



Журнал размещается в РИНЦ (eLibrary.ru),
договор на индексацию № 320-07/2017

Свидетельство
о регистрации
ISSN от 24.05.2016 г.
ISSN: 2500-0241

Свидетельство
о регистрации
СМИ от 16.11.2015 г.
Эл. № ФС77-63706

Учредитель:
ГБПОУ «Воробьевы горы»
Журнал издается с 2015 года



Редакция журнала:

Главный редактор – Буйлова Л.Н.

Выпускающий редактор – Свинцицкая А.Ю.

Контент-редактор – Григорьев И.С.

Технический редактор, корректор – Жирова Н.А.

Компьютерная верстка и дизайн – Собакина Я.А.

Редакционный совет:

Голованов В.П., главный научный сотрудник ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской академии образования», Заслуженный учитель РФ, Почетный работник сферы молодежной политики РФ, Член Центрального Совета, руководитель секции дополнительного образования детей Педагогического общества РФ, д-р пед. наук, профессор;

Исенко С.П., профессор кафедры непрерывного образования Московского государственного областного университета – МГОУ, заслуженный художник России, д-р культурологии;

Моргун Д.В., директор ГБОУ ДО «Московский детско-юношеский центр экологии, краеведения и туризма», канд. биол. наук, канд. филос. наук;

Павлов А.В., заместитель директора Центра социально-экономического развития школы, канд. пед. наук;

Каргина З.А., старший методист РНМЦ УКО ГБПОУ «Воробьевы горы», профессор, канд. пед. наук;

Жирова Н.А., старший методист РНМЦ УКО ГБПОУ «Воробьевы горы», канд. пед. наук;

Игишев В.Г., руководителя РНМЦ УКО ГБПОУ «Воробьевы горы», канд. пед. наук.

Контактные данные:

адрес редакции:

Россия, г. Москва, ул. Сальвадора Альенде, 7

Тел.: +7 (499) 198-04-21

E-mail: rc@mailvg.ru

Использование любых материалов журнала возможно только с письменного разрешения редакции.

Рукописи не рецензируются и не возвращаются.

Мнение редакции может не совпадать с мнением автора.

Журнал распространяется в Российской Федерации, странах СНГ и за рубежом.

© Все права на публикуемые текстовые и графические материалы защищены.

СОДЕРЖАНИЕ

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Индивидуальные образовательные маршруты по стандартам WorldSkills. <i>М.В. Сухарев</i>	5
---	---

ТЕРРИТОРИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

Строительство Московского городского Дворца пионеров на Ленинских горах. <i>Е.А. Ефимова</i>	18
---	----

МНЕНИЕ СПЕЦИАЛИСТА

Технология тестирования в системе дополнительного образования детей: возможности применения. <i>Н.А. Жирова</i>	30
--	----

ВЕКТОР ДВИЖЕНИЯ

От интеграции знаний к творческой деятельности: конвергентный подход в дополнительном образовании <i>Т.В. Яковлева</i>	45
---	----

ОТ СЛОВ К ДЕЛУ

- Интеллектуальная игра в развитии познавательного интереса учащихся среднего и старшего школьного возраста на примере работы студии практического развития интеллекта «СПРИНТ». **С.В. Антоновский** 52
- Сценарий открытого занятия «Путешествие в новогодний мир творчества». **Н.Н. Муранова** 61

ОПЫТ РЕГИОНОВ

- Клуб интеллектуальных игр как детско-взрослое сообщество. **А.С. Ваниватова, Е.Н. Калашникова, Н.М. Семенюк** 72
- Научно-популярный журнал как инструмент edutainment. **А.И. Данилова**. 79
- Роль коммуникационных и информационных технологий (гаджетов) в развитии современного образования. **Я.О. Яркина** 85

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ МАРШРУТЫ ПО СТАНДАРТАМ WORLDSKILLS



INDIVIDUAL EDUCATIONAL ROUTES ACCORDING
TO WORLDSKILLS STANDARDS



М.В. Сухарев,
педагог дополнительного образования
Центра технического образования,
ГБПОУ «Воробьевы горы»
Москва

M. Sukharev,
teacher of additional education
Technical education center,
«Vorobyovi Gori»
Moscow

Уже в августе Казань примет мировой чемпионат по профессиональному мастерству по стандартам «Ворлдскиллс» - Олимпиада в мире рабочих профессий. Вместо спортивных дисциплин здесь компетенции в 56 профессиональных областях, в которых будут соревноваться лучшие молодые специалисты из 67 стран мира. Как учить ребенка, чтобы он оказался в числе этих мастеров, самых востребованных специалистов? В данной статье сертифицированный эксперт WorldSkills Russia Михаил Вячеславович Сухарев поделится опытом работы с детьми по дополнительным общеразвивающим программам с использованием индивидуальных образовательных маршрутов по стандартам WorldSkills.

Already in August, Kazan will host the world championship in professional skills according to WorldSkills standards - the Olympics in the world of working professions. Instead of sports disciplines, there are competencies in 56 professional areas, in which the best young professionals from 67 countries will compete. How to teach a child to be among these masters, the most popular specialists? In this article, a certified expert of WorldSkills Russia Mikhail Sukharev will share his experience of working with children on additional General development programs using individual educational routes according to WorldSkills standards.

Ключевые слова: WorldSkills, дополнительное образование, профессиональное образование, индивидуальный образовательный маршрут.

Keywords: WorldSkills, additional education, vocational education, individual educational route.

Краткая справка:

Сухарев Михаил Вячеславович

В 1984 г. окончил Московский авиационный институт им. С. Орджоникидзе по специальности «инженер-системотехник».

В 2018 г. прошел профессиональную переподготовку по программе «Педагогическое образование: педагог дополнительного образования».

В 2019 г. прошел профессиональную переподготовку по программе «Управление образовательной организацией в системе дополнительного образования».

В июне 2019 г. окончил магистратуру МГПУ по направлению «Педагогический дизайн» и получил диплом магистра педагогических наук.

Является сертифицированным экспертом WorldSkills Russia по компетенции «Программные решения для бизнеса».

С 2019 г. выступает в качестве эксперта демонстрационного экзамена по направлению «Программирование».

М.В. Сухарев



Главная задача современного образования – раскрыть способности каждого ученика, воспитать порядочного и патриотичного человека, личность, готовую к жизни в высокотехнологичном, конкурентном мире. В документах, посвященных модернизации российского образования, ясно выражена мысль о необходимости смены ориентиров образования с получения знаний и реализации абстрактных воспитательных задач к формированию универсальных способностей личности, основанных на новых социальных потребностях и ценностях.

Модернизация и инновационное развитие – единственный путь, который позволит России стать конкурентной в мире XXI века, обеспечить достойную жизнь всем нашим гражданам. В условиях решения этих стратегических задач важнейшими качествами личности становятся инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения, умение выбирать профессиональный путь, готовность обучаться в течение всей жизни. Все эти навыки формируются с самого раннего детства.

Для новой экономики требуются специалисты нового типа, в связи с чем система образования и профессиональной подготовки нуждается в кардинальной трансформации – система подготовки кадров должна из «догоняющей» стать «опережающей». Нужна новая организация образования, как процесса предоставления ребёнку разных образовательных возможностей и организации его выбора

из разных предложений своего индивидуального направления образования в области научно-технического творчества и способа его получения в условиях динамических и качественных изменений информационно-технологической среды в которой предполагается реализовывать индивидуальный образовательный маршрут. Образовательные программы должны ориентироваться на мировые, общепризнанные стандарты, такие как стандарты движения WorldSkills, чтобы элементы, собранные в рамках соревновательной зоны, были использованы в системной подготовке.

Аналитики Оксфордского университета утверждают, что в течение ближайших 15 лет исчезнут до 50% рабочих мест. Об этом говорится в их исследовании «Future Of Employment».

Исследования Bloomberg в этой же области утверждают, что мир находится на грани намного более масштабных изменений: перемен, сравнимых с глобальной индустриальной революцией восемнадцатого и девятнадцатого столетий.

Банк Англии прогнозирует, что в Великобритании автоматизация может уничтожить около 15 миллионов рабочих мест. Изменения произойдут преимущественно в сфере услуг.

И хотя, по данным McKinsey Global Institute, сегодня могут быть полностью автоматизированы менее 5% профессий, аналитики McKinsey прогнозируют, что в дальнейшем роботы смогут в совершенстве исполнять около одной трети задач, включенных в 60% профессий.



Многие относятся к таким угрозам скептически, полагая, что развитие искусственного интеллекта может пойти по пути автоматизации отдельных задач, а не целых профессий, тем самым улучшая работу человека, а не заменяя его.

С зарубежными исследователями солидарны и их российские коллеги. Несмотря на то, что российский рынок труда имеет свою специфику, автоматизация и развитие новых технологий диктуют свои правила и в нашей стране, утверждают создатели «Атласа новых профессий», исследования, выполненного Агентством стратегических инициатив и Московской школой управления Сколково.

Создатели «Атласа» прогнозируют, что около 90% существующих профессий сохранят названия, но при этом выполняемые специалистами задачи претерпят кардинальные изменения. Всего же до 2030 года появятся 186 новых профессий, а 57 профессий полностью исчезнут. Нынешним и будущим профессионалам приходится осваивать междисциплинарные навыки, советуют составители «Атласа». В числе приоритетных — системное мышление, знание нескольких иностранных языков, умение работать в условиях неопределенности, экологическое сознание и целый ряд других.

Для этого потребуется либо получать дополнительное образование, либо постоянно следить за тенденциями, которые развивают профессиональную компетентность.

Проблема разработки стандартов «профессий будущего» лежит в основе исследовательской части проекта Союза «Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия)» — Future Skills. Он направлен на разработку компетенций, которые будут массово востребованы в будущем, но актуальны уже сейчас.

Международное движение WorldSkills International стремительно набирает обороты в России. С 2012 года к чемпионату WorldSkills Russia присоединились практически все регионы РФ. 30 декабря 2014 года было зарегистрировано «Агентство развития профессиональных сообществ и рабочих кадров «Ворлдскиллс Россия», что послужило ещё одним стимулом для развития профобразования.

На чемпионатах WorldSkills проводятся конкурсы профессионального мастерства с участием студентов и молодых специалистов до 22 лет. Основная цель движения — показать престижность рабочих профессий, дать возможность молодым работникам получить практические навыки и высокую квалификацию, востребованную на современном рынке труда.

Если в 2012 году, в начале зарождения движения в нашей стране, его поддерживали только 2 региона, то в 2018 году к движению WorldSkills Russia присоединились уже 80. Среди основных достижений движения:

- проведено 4 Национальных и 156 региональных чемпионатов;

М.В. Сухарев



- более 20 000 студентов и молодых специалистов приняли участие в конкурсах;
- организовано взаимодействие с 25 000 экспертов;
- больше 1 000 000 зрителей посетило мероприятия WorldSkills Russia.

WorldSkills даёт возможность молодым людям, которые ещё не до конца определились с выбором профессии, по-новому взглянуть на рабочие профессии и в полной мере раскрыть их потенциал.

Одной из задач Приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для российских детей» является

реализация образовательных программ нового качества, современных, вариативных и востребованных дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, которые соответствуют интересам детей и запросам их родителей, и потребностям социально-экономического и технологического развития страны и столичного региона.

Достижение этой цели прямо связано с индивидуализацией образовательного процесса, построением индивидуальных образовательных маршрутов, ценность которых состоит в том, что они позволяют каждому, на основе оперативно



М.В. Сухарев



регулируемой самооценки, активного стремления к совершенствованию обеспечить выявление и формирование творческой индивидуальности, формирование и развитие ценностных ориентаций, собственных взглядов и убеждений.

При этом наиболее удачной образовательной средой для реализации этих планов нам видится именно дополнительное образование, которое, в сравнении с общеобразовательной средой, обладает рядом безусловных конкурентных преимуществ, о которых говорится в «Концепции развития дополнительного образования детей»: «свободный личностный выбор деятельности, определяющей индивидуальное развитие человека; вариативность содержания и форм организации образовательного процесса; доступность глобального знания и информации для каждого; адаптивность к возникающим изменениям».

В условиях дополнительного образования применение технологии построения индивидуального образовательного маршрута может быть использовано не только в целях поощрения и развития способностей одаренных детей, но также и для той части детей, которая не получает необходимого объема или качества образования в семье и в организациях общего образования, и для детей таких категорий, как дети с ограниченными возможностями здоровья и дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации.

При этом, результаты анализа психолого-педагогической литературы позволяют констатировать, что несмотря на значительный объем исследований по проблемам педагогического проектирования и ранней профориентации обучающихся вопрос о педагогическом проектировании индивидуальной траектории профессионального развития обучающихся с заранее планируемым результатом в образовательном процессе организации дополнительного образования в научной литературе специально не ставился и до настоящего времени теоретико-методологические и научно-методические основы данного процесса не разработаны.

Потребовалась разработка и реализация образовательных программ нового качества, основанных на компетентном подходе. При этом новым программам, новым методикам обучения и диагностике образовательных результатов сориентированным на мировой, общепризнанный уровень компетенций, каковым является уровень WorldSkills и JuniorSkills. Итогом освоения таких программ должно было стать участие обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам в демонстрационном экзамене и успешная его сдача.

Для решения этой задачи в Центре технического образования Государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения города Москвы «Воробьевы горы» в 2017 году



было проведено исследование, которое показало, что на этот момент в Центре было реализовано 120 программ дополнительного образования разного уровня обучения для детей в возрасте от 6 до 17 лет. Из них программ, поддерживающих научно-техническое творчество обучающихся с использованием компьютерных технологий, – 93. При этом, значительная их часть относилась к разделам «Робототехника» и «Электроника», а программ, которые соответствовали бы разделу «Программирование» или «Компьютерные технологии» и могли бы быть использованы как база для построения индивидуальных образовательных маршрутов в направлении «Программирование», в этой компетенции было выявлено только 5.

Для решения этих и иных, сопутствующих им проблем, в течение 2017-2019 гг. были разработаны, утверждены и внедрены новые программы:

- в целях развития навыков и знаний в направлении общих принципов программирования, а также формирования представлений о проектной деятельности для обучающихся с 9-10 лет – программа «Мастерская Scratch»;
- для закрепления знаний по основам и логике программирования, а также получения навыков и опыта разработки мобильных приложений – «Разработка мобильных приложений»;
- для формирования навыков программирования по современным стандартам с использованием специализи-

рованных библиотек и применения приемов объектно-ориентированного программирования – «Основы программирования на языке Python» и «Программирование на языке JAVA»;

- в целях интеграции полученных знаний о WEB-технологиях, базах данных, приемах и методах программирования, администрирования и сопровождения систем, а также современных требований к дизайну и модульности разрабатываемых приложений – программы «IT-практика» и «Создание программных решений на языке C++».

