» с культурологом и куратором выставок и художником-графиком.

Использование информационных технологий. Медиапродукт — неотъемлемая часть музейного предмета. Медиапрактики: создание специальных компьютерных программ для музейных экспозиций, виртуальные музеи, экспонат и видеокomentarий автора к нему. Школьниками в ходе музейных практик созданы аудиогиды выставок «Цивилизации: эффект бабочки», «Урал — хребет России» на платформе izi.travel. С помощью аудиогuida посетители самостоятельно осматривают выставки музейно-выставочного центра лица.

Работа с живым словом. Storytelling (сторителлинг) — буквально «рассказывание историй», технология увлечения словом. Это выход на живой интерес и личное переживание ребенком: любое событие становится значимым, нужно только уметь рассказать об этом (история экспоната). В Музее кукол через интерактивную экспозицию на музейных практиках ребенок знакомится с игрушками прошлого, сопровождая знакомство увлекательной историей из собственной жизни.

Просветительский исторический проект «Гардарика: создание образовательной экосистемы исторического просвещения на основе музейной педагогики в школе» задает формы поиска и предъявления смыслов в формате музейно-выставочных пространств, программ, проектов и практик.

Создание школьного пространства, отвечающего на индивидуальные запросы множества школьников и родителей в рамках более широкой образовательной среды, и, возможно, еще более широкой экосистемы осуществляется как формы, организованные

школой, но выходящие за ее пределы, и имеющие целью организацию творческих, исследовательских практик школьников в рамках интеграции школы с учреждениями социокультурной среды с целью социализации научно-исследовательского и поликультурного типов.

Это становится возможным в специально организованной среде — с учетом социального заказа, на основе актуальных методологических подходов, педагогических принципов, принципов организации образовательного пространства, а также принципов интеграции технологий и содержания образования. При этом цель и результат такой системы, средства достижения результата, взаимодействие объектов деятельности становятся ключевыми аспектами эффективности.