В результате разработки, утверждения и внедрения указанных программ выявлено следующее:

- каждая из программ давала знания и вырабатывала навыки, ориентированные на компетенции и стандарты WorldSkills в направлении «Программирование», при этом дополняя отсутствующие в ранее освоенных программах знания и навыки или усиливая и развивая уже полученные на более ранних этапах обучения;
- с появлением программы «Мастерская Scratch» появилось предложение для обучающихся в возрасте от 9 лет, которое являлось «мостом» между получением элементарных навыков по работе с компьютером и получением специальных профессионально-ориентированных знаний в компетенции «Программирование»;
- с появлением программы «Разработка мобильных приложений»



у обучающихся появилась возможность получать знания и развивать навыки, необходимые для компетенции WorldSkills Juniour «F6J Mobile application development» («Разработка мобильных приложений»);

- спектр изучаемых языков программирования был расширен за счет появления программ «Программирование на языке Python» и «Программирование на языке JAVA», а существовавшая ранее программа «Программирование на языке C++» получила свое продолжение, более ориентированное на профессиональную и практическую часть, в виде программы «Создание программных решений на языке C++»;
- в задачи каждой из программ входила, в том числе, и необходимость выработки определенных навыков, и получение знаний, ориентированных на профстандарты и компетенции мирового уровня в направлении «Программирование» в соответствии со спецификацией стандартов компетенций WorldSkills WSSS (*WorldSkills Standards Specifications – перечень умений и навыков, которыми должен обладать специалист по соответствующей компетенции, с указанием процентного соотношения их использования и важности*).

Результатом проделанной работы явилось то, что новые и существовавшие ранее программы составили базис, на котором было возможно выстроить процесс образования, как непрерывную систему

для детей всех возрастов от 8 до 17 лет, как непрерывный процесс получения необходимых знаний и навыков, что в итоге позволило сформировать предложения по организации индивидуальных образовательных маршрутов, приводящих к гарантированному и требуемому результату, ориентированному на общепринятые мировые профстандарты (таблица 1).

Были разработаны 4 индивидуальных образовательных маршрута.

Маршрут №1, который может быть рекомендован тем обучающимся, кто заинтересован в изучении программирования, но еще не определился с конкретным направлением. Поэтому, например, предлагается программа «Web-дизайн», развивающая достаточно общие навыки, а не конкретная «Компьютерная графика». Также – в качестве языков программирования – предлагается Python, как наиболее легкий для изучения и усвоения по сравнению с иными вариантами.

Маршрут №2, который может быть рекомендован тем обучающимся, которые проявляют интерес к созданию прикладных программ и потенциально нацелены на развитие своих навыков в направлении «Интернет вещей» или «Программные решения для бизнеса» или даже в закреплении и развитии своих навыков в иных направлениях (например, в направлении «Робототехника»). Поэтому предлагается программа, поддерживающая развитие навыков в создании профессиональных интерфейсов



«Компьютерная графика», а в качестве языка программирования предлагается Java, как наиболее популярный язык именно у разработчиков прикладных программ.

Маршрут №3, который может быть рекомендован тем обучающимся, кто, помимо интереса к программированию, активно демонстрирует интерес и к художественному творчеству, нацелен на создание картин, анимаций, 2D и 3D моделей, мечтает стать компьютерным художником или дизайнером. Поэтому в состав данного маршрута входят программы «Компьютерная графика» и «Промышленный дизайн». Предполагалось, с точки зрения ожидаемого результата, что наибольшее количество баллов будет набрано по компетенции WorldSkills «Программные решения для бизнеса».

Маршрут №4, который может быть рекомендован тем обучающимся, кто проявляет интерес в создании программных продуктов углубленного (системного) уровня, видит себя в будущем профессиональным программистом. Им так же, как и другим, предлагается программа, поддерживающая развитие навыков в создании профессиональных интерфейсов «Компьютерная графика», однако в качестве языка программирования предлагается C++, наиболее популярный именно у системных разработчиков.

Расчет потенциальной эффективности построенного маршрута строился по следующей методике:

1) Предполагалось, что по мере прохождения маршрута обучающийся приобретает некоторый набор знаний и умений, которые при повторении суммируются и закрепляются. Итоговые суммы подсчитывались для каждого маршрута.

2) «Полезность» накопленных знаний и умений с точки зрения их оценки по критериям WorldSkills рассчитывалась умножением полученных сумм по каждому из направлений на «весовые коэффициенты» WSSS и последующему их суммированию по каждой из выбранных компетенций WorldSkills. Максимальное количество набранных баллов служило основанием для рекомендаций по дальнейшему профессиональному самоопределению обучающихся или корректировки маршрута на более раннем этапе его прохождения.

В целях объективной диагностики достигнутых результатов обучающиеся, принявшие для себя решение участвовать в прохождении по одному из разработанных индивидуальных образовательных маршрутов, имели возможность на каждом этапе обучения демонстрировать эффективность полученных и усвоенных знаний и навыков участием в профильных городских и региональных конкурсах и соревнованиях, таких как «24 Бит», «Поиск-НИТ», «Робостарт» и им подобных.

В рамках проводимого эксперимента в 2017-2018 учебном году Маршрут №1 был предложен группе младших школьников в возрасте 10-11 лет, обучающихся



Таблица 1.
Базовые программы для построения индивидуальных образовательных маршрутов (структурировано во возрасту)

8-12 лет	9-14 лет	10-17 лет	10-18 лет	12-18 лет	12-18 лет	12-18 лет	Демонстрационный экзамен		
Основы компьютерной грамотности	Мастерская Scratch	Разработка мобильных приложений	Web-дизайн	Основы программирования на языке Python	Создание программных решений на языке C++	IT практика			
			Компьютерная графика	Программирование на языке C++	WorldSkills			Интернет вещей	Разработка мобильных приложений
				Программирование на языке JAVA					
				Промышленный дизайн					
							Программные решения для бизнеса	Сетевое и системное администрирование	

Маршрут №1

8 лет	9 лет	10 лет	11 лет	12 лет	13 лет	14 лет
Основы компьютерной грамотности	Мастерская Scratch	Разработка мобильных приложений	Web-дизайн	Основы программирования на языке Python	Создание программных решений на языке C++	IT практика

Маршрут №2

8 лет	9 лет	10 лет	11 лет	12 лет	13 лет	14 лет
Основы компьютерной грамотности	Мастерская Scratch	Разработка мобильных приложений	Компьютерная графика	Программирование на языке JAVA	Создание программных решений на языке C++	IT практика

Маршрут №3

8 лет	9 лет	10 лет	11 лет	12 лет	13 лет	14 лет
Основы компьютерной грамотности	Мастерская Scratch	Разработка мобильных приложений	Компьютерная графика	Промышленный дизайн	Создание программных решений на языке C++	IT практика

**Маршрут №4**

8 лет	9 лет	10 лет	11 лет	12 лет	13 лет	14 лет
Основы компьютерной грамотности	Мастерская Scratch	Разработка мобильных приложений	Компьютерная графика	Программирование на языке C++	Создание программных решений на языке C++	IT практика

в Центре технического образования ГБПОУ «Воробьевы горы»; маршрут №2 – группе средних школьников в возрасте 12 лет; маршрут №3 – группе средних школьников в возрасте 13 лет и маршрут №4 – группе старших школьников в возрасте 14 лет. Ото всех участников эксперимента требовалось обязательное участие в профильных конкурсах, соревнованиях и испытаниях. Особое внимание уделялось группе, проходящей обучение в рамках маршрута №4, так как в силу возрастных причин они могли и должны были участвовать в таких финализирующих испытаниях по стандартам WorldSkills, как DigitalSkills и демонстрационный экзамен для обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам углубленного уровня.

В итоге, в течение 2018-2019 учебного года участники маршрута №1 стали победителями в ряде профильных соревнований городского и всесоюзного уровня, таких как Всероссийский конкурс медитворчества и программирования среди учащихся «24 bit» (2018), Конкурс инновационных проектов обучающихся общеобразовательных организаций города Москвы «ТЕХНОСТАРТ» в рамках городского открытого инновационного научно-образовательного фестиваля «Тех-

нологический старт» (2019), городская конкурсная программа «Новые вершины» «Техническое творчество» (2019).

Участники маршрута №2 заняли 2 место в Открытом чемпионате профессионального мастерства города Москвы «Московские мастера» по стандартам WordSkills Russia (2018) и завоевали золотую медаль в Национальных соревнованиях профессионального мастерства в сфере информационных технологий «DigitalSkills» (г.Казань, 2018) в компетенции «Программные решения для бизнеса».

Участники маршрута №3 стали призерами и победителями во Всероссийском творческом конкурсе «Юный Art-инженер» (2018) в номинациях «Цифровое производство», «ART-инженерия» и «Цифровая графика», получили приз в номинации «Лучший дизайн мобильного приложения» в конкурсе «Школьный Хакатон», завоевали Диплом 1-й степени в Открытом городском конкурсе «Наука, искусство, технология (Science-Art)» (2018) и 1-е место в городском конкурсе инновационных проектов «ТЕХНОСТАРТ» (2019) в номинации «Искусство и технология ArtTech».

Участники маршрута №4 стали финалистами Международного молодежного

М.В. Сухарев



турнира «Zero Robotics» по программированию автономных космических аппаратов (2018), прошли сертификационные испытания Microsoft и получили сертификаты международного образца 98-361.MTA: Software Development Fundamentals (C#) «Основы Разработки Программного Обеспечения на языке C#». (2018), получили золотую медаль на «DigitalSkills» в компетенции «Разработка мобильных приложений» и показали высочайшие результаты на демонстрационном экзамене для обучающихся по дополнительным общеобразующим программам углубленного уровня по направлению «Программиро-

вание» (2019). Отметим, что в 2018-2019 учебном году это направление было заявлено впервые за трехлетнюю историю демонстрационного экзамена. Двое из участников эксперимента единственные из всех участников, заявившихся на это направление, набрали 300 баллов из 300 возможных.

Небольшой срок исследования и практической апробации (1 год) не позволяет говорить об абсолютной эффективности и применимости данной методики, рассчитанной на 5-8 лет, однако предварительные результаты уже позволяют рассчитывать на успех.

Список литературы и интернет-ресурсы:

1. «Атлас новых профессий». Исследование Агентства стратегических инициатив и Московской школой управления Сколково. – Режим доступа: <https://asi.ru/upload/iblock/d69/Atlas.pdf>
2. «Будущее профессий» The Future of Jobs / Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution// World Economic Forum, Jan 2016. – Режим доступа: http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf
3. «Использование автоматизаций в будущем, которые работают» Аналитическое исследование McKinsey Global Institute – Режим доступа:
4. «Обучение в течение всей жизни в 2040г.» Lifelong Learning in 2040 // Jacqueline Smith, Michael Meaney / The Roosevelt Institute (rooseveltinstitute.org), 31.08.2016 – Режим доступа: <http://rooseveltinstitute.org/lifelong-learning-2040/>
5. «Противостояние вызовам завтрашнего мира». Аналитическое исследование Банка Англии «Confronting The Challenges Of Tomorrows World» – 2015г. Режим доступа: <https://www.bankofengland.co.uk/speech/2015/confronting-the-challenges-of-tomorrows-world>
6. «Риски автоматизации труда» Исследования Bloomberg «Jobs Automation Risk» – 2017г. – Режим доступа: <https://www.bloomberg.com/graphics/2017-jobs-automation-risk/>
7. «Трудоустройство в будущем», Аналитическое исследование Оксфордского университета «Future Of Employment» – Режим доступа: https://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/downloads/academic/The_Future_of_Employment.pdf
<https://www.mckinsey.com/featured-insights/digital-disruption/harnessing-automation-for-a-future-that-works>



8. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2018-2025 годы, утвержденная Постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. № 1642.
9. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 г. № 1726-р.);
10. Опрос Высшей школы экономики (НИУ ВШЭ). – Режим доступа: <https://www.hse.ru/expresspolls/results/10694601.html>
11. Положение о демонстрационном экзамене 2019г. – Режим доступа: <https://worldskills.ru/nashi-proektyi/demonstracionnyj-ekzamen/obshhaya-informacziya.html>
12. Приказ № 29.10.2018 -1 от 29 октября 2018 года Союза «Агентство развития профессиональных сообществ и рабочих кадров «Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия)». Актуальный перечень компетенций. – Режим доступа: <https://worldskills.ru/assets/docs//29.10.2018-1.pdf>
13. Справочник WSSS (WorldSkills Standards Specifications) на 2018-2019 гг. – Режим доступа: <https://worldskills.org/what/projects/wsss/>
14. Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы (утверждена Постановлением Правительства РФ от 23 мая 2015 г. №497).

СТРОИТЕЛЬСТВО МОСКОВСКОГО ГОРОДСКОГО ДВОРЦА ПИОНЕРОВ НА ЛЕНИНСКИХ ГОРАХ



CONSTRUCTION OF THE MOSCOW CITY PALACE
OF PIONEERS ON THE LENIN HILLS



Е.А. Ефимова,
старший методист
Музея истории детского движения
ГБПОУ «Воробьевы горы»,
к.п.н.

E. Efimova,
senior methodologist
Museum of history of children's movement
«Vorobyovi Gori»,
Ph. D.

В статье освещены некоторые неизвестные ранее страницы истории проектирования и строительства Дворца пионеров на Ленинских горах (1958-1962 гг.).

The article highlights some previously unknown pages in the history of the design and construction of the Palace of pioneers on the Lenin hills (1958-1962).

Ключевые слова: Московский Дворец пионеров, история, дополнительное образование, строительство, проектирование, воспитание, дети.

Keywords: Moscow Palace of pioneers, history, additional education, design, education, children.

Московский городской Дворец пионеров – крупнейшее детское учреждения столицы, известное, пожалуй, каждому юному и взрослому москвичу.

В его судьбе немало интересных страниц, и даже изменение его названия имеет свою историю. Московский городской Дом пионеров и октябрят, открывшийся 80 лет назад, летом 1936 г. в центре столицы, на Чистых прудах, в послевоенные годы утратил часть своего названия «и октябрят». Переехав в 1962 г. в новое здание на Ленинских горах, он получил звучное название «Московский городской Дворец пионеров и школьников имени 40-летия Всесоюзной пионерской организации», но через несколько лет в официальных документах это название уже не упоминалось. С 1992 г. Дворец носил название Московский городской Дворец детского и юношеского творчества, в 2001 г. переименован в Московский городской Дворец детского

(юношеского) творчества; а с 1 сентября 2014 года стал (после объединения с рядом других образовательных учреждений) именоваться: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Воробьевы горы». Одним из направлений работы Музея истории детского движения ГБПОУ «Воробьевы горы» является изучение его истории, которое ведется на основе материалов, хранящихся в фондах музея с привлечение документов государственных архивов. В данной статье мы обратимся к страницам истории строительства нового здания Дворца на Ленинских горах.

Расположенный в центре столицы Московский городской Дом пионеров занимал ведущее место среди детских учреждений не только Москвы, но и всей страны. Он был очень хорошо оборудован, с детьми занимались замечательные педагоги, в гости к пионерам приходили

Е.А. Ефимова



известнейшие люди страны. Однако Дом пионеров не мог принять в свои кружки более 4000 детей¹, и, таким образом, уже не удовлетворял потребности детей растущей столицы. В конце 1950-х гг. строительство нового, просторного пионерского Дворца стало насущной необходимостью, диктовавшейся не только расширением территории города.

Конец 1950-х – начало 1960-х гг. в истории пионерской организации Советского Союза – время перестройки системы ее работы и методов руководства². В конце 1957 г. был создан руководящий орган ВПО им. В.И. Ленина – Центральный Совет Всесоюзной пионерской организации³. Уже на одном из первых своих заседаний он принял решение о строительстве в 1958-1959 гг. в Москве Дворца пионеров⁴ и одобрил предложение Московского городского совета ВПО о шефстве над строительством этого Дворца⁵. На прошедших в течение 1958 г. пленумах и конференциях Московского городского комитета ВЛКСМ не раз затрагивался вопрос о строительстве пионерского Дворца «на юго-западе столицы»⁶; более точно место строительства не указывалось.

Финансирование строительства было частично произведено из средств, оставшихся от денежно-вещевой лотереи, проведенной в 1956 г. ЦК ВЛКСМ в связи с VI Всемирным фестивалем молодежи и студентов⁷ (Москва, лето 1957 г.). На эти деньги вначале предполагалось построить в 1958-1959 гг. «детские внешкольные учреждения (пионерские лагеря, дома пионеров, детские технические станции)» во многих городах и поселках республик СССР; Москвы в их перечне не было. Но освоение средств шло медленно. На 20 августа 1958 г. из 82 миллионов было освоено всего четыре⁸. Вложение средств в строительство именно столичного Дворца пионеров было признано рациональным и на высшем уровне. Передаваемая сумма составила 80 млн. рублей⁹.

Место для постройки столичного Дворца пионеров – Ленинские горы – было выбрано не случайно; этот выбор имеет свою историю. Образ Дворца пионеров Москвы на Ленинских горах возник на страницах «Пионерской правды» еще в 1936 г., в период подготовки к открытию Московского городского Дома пионеров. Тогда газета предложила юным читателям помечтать, предположив, каким должен быть Дворец пионеров, который будет построен через два года

1 См.: Струнин В.В. Московскому городскому Дому пионеров — 20 лет (машинопись, 1 экз.). Фонд МГДП-МГДПиШ-МГДТДиЮ-МГДД(Ю)Т-ГБПОУ «Воробьевы горы». 1956 год. л.8.

2 См.: Гордин И.Г. Этапы пионерского пути : Книга для классных руководителей и пионерских вожатых. – М.: Просвещение, 1982. – С.146.

3 См.: Российский государственный архив социально-политической истории (далее – РГАСПИ). ф.М-1. оп.3. д.961. лл.2,11.

4 См.: РГАСПИ. ф.М-2. оп.1. д.23. л.3-4.

5 См.: Пионерская правда. – 1958. – 4 февраля.

6 См.: ЦГА Москвы (далее – ЦГА Москвы). ф. П-635. оп. 1. д.2461. лл.16,102,107; д.2498. л.17; д.2499. л.6; д.2525. л.19.

7 Там же. оп.3. д.968. л.9,10.

8 РГАСПИ. ф. М-1. оп.4. д.2453. л.9.

9 Там же. оп.3. д.969. л.85. Л.К. Балясная в своих воспоминаниях называет другие суммы (См.: Ефимова Е.А., Мягкова В.С. От Дома пионеров на Стопани – к Дворцу на Ленинских горах. – М.: МГДД(Ю)Т, 2009. – С.335.)



на Ленгорах¹⁰. Подразумевалось, что Дворец придет на смену Дому пионеров, строительство и обустройство которого позиционировалось как «генеральная репетиция к будущему строительству грандиозного Дворца пионеров и октябрят»¹¹.

Территория, на которой в настоящее время расположен Дворец, была присоединена к Москве в середине 1930-х гг.¹² по Генеральному плану реконструкции города Москвы, известному как «Сталинский план реконструкции Москвы».

Авторы «Генерального плана...» многое связывали с Ленинскими горами. Именно ближайшее Подмоскovie на юге и юго-западе от столицы были объявлены объектами первоочередной застройки. «Расширение территории г. Москвы произвести в первую очередь за счет прилегающих к городу с юго-западной стороны земельных площадей, расположенных за Ленинскими горами вдоль Москвы-реки»¹³. В плане содержится даже указание, что Ленинские горы становятся новым центром города¹⁴. Проекты их освоения были весьма разнообразны, и сейчас трудно определить долю реализма в них. Для Дворца пионеров и для детской работы вообще в этих планах тоже нашлось место.

Так, имелись проекты частичного затопления Лужников и устройства там го-

родского пляжа и гидропарка с фонтанами¹⁵. По одному из них именно в западном секторе Лужников планировался Парк пионеров¹⁶, «новый общегородской Дворец пионеров»¹⁷ и детский стадион¹⁸. Был еще проект, по которому Ленинские горы (включая как территорию современного МГУ, так и территорию Дворца) предназначались для строительства Центрального Всесоюзного ботанического сада размером около 330 га¹⁹ (из них 70 гектаров – для научно-экспериментальной работы, остальная площадь – демонстрационная, для посетителей). В центре планировалось разместить «большой стеклянный дворец – оранжерея им. Дарвина», вокруг – оранжереи им. К.А. Тимирязева, И.С. Мичурина,

15 См. Лунц Л.Б. Перспективы строительства Центрального парка культуры и отдыха // Советская архитектура. – 1932. – №1. – С.51-52; Карра А.М., Лунц Л.Б. Вариант планировки Центрального парка культуры и отдыха // Строительство Москвы. – 1936. – №13-14. – С.35; Власов А. Реконструкция Центрального парка культуры и отдыха им. Горького в Москве // Архитектура СССР. – 1936. – №11. – С.39; Сим Е. Путеводитель по Москве-реке. – М.: Моск. рабочий, 1937. – С.82. См. также: Строительство Москвы. – 1937. – №9. – С.16.

16 См.: Карра А.М., Лунц Л.Б. Реконструкция московских парков // Строительство Москвы. – 1936. – №8. – С.9; Коржев М.П., Прохорова М.И. Два новых парка Москвы // Строительство Москвы. – 1936. – №8. – С.20.

17 См.: Строительство Москвы. – 1936. – № 17. – С.1 [передовая статья]; Долганов В. Озеленение Москвы // Строительство Москвы. – 1936. – №8. – С.3; Долганов В., Коржев М., Прохорова М. Зеленое строительство в Москве. – М.: Моск. рабочий, 1938. – С. 29; Романовский И. Новая Москва: площади и магистрали. – М.: Моск. рабочий, 1938. – С.117.

18 См.: Карра А.М., Лунц Л.Б. Вариант планировки ... // Строительство Москвы. – 1936. – №13-14. – С.35; Карра А.М., Лунц Л.Б. Реконструкция московских ... // Строительство Москвы. – 1936. – №8. – С.10.

19 Для справки: 330 га – площадь всего комплекса МГУ, а территория современного ботанического сада при МГУ занимает 47 га. (Двинский Э.Я. Москва от А до Я. – М.: Моск. рабочий, 1976. – С.206).

10 См.: Пионерская правда. – 1936. – 14 февраля; 1 марта.

11 Архитектура СССР. – 1936. – № 10. – С.9.

12 См. напр.: Гольденберг П. Как росла Москва // Строительство Москвы. – 1936. – №18. – С.27.

13 Генеральный план реконструкции города Москвы. – М.: Моск. рабочий, 1936. – С.4, 89.

14 См. там же. – С.72.



Т.Д. Лысенко. На территории – образцы парков в разные эпохи в разных странах, «парк-дендрарий, плодоягодный сад им. Мичурина, участок полезных растений, сад юных ботаников»²⁰, «лаборатории для советской ботанической науки, кинотеатр научных ботанических фильмов, лекционный зал, периодические выставки»²¹. В этом направлении были проведены большие подготовительные работы²². В программе «Недели озеленения Москвы» (апрель 1941 г.) было участие юннатов Дома пионеров в закладке Всесоюзного ботанического сада на Ленинских горах²³.

Война помешала градостроительным планам. В 1950-х гг. на Ленинских горах в городской черте столицы успешно соседствовали грандиозная стройка МГУ, село Воробьево с каменной Троицкой церковью 1811-1813 гг. постройки, совхоз «Ленгоры»²⁴, Воробьевское шоссе, Воробьевские и Ново-Воробьевские улицы, многочисленные Воробьевские проезды, застроенные сельскими домишками, а также четырехэтажное школьное здание, построенное в середине 1930-х гг.

В этой школе, открытой в 1935 г. по адресу: Воробьевское шоссе, 5-й Ново-про-

ектный пр., д.7/22, учились все дети округа. В 1941 г. в ней был 21 класс²⁵; с 1945 г. по 1953 г. в здании размещались 22 мужская школа (21 класс) и 18 женская школа (22 класса)²⁶; в 1955 г. в ней был 31 класс²⁷, а в 1958 г. она переехала в новое здание по адресу: Университетский проспект, д.4а, где и располагается в настоящее время²⁸. У школьного здания своя судьба: в нем в 1961-1962 гг. размещался комсомольский штаб строительства Дворца; в ходе строительства здание школы было встроено в 8 корпус Дворца, где находится и поныне. Один из архитекторов Дворца, Феликс Новиков, сообщает, что, возможно, автором этого здания был известный советский архитектор Л.Н. Павлов²⁹.

Несомненно, решение построить Дворец пионеров столицы именно здесь, на Ленинских горах, мотивируя выбор замечательными природными условиями этой местности, было совершенно правильным. Однако сейчас уже сложно сказать, что повлияло на выбор конкретной местности под будущую застройку — может быть, именно остатки довоенного сада. «Для строительства Дворца пионеров было дано хорошее место с большим

20 Долганов В., Коржев М., Прохорова М. Указ. соч. – М., 1938. – С.58-60.

21 Длугач В.Л, Португалов П.А. Осмотр Москвы. – Изд.2. – М.: Моск. рабочий, 1938. – С.141. См.: Москва социалистическая. – М.: Моск. рабочий, 1940. – С.53.

22 См.: Келлер Б. Ботанический сад будущей Москвы // Техника – молодежи. – 1940. – №.8-9. – С.30-34.

23 См.: Пионерская правда. – 1941. – 5 апреля.

24 Земли совхоза «Ленгоры» в 1960 г. были переданы в собственность совхоза «Мешково», позже переименованного в совхоз «Московский» (см.: http://www.zonazakona.ru/law/jude_moscow/418/) [Электронный ресурс] (доступно – янв.2016)

25 См.: Сеть школ, детских садов и других учреждений Московского городского отдела народного образования на 1941. – М., 1941. – С.23.

26 См.: Сеть школ, детских садов и других учреждений Московского городского отдела народного образования по состоянию на 1 октября 1948 года. – М., 1948. – С.30.

27 См.: Сеть школ, детских садов и других учреждений Московского городского отдела народного образования на 1955 год. – М., 1955. – С.29.

28 <http://school22.ucoz.ru/> [Электронный ресурс] (доступно – янв.2016)

29 См.: Новиков Ф.А. Как достроить Дворец пионеров // Архитектурный вестник. – 2010. – №5 (116).



количеством деревьев, которые должны быть сохранены для будущего парка»³⁰.

Конкурс по разработке проекта Дворца проходил с 3 марта по 30 апреля 1958 г., в нем участвовали две бригады архитекторов³¹. Заключительное заседание жюри конкурса состоялось в мае³²; летом 1958 г. началась работа над архитектурным проектом Дворца. Приказом №117-р от 27 июня 1958 г. Управления по проектированию жилищно-гражданского и коммунального строительства Моспроект ГлавАПУ г. Москвы о проектировании Дворца пионеров в г. Москве был установлен состав авторской группы³³. Это были молодые архитекторы «Моспроекта-2»³⁴ В.С. Егеров, В.С. Кубасов, Ф.А. Новиков, Б.В. Палуй, И.А. Покровский, инженер-конструктор Ю.И. Ионов. Вместе с ними работал и один из старейших архитекторов страны М.Н. Хажакян, известный еще по перестройке Дома пионеров. Для всех них труд по проектированию комплекса Дворца пионеров был счастливым и вдохновенным. Позже они рассказали о нем в книге «Московский Дворец пионеров»³⁵. Участие в этой работе принесло творческой группе заслуженную славу и звание лауреатов Го-

сударственной премии РСФСР в области архитектуры (1967).

Закладка Дворца состоялась 29 октября 1958 г.; в декабре 1958 г. Исполкомом Моссовета было утверждено проектное задание на строительство³⁶ и «начато сооружение крупнейшего в стране Дворца пионеров». Хотя инициатива «МГК ВЛКСМ о шефстве Московской городской комсомольской организации над строительством Дворца пионеров в гор. Москве» была выдвинута еще в процессе принятия решения о строительстве Дворца, т.е. в начале 1958 г.³⁷, московский комсомол взял на себя шефство над стройкой в феврале 1959 г.³⁸

Работы по строительству здания Дворца были начаты в конце 1958 г.; но сроки сдачи от года к году колебались³⁹. К осени 1960 г. было «закончено строительство главного здания; в корпусах разместилось несколько залов: ленинский, октябрят, массовых игр, кино-концертный и лекционный»⁴⁰. Заместитель председателя Исполкома Моссовета Л.В. Дерибин 21 декабря 1960 г. обещал участникам собрания комсомольского актива школ г. Москвы: «<...> ввод первой очереди Дворца пионеров намечается в 1961 г. Сейчас в эту очередь входит свыше

30 ЦГА Москвы. ф.П-4013. оп.3. д.10. л.10.

31 ЦГА Москвы. ф. Р-627. оп.1. д.36. л.91,92.

32 См.: Балясная Л.К. Эпизоды строительства Дворца на Ленинских горах // Ефимова Е.А., Мягкова В.С. От Дома пионеров на Стопани – к Дворцу на Ленинских горах. – М.: МГДД(Ю)Т, 2009. – С.335.

33 ЦГА Москвы. ф. Р-627. оп.1. д.37. л.305,306.

34 Выделился из Моспроекта в 1962 г. (<https://ru.wikipedia.org/wiki/Моспроект-2>) [Электронный ресурс] (доступно – янв.2016)

35 Московский Дворец пионеров – М.: Изд-во литературы по строительству, 1964. – 104 с.

36 См.: ЦГА Москвы. Р-150. оп.1 д.2291. л.75,76.

37 РГАСПИ. ф.М-1. оп.3. д.968. л.10.

38 См.: ЦГА Москвы. ф. П-635. оп. 1. д.2537. л.154,157; д.2553. л.3,14,40,42.

39 См.: РГАСПИ. ф.М-1. оп.4. д.2560. л.30; ЦАГМ. ф.534. оп.1 д.425. л.33; ф.627. оп.1 д. 52. л.138, 233; ф.655. оп.1. д.97. л.47; ЦХД ОПИМ. Ф.635. оп.1 д.2564. л.131; д.2587. л.14. См. также: Пионерская правда. – 1958. – 4 февраля; 1960. – 12 июля, 21 октября; 1961. – 10 февраля.

40 Кусков В. Здесь будет «страна Пионерия» // Советская Россия. – 1960. – 22 октября.



7 корпусов. В этих 7 корпусах идет большая активная работа, которые ведут строители из Главмосстроя. Проводятся инженерные работы по коммуникации, по устройству водоемов, получено 40 вагонов из Финляндии с мебелью»⁴¹.

Но в 1961 г. стало ясно, что без помощи комсомола строительство может непозволительно затянуться. В августе 1961 г. «с целью ускорения строительства Московский городской совет депутатов трудящихся обратился в ЦК ВЛКСМ с просьбой передать функцию заказчика по строительству Дворца пионеров Управлению делами ЦК ВЛКСМ»⁴².

4 сентября 1961 г. было принято специальное Постановление Секретариата ЦК ВЛКСМ, по которому Дворец был объявлен ударной комсомольской стройкой⁴³. Был организован штаб МГК ВЛКСМ на строительстве Дворца пионеров, начальником штаба утвержден инструктор МГК ВЛКСМ А.А. Палей.

С января 1962 г. руководящие партийные и комсомольские органы столицы вплотную занялись организацией ускорения строительства Дворца⁴⁴. Заказам для строительства был дан приоритет. Решения вышестоящих органов «обязали заводы, учебные, научно-исследовательские и проектные институты вовремя изготовить для стройки необходимое оборудование»⁴⁵. С этого же времени было

обеспечено постоянное участие московской молодежи в строительстве Дворца. «В целях обеспечения сдачи I очереди строительства Дворца пионеров ко дню сорокалетия пионерской организации секретариат МГК ВЛКСМ постановляет: 1. Организовать ежедневное проведение воскресников на строительстве Дворца пионеров согласно прилагаемому графику» (из протокола №55 заседания секретариата МГК ВЛКСМ, январь 1962 г.)⁴⁶. В течение января на стройке ежедневно работали 100 комсомольцев⁴⁷; в феврале-марте – 200⁴⁸, в апреле-мае – 600⁴⁹; в январе-марте работа продолжалась с 9 до 16 час., с апреля 1962 г. была введена и вторая смена – с 16 до 20 час.⁵⁰ Комсомольцы, владеющие строительными специальностями, были направлены на строительство Дворца пионеров с отрывом от производства⁵¹. С марта 1962 г. на ежедневные воскресники были мобилизованы студенты ведущих московских высших учебных заведений: МГУ, МГПИ, МИТХТ им. М.В. Ломоносова, 1-й МОЛМИ, 2-й МГМИ, МЭСИ, МГИ, МИС, МИНХ и ГП им. И.М. Губкина, МГПИ им. В.И. Ленина; за каждым вузом был закреплен определенный участок работы⁵².

московских заводов, поставляющих оборудование для Дворца пионеров. Распределение объемов работ по подрядным организациям на строительстве Дворца пионеров на 1961 г. // Музей истории детского движения. Фонд МГДП-МГДПИШ-МГДТДиУ-МГДД(Ю)Т-ГБПОУ «Воробьевы горы». Материалы по строительству Дворца, 1960-1961 гг. №№3,4.

46 ЦГА Москвы. ф. П-635. оп.1. д.2612. л.1а.

47 См.: там же. л.4,5.

48 там же. л.18.

49 там же. л.90..

50 там же. л.52,65..

51 там же. л.21..

52 там же. л.36,45..

41 ЦГА Москвы. ф.П-635. оп.1. д.2580. л.72.

42 РГАСПИ. ф.М-1. оп.4. д.2560. л.30.

43 РГАСПИ. ф.М-1. оп.4. д.2560. л.30-31; д.2561. л.154-155.

44 Московский комсомолец. – 1962. – 6 января.

45 В долгу перед строителями // Московский комсомолец. – 1962. – 14 марта. См. также: Список адресов и телефонов



Не только взрослые, но и дети, пионеры Москвы, немало сделали для Дворца. Газета «Московский комсомолец» в рубрике «На строительстве Дворца пионеров» поместила такую выразительную зарисовку: «... в дверь штаба легонько постучали. На пороге – четверо мальчишек в пионерских галстуках. – «Мы хотим работать», – говорит Гена Маликов, звеньевой 5-го класса 10-й школы. Заместитель начальника штаба Евгений Пасхин записывает номер школы: весной, когда в республике пионерии будут сажать деревья, помощь школьников придется в самый раз»⁵³.

В феврале 1962 г. комсомольский штаб стройки Дворца обратился к московским пионерам и школьникам: «Украсим наш Дворец цветами!»⁵⁴ В ответ на это обращение «Пионерская правда» в марте объявила операцию «Нашему Дворцу пионеров – рассаду цветов». Предлагалось вырастить и принести во Дворец комнатные растения экзотических сортов, и каждое – определенного размера, имеющее не менее трех листьев и обязательно в горшке⁵⁵. В итоге к открытию Дворца только московские школьники вырастили для украшения его территории и помещений 11 тысяч растений. А ведь цветы для Дворца привозили юннаты и из других городов!⁵⁶

Задолго до торжественного открытия Дворца все газеты страны неоднократно

но сообщали о строительстве этого уникального по тем временам сооружения. По публикациям, в частности, можно убедиться, что сроки открытия не были выдержаны и в 1962 г.: Дворец планировалось открыть к 19 мая (День рождения пионерской организации)⁵⁷, но удалось – только к 1 июня (День защиты детей).

Открытие Дворца пионеров и школьников состоялось 1 июня 1962 г. и прошло очень торжественно. Завершилось оно выступлением главы советского государства Н.С. Хрущева. По нашему мнению, несколько фраз из его выступления следует привести здесь.

«Мы очень внимательно осмотрели московский Дворец пионеров и школьников, прилегающую территорию. Хорошо, очень хорошо вы все здесь сделали. <...> Мне очень понравилась выдумка архитекторов и художников, которые проектировали и оформляли ваш дворец. Умелыми архитектурно-художественными приемами они использовали рельеф местности и создали не только хорошее, красивое здание, но и весь этот комплекс. Это сооружение я считаю примером проявления мастерства и архитектурно-художественного вкуса. Давая такую оценку, я, может быть, забегаю вперед потому, что не знаю, как оценит это сооружение архитектурно-художественная общественность. Думаю, что в оценке таких сооружений трудно достичь единого мнения всех. Ведь вкусы у людей бывают разные, всем не угодишь.

53 Куликов Г. Внимание! Говорит комсомольский штаб // Московский комсомолец. – 1962. – 21 февраля.

54 Пионерская правда. – 1962. – 20 февраля.

55 Пионерская правда. – 1962. – 9 марта.

56 См.: Пионерская правда. – 1962. – 5 июня.

57 См.: Московский комсомолец. – 1962. – 14 марта, 8 мая, 12 мая, 17 мая.



Кому-то нравится, кому-то не нравится. Но мне нравится ваш дворец, и я высказываю вам свое мнение». Один из группы архитекторов Дворца, Феликс Новиков, считает, что руководитель страны говорил от души, не считаясь с заранее подготовленным текстом, так велико было впечатление от увиденного им архитектурного сооружения.

Летописец Дома-Дворца, фотограф И.И. Гольдберг вспоминал, как он «после слов Н.С. Хрущева: «Я не знаю, что будут говорить другие, а мне нравится этот Дворец», откололся ото всех, прошел в центральную дверь и стал ждать главный момент церемонии», чтобы сфотографировать, как Н.С. Хрущев будет перерезать ленточку, открывая Дворец. Это фото И.И. Гольдберга впоследствии «много раз публиковалось в печати, было представлено на выставке в Манеже»⁵⁸.

Оценка Н.С. Хрущева отразилась во многих газетных и журнальных публикациях, и даже в постановлении ЦК ВЛКСМ «Об окончании Московского дворца пионеров»⁵⁹; везде отмечалось применение в строительстве Дворца новых строительных материалов и технологий, оригинальных архитектурно-художественных приемов и включенность здания в ландшафт, гармония здания с окружающей территорией.

Территория, на которой был выстроен Дворец, в годы строительства составля-

ла 56 гектаров⁶⁰. По ней проходила долина речки Кровянки⁶¹, взятой в ходе строительства в трубу и давшей начало двум дворцовским прудам.

Перепады рельефа на участке достигали 25-30 метров, естественный уклон в сторону реки требовал проведения значительных земляных работ. После их проведения 8 корпус Дворца, законченный строительством в 1963 г., оказался в низине. Именно он стоит на материке, а главное здание – на насыпном грунте. Также упомянутая ниже небольшая дубрава неподалеку от главного входа во Дворец произрастает в обнесенном заборчиком углублении потому, что уровень земли был поднят для строительства здания.

«Главный ботанический сад при АН СССР обещал превратить пионерскую республику в зеленый городок»⁶². В ходе строительства были проведены работы по озеленению территории, в основном, силами СУ-63 треста «Мосзеленстрой» Главмосстроя⁶³. На всей территории Дворца были высажено 2 тысяч деревьев и 100 тысяч цветов. Имевшиеся зеленые

60 См.: ЦГА Москвы. ф. П-75. оп.36. д.18. л.177.

61 См.: <http://mosriver.narod.ru/krov.htm>. [Электронный ресурс] (доступно – февр. 2016). О происхождении названия речки (от находившейся на ее левом берегу Живодерной слободе) см.: Пospelов Е.М. Названия подмосковных городов, сел и рек. - М.: Изд. дом «Муравей», 1999. (Серия «О Москве и москвичах»); Лихачева Э.А., Насимович Ю.А., Александровский А.Л. Ландшафтно-геоморфологические особенности Москвы. // Природа. - 1997. - №9. - С.6,9-10; Электронные ресурсы дают также ссылку на издание: Насимович Ю.А. Аннотированный список названий рек, ручьев и оврагов Москвы. М., 1996. Деп. в ВИНТИ РАН, № 1454-Вс.

62 См. Московский комсомолец. – 1962. – 14 марта.

63 ЦГА Москвы. ф. П-635. оп.1. д.2612. л.153.

58 Гольдберг И.И. Моя жизнь во Дворце. – С.23.

59 РГАСПИ. Ф.М-1. оп.4. д.2585. л.42; д.2587. л.151-152, 153-161.



насаждения, по возможности, сохранили в том виде, в каком они были⁶⁴. Так, чтобы сохранить небольшую дубраву (теперь уже весьма разросшуюся) возле главного входа, все здание построили примерно на 10 метров вглубь территории, чем было в проекте⁶⁵. В работе по озеленению и уборке активное участие приняли и ученики близлежащих школ⁶⁶. После открытия Дворца работа по благоустройству и озеленению территории продолжалась. В сентябре заложен пионерский ботанический сад декоративных растений и природной флоры. Из материалов по личному составу Дворца 1962-1963 гг. видим, что в штате Дворца были десятки рабочих по благоустройству, причем как в летние, так и в зимние месяцы⁶⁷.

В прессе того времени и в путеводителях по Москве издания 1960-х гг. упомянуты также фруктовые сады, каскады прудов, цветники, поля, огороды, оранжереи, пасеки Дворца пионеров и даже небольшой зоопарк с крольчатником, конюшней и ихтиологической станцией – возможно, в перспективе и было устройство всего этого богатства для юных натуралистов столицы⁶⁸. Однако в 1963 г. были

открыты спортивные объекты (стадион, спортплощадки, 8 корпус), позже начала действовать парашютная вышка, далее строительство не пошло.

Значительная незастроенная территория вокруг Дворца стала огромным благом для юных натуралистов, юных спортсменов, даже юных туристов. А автомобильная трасса, проложенная по периметру территории, дала возможность с 1963 г. проводить занятия юных автомобилистов.

Официально считалось, что в 1962 г. торжественно открыта первая очередь нового здания Дворца пионеров: ЦК ВЛКСМ, отмечая высокие планировочные и архитектурные достоинства комплекса Дворца пионеров, подчеркивал, что «к 40-летию ордена Ленина пионерской организации имени В.И. Ленина закончено строительство первой очереди Московского дворца пионеров»⁶⁹. Везде в упомянутых выше документах МГК ВЛКСМ (о соревновании, о награждении, о воскресниках) говорится о первой очереди строительства Дворца.

Обсуждения проблем, связанных с постройкой второй очереди Дворца, проходят сквозь десятилетия, не завершены они и сейчас. Достаточно отметить, что Исполком Моссовета вел речь о разработке «проектного задания на строительство всего комплекса Дворца пионеров

64 См.: Московский комсомолец. – 1962. – 2 июня; Московская правда. – 1962. – 2 июня.

65 См.: Жукова А. Мой Дворец. Репортаж из самого ближайшего будущего // Пионер. – 1962. – №5 – С.37.

66 См.: Пионерская правда. – 1962. – 9 марта, 22 мая.

67 См.: Центральный объединенный архив учреждений системы образования г. Москвы (ЦОА УСО г.Москвы). ф.1187. оп.1. дд.1-14.

68 См. напр.: Яковлев Вл. Пионерская республика // Юный техник. – 1959. – №4. – С.43-46; Для юных москвичей // Вожатый. – 1960. – №7. – С. 56; Кусков В. Здесь будет «страна Пионерия» // Советская Россия. – 1960. – 22 октября; Лидин Г. Столица дарит пионерам // Призыв. – 1962. – 26 апреля.

69 Сборник постановлений ЦК ВЛКСМ. – М.: МГ, 1963. – С.92-93. Всесоюзная пионерская организация имени В.И. Ленина : Документы и материалы съездов, конференций, пленумов, Бюро, Секретариата ЦК ВЛКСМ, Центрального Совета Всесоюзной пионерской организации имени В.И. Ленина. 1920-1972 гг. – М., 1972. – С.283.



(включая работы 3-ей очереди)» еще за год до открытия первой очереди, в мае 1961 г.⁷⁰ Моспроект в ноябре 1961 г. планировал поручить разработку проекта второй очереди Дворца архитектурной мастерской №21⁷¹. В 1979-1987 гг. МГК КПСС активно разрабатывал вопросы о строительстве второй очереди МГДПиШ, а также об укреплении его учебной и материально-технической базы⁷². Наконец, проекты второй очереди Дворца предлагали уже в XXI веке легендарные архитекторы – творцы Дворца Егеров, Кубасов и Новиков⁷³. Однако вторая очередь так еще и не построена.

Признано, что в архитектурном плане здание Дворца стало новаторским для своего времени. Это было первое значительное здание, построенное в Москве после архитектурно-строительной реформы 1955 года; оно было уникальным и функциональным: это первое в нашей стране здание, построенное специально для внешкольной работы с детьми.

«Дворец пионеров стал одним из первых и наиболее популярных объектов, зафиксировавших победу новых архитектурно-образных представлений об архитектуре сегодняшней как об архитектуре будущего»⁷⁴. В предисловии к повести

ответственного секретаря газеты «Моспроект» журналиста А. Верюжского «Дворец мечты», утверждается, что «в метафоре этого названия ощущается твердая уверенность в том, что найден новый путь развития советской архитектуры»⁷⁵.

Прошли десятилетия, но и в настоящее время мнение архитектурно-художественной общественности на этот счет остается прежним, хотя акценты немного переставлены: «Решение команды Покровского радикально отличалось от всего, что было прежде: это очень легкие, изящные и удачно вписанные в природное окружение здания, объединенные общим лаконичным и ясным стилем, – полная противоположность избыточной поздне сталинской неоклассики <...> Архитектура – это не только кирпичи, стекло и железобетон. Архитектура всегда выражает идеологию и настроение общества <...> Дворец пионеров – живая утопия из того времени, когда люди верили, что скоро подчинят себе термоядерный синтез, создадут справедливое общество и на блестящей ракете полетят к далеким планетам»⁷⁶.

В истории проектирования и строительства Дворца удачно слились потребность московских детей в новом, просторном и современном здании пионерского Дворца и необходимость в градостроительном

70 ЦГА Москвы. ф. Р-150. оп.1. д.2739. л.276.

71 ЦГА Москвы ф. Р-627. оп.1 . д.64. л.20,21.

72 ЦГА Москвы. ф. П-4. оп.220. д.492. л.1-87; см. также. ф.П-4. оп.220. д.1570; ф.П-4. оп.220. д.1995.

73 См.: Новиков Ф.А. Как достроить Дворец пионеров // Архитектурный вестник. – 2010. – №5 (116).

74 Астафьева-Длугач М.И., Волчок Ю.П. О формирование образа Москвы (проекты и практика). – М.: Знание, 1980. – С.7.

75 Молодая гвардия. – 1963. – № 11. – С.124.

76 <http://www.the-village.ru/village/city/modern-architecture/169531-dvorets-pionerov-na-vorobievyh> [Электронный ресурс] (время написания материала – нояб.2014, доступно – янв. 2016)



освоении Ленинских гор, великолепная территория в одном из красивейших мест столицы и смелый художественный поиск создателей Дворца – архитекторов, художников, дизайнеров, строителей.

Пионеры, все юные москвичи получили «страну Пионерию», замечательный уголок столицы, где живая природа и творение разума и рук человека находятся в гармоничном единстве.

МНЕНИЕ СПЕЦИАЛИСТА

ТЕХНОЛОГИЯ ТЕСТИРОВАНИЯ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ: ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ



Разработано Pressfoto / Freepik

TESTING TECHNOLOGY IN THE SYSTEM OF ADDITIONAL EDUCATION OF CHILDREN: APPLICATION POSSIBILITIES



Н.А. Жирова,
старший методист
Ресурсного научно-методического центра
Управления качества образования
ГБПОУ «Воробьевы горы»,
кандидат педагогических наук
Москва

N. Zhirona,
senior methodologist
Resource scientific and methodical center
Education quality management
«Vorobyovi Gori»
candidate of pedagogics
Moscow

В статье рассматриваются некоторые вопросы теории тестового контроля, дается описание технологии тестирования, приводятся примеры тестовых заданий, разработанных педагогами дополнительного образования.

The article discusses with some issues of the theory of test control, describes the technology of testing, provides examples of test tasks developed by teachers of additional education.

Ключевые слова: тест, батарея тестов, технология тестирования, тестирование, система дополнительного образования детей.

Keywords: test, battery of tests, testing technology, testing, system of additional education of children.

Зарождение интереса к тестированию как одной из действенных форм контроля качества образования в отечественной педагогике следует датировать 80-ми годами XX века. Обращение к тестированию как форме контроля образовательных и иных результатов развития обучающихся отмечалось в 30-х годах прошлого столетия, но быстро сошло на нет благодаря решительным действиям правительства.

В 80-е годы обращение к тестированию как форме оценки образовательных результатов было связано с поиском новых подходов, форм организации, векторов развития отечественной образовательной системы.

Сегодня можно с уверенностью констатировать потребность в грамотных, корректных, разработанных по определен-

ной технологии тестах, которые могут выступать в качестве одного из наиболее объективных средств диагностики результативности образовательного процесса в дополнительном образовании детей.

Прежде чем привести конкретные примеры тестов, составленных педагогами ГБПОУ «Воробьевы горы», обратимся к теории.

Существуют различные определения понятия «тест». Рассмотрим, как формулируют его сущность ученые, занимавшиеся в разное время данным вопросом.

Согласно трактовке В.С. Аванесова, «тест – научно обоснованный метод измерения интересующих качеств и свойств личности», а «педагогический тест – это система заданий возрастающей трудности и специфической формы,



позволяющая качественно оценить структуру и измерить уровень знаний» [1, с. 9].

В.П. Беспалько подразумевает под тестом «...инструмент, который позволяет выявить факт усвоения» определенного опыта обучающимися [2, с. 58].

Е.А. Михайлычев описывает тест как «...научно разработанную, профессионально составленную диагностическую или исследовательскую методику» [4, с. 17]. В Российской педагогической энциклопедии можно найти следующее определение: «тест (англ. test – испытание, проба) – стандартизированное задание, предназначенное для измерения в сопоставимых величинах индивидуально-психологических свойств личности, а также знаний, умений и навыков; один из основных методов психологической диагностики [6, с. 55].

Следует различать понятия «тест», «батарея тестов» и «тестирование».

Тест, или тестовое задание – это единичное задание, разработанное согласно определенным правилам.

Батарея тестов – система тестовых заданий по определенной теме (кругу тем). Целесообразно включать в батарею тестовые задания разных типов.

Тестирование – это форма измерения знаний обучающихся, основанная на применении педагогических тестов. Она предполагает подготовку качественных тестов, непосредственно проведение тестирования как процесса и последующую

обработку результатов. Полученные результаты констатируют уровень освоения дополнительной общеразвивающей программы в целом или определенной темы (круга тем).

Приведенные определения в большей степени ориентированы на знаниевый компонент обучения. Однако предлагаемая вниманию читателя технология тестирования способна вывести нас на возможность измерения не только предметных, но и метапредметных и личностных результатов обучающихся.

Для того, чтобы соблюсти корректность, необходимо обратиться к истории возникновения технологии тестирования. Она была разработана доктором педагогических наук В.П. Беспалько и предназначена для студентов педагогических колледжей. Этот процесс детально описан в его книге «Слагаемые педагогической технологии».

Автор выделяет четыре уровня постижения содержания подготовки по определенному предмету: первый – **ученический, или репродуктивный** (задание выполняется с подсказкой извне, соответствует типу тестовых заданий закрытого типа), **второй уровень – типовой** (задания выполняются по памяти согласно известному алгоритму), данный уровень **может быть обозначен как частично-поисковый. Третий уровень – эвристический**: наличие нетиповой задачи, а также преобразование известного алгоритма действий для ее решения, в ходе данного процесса



обучающийся получает субъективно новую информацию, добивается результата, нового для себя. **Четвертый уровень – творческий** – предполагает, что известна лишь общая цель деятельности. Предполагаемую ситуацию и пути ее решения обучающийся разрабатывает сам. Результат является объективно новым.

В сущности, четвертый уровень отражает тот процесс, который осуществляет каждый педагог, приходя в группу ежедневно. Очевидно, что технология тестирования В.П. Беспалько была создана для того, чтобы не только проверить уровень знаний, но и погрузить студентов в реальные ситуации их дальнейшей работы, и это роднит ее с идеей контекстного обучения А.А. Вербицкого.

В 90-х годах XX века доктор педагогических наук Т.В. Челышева разработала на основании опыта В.П. Беспалько технологию тестирования по основам художественной культуры. Этапов технологии два. Первый, в основном, посвящен определению знаний обучающихся, второй может выходить и на определение личностных и метапредметных результатов – все будет зависеть от того материала, который заложит в формулировку задания педагог.

Задания, которые формируют первый и второй уровни, объединяются в батарею тестов, построенную по наиболее психологически комфортному принципу: от простого к сложному. Это позволяет ребенку постепенно и успешно погружаться в процесс работы, грамотно и осознан-

но воспроизводить то, что ему известно, без затруднений переходить к наиболее сложным заданиям второго уровня, требующим творческого решения.

Именно каркас данной технологии тестирования мы используем в практике работы с педагогами, преподающими другие, не относящиеся к художественной культуре дисциплины, а также в системе дополнительного образования детей. Это доказывает ее универсальность.

Итак, в рамках технологии тестирования, о которой мы говорим, понятие **«батарея тестов» – это система заданий, позволяющая измерить знания в области определенной направленности, сферы деятельности, уровень грамотности и мышления в соответствующей направленности (сфере деятельности), степень самостоятельности мышления в данной направленности (сфере деятельности), оценить потенциал ее развития (в случае работы с продвинутыми обучающимися).**

По какой бы направленности и конкретной тематике дополнительной общеразвивающей программы ни разрабатывались тесты, они должны соответствовать ряду характеристик, обязательных для любого задания данного типа. К таким характеристикам в первую очередь относятся:

- стандартизация тестовых заданий;
- их валидность;
- надежность.



Рассмотрим эти понятия. **Стандартизация** тестовых заданий и тестирования как процесса предполагает, с одной стороны, «единообразие проведения и оценки выполнения задания» [5, с. 15]. С другой стороны, стандартизация также связана с наличием «диагностических возможностей теста как инструмента познания» [4, с. 32]. Это положение подразумевает репрезентативность тестовых заданий, а также их соответствие содержанию осваиваемой программы (иначе – содержательную валидность).

Это подводит нас к следующей характеристике: **валидность** (англ. *valid* – *действительный, имеющий силу*) – это, в первую очередь, «соответствие теста целям диагностики» [6, с. 56]. Упомянутая выше характеристика содержательной валидности включает следующие аспекты:

- ✓ программная валидность – соответствие тестовых заданий дополнительной общеразвивающей программе, учебно-тематическому плану определенного года обучения и т.д.;
- ✓ конструктивная валидность – соотношение тестового задания со структурой диагностируемой области знания, сферы деятельности, корректное употребление соответствующей терминологии и более крупных элементов содержания;
- ✓ концептуальная валидность – преломление в тестовых заданиях доминирующих для сферы деятельности, с которой связана дополнительная об-

щеразвивающая программа, концепций;

- ✓ психологическая валидность – соответствие тестовых заданий развивающему потенциалу диагностируемой тематики дополнительной общеразвивающей программы, связанной с определенной сферой деятельности.

Соблюдение тех требований, которые предъявляются к разработке тестов согласно предлагаемой технологии тестирования обеспечивает валидность этих заданий.

Надежность тестового задания определяется устойчивостью показателей тестирования, полученных при повторном обращении к данному (или подобному) заданию. При этом одинаковые тестовые задания можно предлагать обучающимся разных групп, осваивающим конкретную дополнительную общеразвивающую программу, а несколько варьированные задания – обучающимся одной группы.

Предлагаемая вниманию читателя технология тестирования опирается на следующие принципы:

- принцип познавательности;
- принцип диалогичности;
- принцип персонализации.

Познавательность проявляется в том, что задания, ориентированные на уже изученный материал, формулируются так, чтобы выявить новые его аспекты, позволить обучающемуся еще раз погрузиться в изучаемую сферу деятельности, расширить свои познания о ней, сделать новые выводы.

Батарея тестов первого уровня включает три ступени: тесты на узнавание, тесты на различение, тесты на классификацию. Как правило, он охватывает содержание нескольких изученных тем. Помимо самих бланков заданий (на бу-

Приведем примеры по каждой ступени первого уровня из работ педагогов Центра технического образования ГБПОУ «Воробьевы горы», выполненных в процессе учебы на курсах переподготовки.

Как видим, для составления тестов первой ступени используются освоенные детьми термины, понятия, исторические факты. Это могут быть определения, аксиомы и т.д. В первую ступень – в зависимости от продвинутой группы – можно включить от 2-3-х до 5-7-ми заданий. Очевидно, что стандартная

1 Автор данных тестовых заданий – педагог дополнительного образования С.И. Воробьев, ведущий занятия по дополнительной общеразвивающей программе «Судомоделирование».

— 35 —



формулировка вопроса – это приглашение обучающихся к диалогу, демонстрация того, что уровень их знания, погружения в материал действительно интересует педагога.

При выполнении данных заданий дети могут обвести или подчеркнуть верный ответ.

Тесты на различение²

1. Регламент при отправлении поезда выглядит следующим образом: «Дежурный по станции Санга, отправить Вам нечётный поезд».
а) *могу ли;*
б) *позвольте;*
г) *я готов.*
2. При получении команды «стоп» необходимо:
а) *выдернуть вилку из розетки;*
б) *отключить управление пульта;*
в) *поставить регуляторы в нулевое положение.*
3. Самостоятельное управление макетом допускается при:
а) *устном разрешении директора Дворца;*
б) *наличии отметки о допуске в рейтинговой ведомости;*
в) *желании обучающегося в любое время.*

² Автор данных тестовых заданий – педагог дополнительного образования А.В. Литвинов, программа – «Железнодорожное моделирование», раздел «Работа на большом макете».

Как видим, формулировки заданий строятся таким образом, чтобы обучающийся мог поставить верный ответ, как последнюю деталь паззла, в нужное место. Поэтому целесообразно проинструктировать детей о том, что им нужно вписать слово или словосочетание (фразу), являющуюся верным ответом, в формулировку задания.

Характерно, что за каждое верно выполненное тестовое задание в данной ступени ребенок получает **три балла**. Это обусловлено тем фактом, что он проводит мыслительную операцию различения со всеми тремя предложенными вариантами, т.е. анализирует не один, а все три предлагаемые ответа.

Если педагог предлагает четыре варианта ответа, то обучающийся будет анализировать и проводить мыслительную операцию различения со всеми четырьмя. В силу этого за каждый верный ответ он получит четыре балла.

Материалом для разработки таких заданий может быть любой фактологический или теоретический материал темы (круга тем).

В данную ступень первого уровня можно включать от трех до пяти заданий – в зависимости от сложности круга тем и продвинутости группы.



Тесты на классификацию³

1. Выделите среди перечисленного:

- 1) элементы;
- 2) меш-объекты.
 - а) куб;
 - б) грань;
 - в) тор;
 - г) ребро;
 - д) окружность;
 - е) вершина.

Составляя задания для данной ступени, необходимо учитывать тот факт, что классификация – это распределение всех элементов и т.д. (большой перечень) по имеющимся основаниям для классификации (меньший перечень). Для составления заданий подобного типа можно отбирать некие действия, качества, признаки предметов, объектов и изучаемых явлений, произведения – для классификации по предложенному перечню авторов и т.д.

Для ответа обучающийся вписывает соответствующие буквы рядом с основаниями для классификации. Количество баллов, которые получит ребенок, зависит от того, насколько правильно он классифицирует все позиции из большего перечня, принцип подсчета – один балл за один верный ответ, отсутствие балла за неверный ответ.

В данную ступень первого уровня целесообразно включать 2-3 задания.

³ Автор данного тестового задания – методист и педагог дополнительного образования Л.Н. Шишкина, задания составлены по программе «3-D моделирование и анимация. Основы», тема «Основы моделирования в редакторе Blender».

Очень важно, чтобы разрабатываемые для батареи первого уровня тестовые задания соответствовали критерию **непротиворечивости**. Это означает, что формулировки заданий не должны допускать разночтений или нескольких вариантов толкования, в тесты на классификацию нельзя включать заведомо неверные позиции. Основная задача данного уровня тестов – измерение знаний обучающихся, а не создание для них неких «ловушек», как образно называет неудачные формулировки тестовых заданий доктор педагогических наук, профессор И.П. Подласый⁴.

Батарея тестов второго уровня также включает три ступени, это тест-подстановка, конструктивный тест и тест-поиск. Приведем примеры формулировок заданий.

Тест-подстановка⁵

1. Назовите основные способы моделирования в Blender.

- а) _____
- б) _____
- в) _____
- г) _____
- д) _____

Как видим, здесь, как и в тестовых заданиях первого уровня, ребенок может видеть некую подсказку, но если раньше

⁴ Подласый И.П. Тестирование в учебном процессе: его история и возможности // http://www.elitarium.ru/testirovanie_v_uchebnom_processe_ego_istorija_i_vozmozhnosti/ – дата обращения – 25.06.2019 г.

⁵ Автор данного тестового задания – методист и педагог дополнительного образования Л.Н. Шишкина, задания составлены по программе «3D-моделирование и анимация. Основы», тема «Основы моделирования в редакторе Blender».



она содержалась в самой формулировке задания (тесты на узнавание) или в предлагаемых перечнях ответов, то здесь она сведена к минимуму: лишь о количестве способов моделирования напоминает это задание. Так же можно формулировать задания, требующие, например, привести признаки того или иного процесса, свойства какого-либо предмета или явления, жанры или стили определенной исторической эпохи и т.д.

Количество баллов, которые может получить ребенок, зависит от количества верных ответов, за каждый верный ответ дается один балл, за отсутствие верного ответа – ноль баллов. Максимум баллов определяется количеством позиций в перечне, который нужно заполнить.

Можно включать в данную ступень 2-3 задания.

Здесь, так же, как и в эталоне проверки для первого уровня, педагог прописывает ответ-эталон, так как задания данной ступени не допускают вариативности ответов.

Эта ступень – последняя в данной технологии, нацеленная на выявление уровня знаний обучающихся. Последующие в большей степени позволяют выявить личностное отношение обучающихся к осваиваемой сфере деятельности (соответственно, это выход на оценку личностных результатов), а также – понимание взаимосвязей различных сфер деятельности, интегрируемых в программе (выход на метапредметные результаты). Стоит отметить, что такой вы-

ход возможен в том случае, если педагог предусматривает его в формулировках заданий и том материале, который дается обучающимся для анализа.

Конструктивный тест⁶

1. Объясните, к чему приводят ниже описанные физические явления? Что между ними общего?

Жидкость может переходить в газообразное состояние двумя способами: путем кипения и испарения. Медленное превращение жидкости в пар, происходящее на ее поверхности, называется испарением.

Потоки воздуха усиливаются или ослабевают, в зависимости от удаленности от земли, так как на них влияет земное притяжение.

Помимо сопоставления текстовых фрагментов, детям можно предложить найти общее в произведениях музыки и живописи, в чертеже и природном объекте или предмете народного промысла и т.д. Акцент на поиске общего обусловлен тем, что поиск различного – это, скорее, результат наблюдения, а при поиске общего, взаимосвязей активизируется именно мышление.

Ответ на данное задание предполагает развернутую форму, нечто вроде эссе, где ребенок как раз и сможет выразить собственное отношение к предлагаемому материалу.

⁶ Автор данного задания – педагог дополнительного образования А.С. Косихина, программа «Маленькие и находчивые», раздел «Свойства воздуха, воды и света».



Педагог при составлении эталона проверки формулирует в данном случае **ответ-ориентир**, где закладывает все возможные мыслительные повороты, к которым может прийти обучающийся. Количество баллов, которое можно будет выставить за ответ на задание данного типа, зависит от количества этих предполагаемых мыслительных поворотов. Очевидно, что ответы на задания данного типа требуют от ребенка больше усилий, нежели все предыдущие. Поэтому справедливо выставять за них не один балл, а более. Правда, если можно найти только одно сходство – можно будет поставить один балл. Все зависит от того материала, который педагог положит в основу задания.

Тест-поиск⁷

Петру I принадлежит следующее высказывание: «Правитель, имеющий сухопутную армию, имеет одну руку, а имеющий еще и флот – две руки».

Как Вы понимаете эти слова?

Как видим, в задании предлагается наиболее общая формулировка, не скользящая мыслительного процесса обучающегося. Такие задания можно формулировать исходя из некоего тезиса, высказывания и т.д., но это может быть и проблемный вопрос, предложение задачи, способ решения которой нетрадиционен и пр.

⁷ Автор данных тестовых заданий – педагог дополнительного образования С.И. Воробьев, ведущий занятия по дополнительной общеразвивающей программе «Судомоделирование».

Здесь также от обучающегося мы ожидаем развернутого аргументированного ответа. Педагог дает в эталоне проверки ответ-ориентир, предполагающий все мыслительные повороты. От их количества зависит и количество баллов, которое сможет получить ребенок.

Завершая ряд примеров, приведем образцы батарей тестов первого и второго уровней и эталонов проверки. Это работа А.Н. Лучкова, педагога дополнительного образования Центра технического образования ГБПОУ «Воробьевы горы».

Основы 3D-моделирования

Тесты первого уровня

Тесты на узнавание

1. Согласны ли вы с утверждением, что программы 3D-моделирования способствуют развитию пространственному мышлению?

Да Нет

2. Согласны ли вы с утверждением, что симметричные тела удобнее всего начинать рисовать с осевой линии?

Да Нет

Тесты на различение

1. Наиболее сложной в освоении и наиболее точной программой 3D-моделирования является _____
 - a) SolidWorks;
 - b) Siemens NX;
 - b) Autodesk Inventor.



2. Моделирование всякого элемента детали начинается с _____

- а) выбора плоскости;
- б) создания эскиза;
- в) ориентации системы координат.

Тесты на классификацию

1. Сопоставьте основные процессы изготовления прототипа с предлагаемыми этапами:

- 1) *моделирование;*
- 2) *предподготовка, изготовления прототипа;*
- 3) *изготовление прототипа;*
- 4) *постобработка прототипа.*

- а) *3D-печать;*
- б) *выбор режимов печати;*
- в) *шлифовка;*
- г) *проверка электронного макета на наличие самопересекающейся геометрии;*
- д) *создание эскиза модели;*
- е) *лазерная резка;*
- ж) *покраска*

- 1) -
- 2) -
- 3) -
- 4) -

2. Сопоставьте приведенные функции SolidWorks основным рабочим вкладкам:

- 1) *эскиз;*
- 2) *элементы;*
- 3) *анализировать*

- а) *эскиз;*
- б) *измерить;*
- в) *справочная геометрия;*
- г) *линейный массив;*
- д) *повернутая бобышка;*
- е) *зеркальное отображение;*
- ж) *линия*

- 1) -
- 2) -
- 3) -

Основы 3D-моделирования

Эталон проверки

Тесты первого уровня (Р = 22)

Тесты на узнавание

1. Согласны ли вы с утверждением, что программы 3D моделирования способствуют развитию пространственному мышлению?

Да Нет

2. Согласны ли вы с утверждением, что симметричные тела удобнее всего начинать рисовать с осевой линии?

Да Нет

Тесты на различение

1. Наиболее сложной в освоении и наиболее точной программой 3D моделирования является **Siemens NX**

- а) *SolidWorks;*
- б) **Siemens NX;**
- в) *Autodesk Inventor.*



2. Моделирование всякого элемента детали начинается с **выбора плоскости**

- а) **выбора плоскости;**
- б) создания эскиза;
- в) ориентации системы координат.

Тесты на классификацию

1. Сопоставьте основные процессы изготовления прототипа с предлагаемыми этапами:

- 1) моделирование;
- 2) *предподготовка, изготовления прототипа;*
- 3) *изготовление прототипа;*
- 4) *постобработка прототипа.*

- а) 3D-печать;
- б) выбор режимов печати;
- в) шлифовка;
- г) *проверка электронного макета на наличие самопересекающейся геометрии;*
- д) *создание эскиза модели;*
- е) *лазерная резка;*
- ж) *покраска*

- 1) - **г, д**
- 2) - **б**
- 3) - **а, е**
- 4) - **в, ж**

2. Сопоставьте приведенные функции SolidWorks основным рабочим вкладкам:

- 1) *эскиз;*
- 2) *элементы;*
- 3) *анализировать*
- а) *эскиз;*
- б) *измерить;*
- в) *справочная геометрия;*
- г) *линейный массив;*
- д) *повернутая бобышка;*
- е) *зеркальное отображение;*
- ж) *линия*

- 1) - **а, г, е, ж**
- 2) - **в, г, д, е**
- 3) - **б**

Основы 3D-моделирования

Тесты второго уровня

Тест-подстановка

1. Назовите основные типы ограничений в сборке.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

2. Назовите основные типы сопряжений в эскизе.

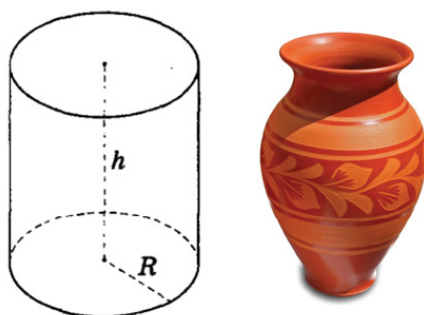
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.



- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.

Конструктивный тест

Рассмотрите картинки.



Что у приведенных объектов общего?

Тест-поиск

3D-печать – это процесс создания детали путем упорядоченного послойного наплавления материала в результате, которого получается готовое изделие. Докажите важность упорядоченности наплавления материала в процессе 3D печати. Покажите на примере куба типичное нарушение упорядоченности 3D печати.

Основы 3D-моделирования

Эталон проверки

Тесты второго уровня (Р = 19)

Тест подстановка

1. Назовите основные типы ограничений в сборке.

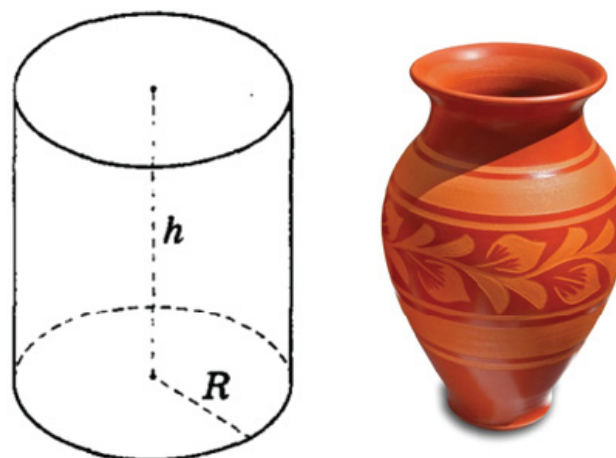
1. Совпадение;
2. Касательность
3. Концентричность
4. Параллельность
5. Перпендикулярность
6. Зафиксировать

2. Назовите основные типы сопряжений в эскизе.

1. Совпадение;
2. Параллельность;
3. Перпендикулярность;
4. Касательность;
5. Концентричность;
6. Колинеарность;
7. Равенство;
8. Зафиксировать;
9. Слить.

Конструктивный тест

Рассмотрите картинки.



Что у приведенных объектов общего?

Н.А. Жирова



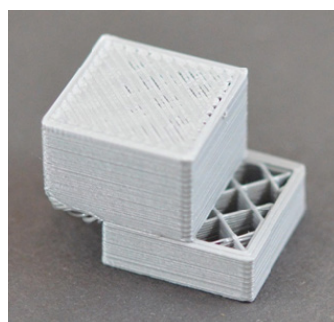
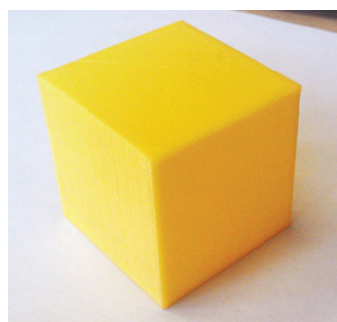
Ответ-ориентир: Геометрия приведенных тел образована путем вращения полусечения вокруг собственной оси симметрии.

Тест-поиск

3D-печать – это процесс создания детали путем упорядоченного послойного наплавления материала в результате, которого получается готовое изделие. Докажите важность упорядоченности наплавления материала в процессе 3D печати.

Ответ ориентир:

Предположим, что в программном коде печатаемой модели появилась ошибка, которая привела к перемещению системы координат куба по горизонтали на несколько сантиметров непосредственно во время печати. Данная ошибка, как правило, приводит к появлению «сдвига» второй части детали относительно первой, готовой.



Данный пример является наиболее ярким с точки зрения нарушения упорядоченности укладки слоев при 3D печати.

В завершение необходимо сказать о формуле подсчета результатов: $K = a / P$, где K – это коэффициент, фиксирующий уровни освоения дополнительной общеразвивающей программы или ее разделов, a – количество верных ответов, которое дал обучающийся, P – максимальное количество верных ответов, которое педагог запланировал в эталоне проверки. Соответственно, высокий уровень освоения программы фиксируется при K от 0,8 до 0,99. Средний уровень – при K от 0,4 до 0,79, минимальный уровень – при K от 0,1 до 0,39. Технология позволяет градировать эти пределы и на четыре уровня освоения программы. Кроме того, можно использовать отдельно батарею тестов первого уровня, отдельно – через некоторое время – батарею тестов второго уровня. При использовании в качестве итогового контроля применяются обе батареи.



Список литературы:

1. Аванесов В.С. Теоретические основы разработки заданий в тестовой форме. – М., 1995.
2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. – М.: Педагогика, 1989.
3. Гордиенко О.В. Современные средства оценивания результатов обучения : учебник для академического бакалавриата / О. В. Гордиенко. — 2-е изд., испр. и доп. – М.: Юрайт, 2019.
4. Михайлычев Е.А. Технология стандартизации дидактических тестов / Школьные технологии. Научно-практический журнал, 2001. - №4 – С. 12-47.
5. Чельшева Т.В., Янике Ю.В. Основы художественной культуры. Мировая художественная культура. Тестовые задания / Под ред. А.Н. Селезневой, В.П. Беспалько. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999.
6. Чечель И.Д., Новикова Т.Г. Теория и практика экспериментальной работы в общеобразовательных учреждениях. – М.: АПК и ПРО, 2004.

ВЕКТОР ДВИЖЕНИЯ

ОТ ИНТЕГРАЦИИ ЗНАНИЙ К ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ: КОНВЕРГЕНТНЫЙ ПОДХОД В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ



Разработан Pressfoto / Freepik

FROM THE INTEGRATION OF KNOWLEDGE
TO CREATIVE ACTIVITY: A CONVERGENT APPROACH
IN ADDITIONAL EDUCATION



Т.В. Яковлева,
педагог дополнительного образования
ГБОУ ДО города Москвы
Дворец творчества детей и молодёжи
«Преображенский»
Москва

T. Yakovleva,
teacher of additional education
Palace of creativity of children and youth
«Preobrazhensky»
Moscow

Дополнительное образование детей – наиболее благоприятная сфера для реализации конвергентного подхода в обучении. Но педагогами дополнительного образования пока ещё недостаточно осмыслены возможности конвергенции в совершенствовании подготовки учащихся в основном виде (профиле) деятельности. В данной статье автором изложен некоторый эмпирический опыт по реализации конвергентного подхода в обучении учащихся ИЗО-деятельности.

Additional education of children is the most favorable area for the implementation of a convergent approach in education. But teachers are not yet sufficiently comprehended the possibility of convergence in improving the training of students in the main form activities. In this article, the author presents some empirical experience in the implementation of a convergent approach in teaching students art activities.

Ключевые слова: конвергентное образование, конвергентный подход, дополнительное образование, творчество, рисование, конвергенция.

Keywords: convergent education, convergent approach, additional education, creativity, drawing, convergence.

Как часто мы сегодня слышим слова: «Дети стали другими». Но повлекло ли это какие-либо изменения в процессе их образования? Да практически нет! Большинство внедряемых новшеств в современном учебно-воспитательном процессе коснулись лишь его формы, но не внесли принципиальных изменений в его содержание и методику. Ребёнок, как и прежде, в условиях разных видов образования продолжает «накапливать» знания–умения–навыки, зачастую не зная, куда и как их можно применить. И у него постепенно формируется не «багаж» системных знаний, а «чемодан», набитый информацией. Постепенно этот «инфор-

мационный чемодан» становится очень тяжёлым. Не в силах долго нести этот «ненужный (как ему кажется) чемодан» ребёнок его либо просто «выбрасывает» (забывает неиспользуемые им знания), либо постепенно начинает заменять «ненужные» знания на «интересные» (нужные ему в повседневной жизни).

Так может быть именно сейчас наступил тот момент, когда мы должны перестать воспринимать образование как процесс бесконечного «набивания расширяющегося чемодана» знаний учащегося, а помочь ему «уложить» этот «чемодан» таким образом, чтобы ребёнок мог самостоятельно «взять» из него необходимые



ему в данный момент знания и уметь осознанно использовать их в реальной жизни. А может быть, мы должны ему помочь превратить образование из процесса «получения» знаний в процесс «работы со знаниями». И у каждого ребёнка в соответствии с его индивидуальными возможностями в процессе «работы со знаниями» будет создано своё «рабочее место», включающее:

- «стол» – базовые научные знания в разных областях, создающие опору для осмысления получаемой информации;
- «источник света» – ясность понимания, осознанность процесса получения и преобразования знаний;
- «источник энергии» – умение работать с различными источниками информации;
- «мобильное устройство» – особенности мышления, памяти, восприятия и переработки получаемой информации в знания;
- «системный накопитель» – способность к систематизации знаний по индивидуальной логике;
- «система управления» – опора на индивидуальные психо-физиологические особенности.

Но такое «рабочее место» не станет полноценно продуктивным без процесса творчества – самостоятельного поиска пути решения проблемы или создания собственного проекта на основе осмысления имеющейся или самостоятельно

найденной информации, собственного жизненного и интеллектуального опыта, осознанных и неосознанных переживаний, созданного образа и способов его реализации. То есть процессы обучения и творчества представляют собой взаимосвязанные составляющие процесса освоения ребёнком любой деятельности. Из этих двух процессов наиболее проблемным в условиях дополнительного образования является именно процесс творчества. Это связано с целым рядом обстоятельств:

- ✓ за творчество принимаются спонтанные фантазии ребёнка в процессе игры;
- ✓ внешний результат творческого процесса, зачастую, создаёт впечатление о его непринуждённости и легкости;
- ✓ творческим рассматривается процесс «субъективного творчества» (то есть самостоятельного «открытия» в отсутствие необходимых знаний);
- ✓ с точки зрения традиционных взглядов творческие идеи кажутся несерьёзными и глупыми;
- ✓ неоднозначность результатов творческой деятельности создаёт впечатление о его тщетности и ненужности;
- ✓ ориентация на образовательные результаты, зафиксированные в программе, не позволяет педагогу отпустить ребёнка в «свободное плавание творчества».

Неправильное понимание сути процесса творческой деятельности ребёнка может



привести к «формалистическому трюкачеству» с внешней формой без углубления в содержательную составляющую деятельности (что было характерно для искусства 20-х годов прошлого столетия). К такому «трюкачеству» в любой области деятельности приводит бездумное воспроизведение внешней формы без вкладывания в деятельность собственной личности (взглядов, идей, знаний, переживаний). А будет ли интересен такой формальный результат другим людям? Самому себе?

Может быть, более правы были наши предшественники, считавшие, что рисование с натуры – это упражнение для ума (Микеланджело), а рисунок – научная дисциплина (Леонардо да Винчи). В этом контексте творчество представляет собой процесс аккумуляции разнообразных и разнонаправленных знаний и трансформации их в новый «продукт». Именно такое понимание творчества делает конвергентный подход наиболее оптимальным в условиях дополнительного образования детей.

Конвергенция в условиях дополнительного образования не будет актуальной в двух случаях:

- если приоритетной составляющей становится досуговая деятельность, позволяющая «оторвать детей от улицы или от компьютера» (тогда действительно неважно, чем и как будет занят ребёнок «на кружке»);
- если учебный процесс осуществляется на уровне формирования навыков

конкретной деятельности (может быть именно поэтому, часть педагогов дополнительного образования сводит учебный процесс до уровня «технической подготовки» – обучения ремеслу: в танце, в музыке или в техническом моделировании?)

Но путь создания ребёнком **собственного «продукта»** в процессе **творческой деятельности** (что является современными приоритетами в сфере дополнительного образования детей) должен представлять собой интеграцию знаний из различных областей культуры, имеющих непосредственное отношение к выбранной теме работы, с опорой на умения и навыки в конкретном виде (профиле) деятельности. Что, собственно, и соответствует, по нашему мнению, конвергентному подходу.

Попробуем **проиллюстрировать возможность реализации конвергентного подхода** на примере обучения детей в ИЗО-студии по теме «Природа» (именно эта тема «сопровождает» процесс обучения ИЗО-деятельности с начала и до конца).

Самые маленькие художники в природном пейзаже выражают собственные, порой уже шаблонные, представления о природе и её отражении в рисунке: изображение земли на нижнем крае листа, треугольные ёлки или деревья с «пересчитанными» ветками, угловое солнце и круглые облака. Для того, чтобы преодолеть такие стереотипы (зачастую навязанные детям взрослыми, примитивными



иллюстрациями в детских книгах, обучением «по образцу»), необходимо научить детей наблюдать природу:

- увидеть линию горизонта (чтобы уйти от края листа и создать композицию с соблюдением необходимых пропорций и состояний);
- разные формы и строения деревьев (чтобы сформировать у детей понимание, что все деревья разные, как и люди, а это предопределяет их строение);
- отличать породы деревьев (чтобы научить детей точно выражать свой художественный замысел);
- увидеть на дереве ветки разной формы (чтобы обогатить запас выразительных средств);
- заметить разницу в строении листьев (чтобы сформировать у детей понимание природных закономерностей как основы красоты и восприятия).

Но ведь условия существования дерева изменяются в пространстве (в лесу, в саду, в разных климатических зонах и условиях) и во времени (в разные времена года, в разное время суток). А для понимания этого уже необходимы хотя бы элементарные знания географии и биологии.

Так постепенно у дошкольников и младших школьников происходит накопление и систематизация (аккумуляция) знаний из разных областей, что позволит им свободно создавать собственные разнообразные художественные образы.

А если представить дерево как самодостаточный образ, то уже невозможно обойтись без литературы и музыки, которые будят у детей воображение и фантазию, помогают создать или отразить в своей работе настроение и эмоциональные переживания (собственное отношение и понимание). В значительной мере это отражение ребёнком своей жизни, своего миропонимания, своего понимания отношений с природой, с другими людьми. Именно это формирует в ребёнке художника, делает его работы интересными для других людей.

Следующий шаг – стилизация природных мотивов, как процесс трансформации реальных объектов в символические, отражающие наиболее характерные черты оригинального природного объекта (это доступно уже для учащихся-подростков, имеющих определённый уровень абстрактного мышления). Основу этого процесса должны составить знания детей по истории изобразительного искусства, понимание ими взаимосвязи стилизованных объектов с природными особенностями конкретного региона, его с историческими традициями. Растительные и зооморфные (животные) мотивы уже потребуют знакомства детей с историей и символизмом орнамента в декоративном народном изобразительном искусстве в целом и различных регионов России и мира.

Конвергенция знаний из разных областей (искусства, биологии, географии, истории) создаёт основу для поиска



индивидуального стиля, приоритетной тематики, любимой техники изобразительного искусства. Осознанный выбор создаст вектор дальнейшего творческого развития формирующегося человека, творца, художника.

Следующим этапом становится самоопределение ребёнка в дальнейшем развитии в области художественной деятельности – стать художником-любителем или выбрать художественную деятельность как профессиональную сферу. Такой выбор должен осуществляться на базе сформированных у ребёнка знаний–умений–навыков в области изобразительной деятельности, имеющегося опыта творческой (продуктивной) деятельности, объективной самооценки собственных потенциальных возможностей. В зависимости от сделанного выбора направление конвергенции будет разным:

✓ для художника-любителя оптимальным станет накопление знаний и опыта работы с образами природы в разных техниках, стилях, материалах как основы для свободного творчества, выражения собственных идей, отношения к природе, человеку, миру;

✓ для будущего художника-профессионала необходимо определиться в множестве профессий, связанных с художественной деятельностью (аквадизайнер, фитодизайнер, ландшафтный дизайнер и др.), видеть перспективы выбранной профессии, познакомиться с профессиограммой, уметь анализировать поток информации и определять актуальные тенденции, самостоятельно осваивать новые материалы и техники.

Но вне зависимости от сделанного каждым ребёнком выбора, результатом реализации конвергентного подхода станет возможность свободного «перехода» личности из состояния «человека познающего» в «человека творящего» (и наоборот). Основу такого перехода составляет базовая подготовка в определённом виде (профиле) деятельности (хорошо «уложенный чемодан» базовых знаний), сформированная способность из потока информации интегрировать необходимые, актуальные в данный момент знания и трансформировать их в новый творческий продукт.

Список литературы:

1. Артемьев И.А. Реализация конвергентного подхода в управлении и формировании инновационного развития профессиональных образовательных организаций // «Экономика и социум» №6(19) 2015 [Электронный ресурс]. – URL: www.iurp.ru (дата обращения: 14.01.2017).
2. Капранов В.К., Капранова М.Н. Конвергенция образования // Всё для администратора школы! – 2016. – № 3. – С. 2-3.
3. Куркин Е. Современным детям – конвергентное образование [Электронный ресурс]. – URL: [Куркин.pdf](#) (дата обращения: 05.01.2017).

Т.В. Яковлева



4. Новикова Н.В. Формирование конвергентного и дивергентного мышления [Электронный ресурс]. – URL: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/mezhdistsiplinarnoe-obobshchenie/2012/11/18/formirovanie-konvergentnogo-i> (дата обращения: 11.01.2017).
5. Свечкарев В.П., Фролова А.С., Гура О.Р., Рязанова Я.Я. Конвергентное образование: социальный аспект // Инженерный вестник Дона. 2015. №1 [Электронный ресурс]. – URL: www.ivdon.ru/ru/magazine/archive/n1y2016/3543 (дата обращения: 09.01.2017).

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА В РАЗВИТИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ СРЕДНЕГО И СТАРШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ПРИМЕРЕ РАБОТЫ СТУДИИ ПРАКТИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТА «СПРИНТ»



Разработан Freepik.com

INTELLECTUAL GAME IN THE DEVELOPMENT OF COGNITIVE INTEREST OF STUDENTS SECONDARY AND SENIOR SCHOOL AGE ON THE EXAMPLE OF THE STUDIO OF PRACTICAL DEVELOPMENT OF INTELLIGENCE «SPRINT»



С.В. Антоновский,
педагог дополнительного образования
объединение «СПРИНТ»
ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»,
Москва

S. Antonovsky,
teacher of additional education
«SPRINT» Association
SBIAEC CA «On Vadkovsky»,
Moscow

В данной статье педагог дополнительного образования поднимает тему формирования познавательной деятельности через интеллектуальные игры, тем самым делая процесс воспитания и интеллектуального развития подрастающего поколения наиболее эффективным и динамичным, раскрывает принципы, которыми руководствуется в своей работе с детьми. Автор статьи делится своими наработками в проведении таких интеллектуальных игр как «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» и «Своя игра».

In this article the teacher of additional education raises the topic of formation of cognitive activity through intellectual games, thereby making the process of education and intellectual development of the younger generation the most effective and dynamic, reveals the principles that guide in their work with children. The author of the article shares his experience in conducting such intellectual games as «What? Where? When?», «Brain-ring», «Svoya Igra» and other activities.

Ключевые слова: интеллектуальная игра, досуг детей, дополнительное образование.

Keywords: intellectual game, children's leisure, additional education.

«А что вы с ними делаете на занятиях?» Этот вопрос, нередко задаваемый родительским сообществом, заставляет нас, педагогов, ответить на него развернуто. Не привычным коротким «Играем!», а в формате небольшой статьи с примерами. Наше время – это огромные потоки информации, эпоха творческого поиска и инноваций, реализация идеи в реальный продукт за минимальные сроки.

Исходя из этого основной целью образования представляется воспитание творческой личности, исследователя окружающего мира, открывателя нового. Это достигается посредством создания интеллектуально насыщенной, эмоционально благоприятной среды, способ-

ствующей эффективному развитию обучающихся.

Мощным стимулирующим, организующим и развивающим средством представляется игра. Поиск нового в рамках командного соревнования, ситуация прессинга со стороны соперников, создание искусственного дефицита времени – все это необычайно активизирует деятельность подростков.

Ученые и практики, работающие с детьми в русле решения ими занимательных интеллектуальных задач, исследующие механизмы принятия решений (в данном случае уместно сослаться на работы Д.Б. Богоявленской, В.Н. Дружинина, концепции Н.Ф. Талызиной,



Д. Толлингеровой, А.М. Матюшкина и др.), отмечают важность создания особой обучающей и воспитывающей среды, далеко не всегда связанной с системой формального образования, но, скорее наоборот, вынесенной за ее пределы, работающей в рамках внеурочной деятельности.

В настоящей статье автор хотел поделиться с читателями некоторыми наработками, призванными сделать процесс воспитания и интеллектуального развития подрастающего поколения наиболее эффективным и динамичным. Сначала о принципах, которыми важно руководствоваться в своей работе с детьми:

- 1. Поощрение творчества.**
- 2. От простого к сложному.**
- 3. Сотрудничество с учащимися.**
- 4. Свобода и вариативность в поиске решения.**
- 5. Практическое подкрепление материала.**

Попытаемся чуть подробнее осветить эти принципы.

Творчество – вперед! Это не просто громкий слоган, но руководство к организации учебного процесса. На первый план при обучении выдвигаются творческие и продуктивные задания, стимулирующие поиск новых стратегий, либо выделение особенностей мышления, на основе которых идет решение репродуктивных (закрепляющих) задач.

От простого к сложному. Задания строятся по принципу возрастающей

сложности, смысловой значимости и полноценности получаемого результата, побуждая к самоорганизации системы познавательной деятельности, к смене смысловых установок. Задания призваны расширять зону ближайшего, перспективного развития.

Сотрудничество. Учебная группа – это особая структура, сотрудничающая с педагогом. Обучаемый воспринимается как целостная личность, взаимодействующая со всеми участниками процесса обучения, а педагог – личностно ориентирован на процесс взаимообогащения информацией, новыми идеями, эвристическими подходами, даже эмоциями. Каждый из детей – полноправный участник занятия, вносящий свой особый вклад в его течение.

Свобода и вариативность в творчестве. Раскрытию творческого потенциала обучающихся способствует неформальная, доброжелательная обстановка на занятиях, большое разнообразие упражнений (словесные, логические, ассоциативные, пространственно-комбинаторные), создание особых традиций объединения и приобщение участников мероприятий к миру интеллектуальной игры.

Больше практики! Для эффективной работы предусмотрено использование игр и тренингов. Как правило, это упражнения, прошедшие апробацию в психологической практике, которые после формализации правилами превращены в игры. По завершении очередного



теоретического блока участники занятий непременно закрепляют полученный материал путем решения тематической викторины, выполняя творческие задания или играя в атмосферную настольную игру указанной тематики.

Интеллектуальные клубные игры условно можно разделить на **«классические»** (это **«Что? Где? Когда?»**, **«Брейн-ринг»**, **«Своя игра»**, т.е. игры с историей, имеющие аналоги в виде телевизионных версий и составляющие основу интеллектуального мероприятия, проводимого с детьми) и «дополнительные» (такие как **«Перевертыши»**, **«Кросс-наборщик»**, **«Турбонадув»**, **«Алфавитка»**, **«Анаграммы»** и другие игры-развлечения, заполняющие перерывы между турами или направленные на «разогрев» команды в начале состязаний). Среди них, кстати, попадаются интересные новинки, пока еще не получившие признания в среде знатоков.

Попробуем разобраться подробнее, о каких играх идет речь...

Мир интеллектуальных игр для многих преподавателей эрудит-клубов, работающих с детьми, это **классическая «большая тройка»**. В нее входят игры **«Что? Где? Когда?»**, **«Брейн-ринг»** и **«Своя игра»**. В основе вышеупомянутых игр лежит **вопрос**, который, при желании, можно обозначить как «проблемную задачу». Попытки разобраться в том, что такое хороший вопрос для интеллектуальной игры приводит к следующим выводам. Он должен быть интересен,

лаконичен, понятен и, безусловно, обогащать отвечающего, а ответ на него – быть своего рода мини-открытием для ребенка.

Приведем пример **вопроса для игры «Что? Где? Когда?»**.

В 1960 году это произошло в Бразилии, в 1991 году – в Нигерии, а в 1997 году – в Казахстане. В России это случилось неоднократно, последний раз – в 1918 году. Что же это за событие?

Задавая вопросы в формате турнира важно обеспечить команды знатоков (из 3-6 человек) бланками для ответов, ручками, и предупредить о временном пределе обсуждения в одну минуту. За десять секунд до окончания времени дается предупреждающий сигнал, а по истечении шестидесяти секунд бланки с ответами собираются и результаты команд вносятся в таблицу. Далее команды узнают, что «в 1918 году столицей Российской Федерации вновь стала Москва», а правильным ответом на вопрос является «перенос столицы (государства)».

Еще более интригующими для детей являются вопросы с использованием «черного ящика»; мобилизоваться и распределить время и силы команде позволяют вопросы «блиц», а «вопросы с раздаточным материалом» позволяют из небольшой картинки или фрагмента текста «выудить» новую, важную для взятия вопроса информацию. Турниры по игре «Что? Где? Когда?» с призами, посвященные праздничной дате, юбилейному событию или связанные с чем-либо еще,



могут стать, при хорошей организации, настоящим украшением вечера.

Вопросы для «Брейн-ринга» могут быть проще, лаконичнее. Они рассчитаны на быструю реакцию отвечающих.

В год столетнего юбилея Отечественной войны 1812 года одна московская кондитерская выпустила в продажу пирожное в форме треугольника. Как называлось пирожное?

Участники, готовые дать ответ на вопрос, подают условный сигнал (хлопок руками) и озвучивают свой ответ. В случае ошибки право ответа переходит к команде соперников, у которых есть двадцать секунд для ответа. Далее ведущий озвучивает ответ, при необходимости сопровождая его комментариями. В нашем случае модное слоеное пирожное в 1912 году называли «Наполеон», поскольку головные уборы военных того времени напоминали треугольник. (Хотя, если быть точным, французский император носил так называемую «двууголку»).

Для бóльшего эффекта и адекватности оценки ответов рекомендуется использовать специальную звуко-световую «брейн-систему» с кнопками и подсветкой. Но даже при ее отсутствии можно устроить очень интересное состязание для детей на спортивную, музыкальную, историческую тему и т.д.

У **«Своей игры»** существует несколько версий. Ее можно проводить в классическом варианте, когда играют трое участников, поочередно выбирая темы, стоимость вопроса и отвечая на вопро-

сы, задаваемые ведущим. Для этой версии целесообразно использовать проектор и специальную программу, но можно ее сделать самому в формате Microsoft Power Point с использованием гиперссылок.

Для **командной «Своей игры»** достаточно разделить участников на команды по 3-6 человек, снабдив бланками для ответов и ручками. Ведущий озвучивает тему и задает пять вопросов с возрастающей ценой и сложностью. Если знатоки уверены в своем ответе, они должны его записать рядом со стоимостью вопроса. Следует помнить, что в случае ошибки из результата команды будет вычтена стоимость вопроса.

Примеры тем для **«Своей игры»**, рассчитанные на средний и старший подростковый возраст:

Тема «БОЛЬШОЙ-БОЛЬШОЙ»

1. Эта достопримечательность протянулась на 2500 километров и входит в список объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО (Большой Барьерный риф).
2. Этот «башковитый» заглавный персонаж компании «Дрим Уоркс», покорила сердца зрителей, в том числе в 3D (Мегамотг).
3. Существует две теории относительно происхождения ЕГО имени. Согласно первой ОН назван в честь сэра Холла, который руководил работами по отливке. Согласно другой, ОН получил свое имя в честь Каунта, крайне популярного в то время боксера в тяжелом весе (колокол Биг-Бен).



4. Американские ученые из Национального управления по исследованию океанов и атмосферы установили, что ОН начинает возвращаться на маршруты миграции, которые использовал в первой половине XX века (синий кит; блювал – согласно данным Marine Mammal Science).

5. Фильм 1988 года с Томом Хэнксом в главной роли про переселение 12-летнего мальчишки в тело 30-летнего мужчины в американский кинопрокат вышел под этим названием (BIG).

Тема «СЕКРЕТ»

1. Первый изготовленный в 1730 году, классифицировался в то время как «дамская мебель» и представлял из себя столик со шкафчиком для бумаг (секретер).

2. В феерии появление «Секрета» стало настоящей подарком для главной героини. Кому принадлежал этот «Секрет»? (Артуру Грею, капитану из феерии А.С. Грина «Алые паруса»).

3. Именно этими ролями запомнились миллионам поклонников Дэвид Духовны и Джиллиан Андерсен (Фокс Малдер и Дейна Скалли, сериал «The X-files» – «Секретные материалы»).

4. Они имеют хорошо развитые эндоплазматический ретикулум и аппарат Гольджи для выполнения своих функций (секреторные клетки).

5. Такое название, состоящее из двух слов, получил альбом группы «Секрет», выпущенный в 2004 году («Секретные материалы»).

Для работы с детьми в студии «СПРИНТ» используются следующие интеллектуальные игры: **«Перевертыши»**, **«Кросс-наборщик»**, **«Турбонадув»**, **«Алфавитка»**, **«Анаграммы»** и др. Напомним, что их мы условно обозначили как «дополнительные».

Попробуем дать их описания с примерами.

«Перевертыши». Участники (в командах или индивидуально) стараются восстановить исходную фразу из песни или стихотворения, используя в качестве подсказки ее полную противоположность. Перевертыши можно также сделать по названиям фильмов, сказок, станций метро, архитектурных объектов или исторических персонажей. Для игры с несколькими командами используются бланки с текстом «перевертышей». Для двух команд можно использовать способ, похожий на игру в «брейн-ринг».

А теперь – примеры «перевертышей»:

1. *Там-там-тара-рам! И потух собачий храм...*

2. *Злобный вирус Диатез
На кусты зачем-то влез.*

3. *Зайку подняли на крышу,
Зайке привязали лыжи*

Ответы: *«Бом-бом-тили-бом! Загорелся кошкин дом...»*, *«Добрый доктор Айболит...»*, *«Уронили мишку на пол...»*.

«Кросс-наборщик». Это командная игра на составление слов, направленная на развитие внимания, аналитических



навыков, словесное творчество. Игроки команды должны составить из букв исходного слова более короткие слова и вписать их в бланк для ответа. При этом разрешается использовать букву длинного слова столько раз, сколько она в нем встречается. Посторонние буквы добавлять в ответ не разрешается.

Приведем примеры вопросов ведущего для слова ЛИТЕРАТОР и правильных ответов к нему:

1. *Такое имя носит один из скандинавских богов, знаменитый своим волшебным молотом (ТОР).*
2. *Это время года прекрасно подходит, в том числе, и для чтения книг (ЛЕТО).*
3. *Так называется каждая из букв, которую складывали в слова перед печатью газеты или книги в прошлом веке (ЛИТЕРА).*
4. *Это и старинная монета – предшественница доллара, и фамилия персонажа, который продал свой смех. (ТАЛЕР).*
5. *Нередко это московское заведение носит имя великого литератора (ТЕАТР).*
6. *Наполеон, Киевский, Прага, Муравейник... Все это красивые варианты его названия (ТОРТ).*
7. *Древний музыкальный инструмент, связанный с пением и стихосложением (ЛИРА).*
8. *И красное солнышко, и Луна, и «утренняя звезда» Венера, воспетые многими поэтами – все это небесные они (ТЕЛА).*

9. *Древнегреческий философ Платон помимо занятий науками был еще и им. За эти успехи он получил звание олимпийника, удостоился венков и памятников. Кем же еще был Платон, чье имя переводится как «Широкоплечий» (АТЛЕТ).*

10. *Древнегреческая река забвения. Не дай бог туда кануть (ЛЕТА).*

«Турбонадув» («Завалинка», «Надуваловка») – это индивидуальная/командная игра на определение понятий. Участники дают реалистичные определения незнакомых слов. После этого зачитываются все определения и добавляется реальное значение понятия. Участники стараются выбрать верное, и, в случае ошибки, приносят бонусные баллы автору той версии, которую они выбрали. За правильный выбор участники получают 2 балла, за каждую команду, которую удалось «надуть» – еще по одному. Рекомендуется отыгрывать 5-7 слов, а потом подводить итог.

Примеры слов для новогоднего «турбонадува»:

Десага – название мешка у молдавского Деда Мороза.

Муори – жена финского Деда Мороза.

Хогмани – название Нового года у шотландцев.

Шаланд – второй французский Дед Мороз (во Франции их два. Один из них – Пер Ноэль).

Дзюнанушик – внучка армянского Деда Мороза.



«Алфавитка». Участники игры индивидуально или в командах стараются как можно быстрее найти слова, объединенные общей темой и идущие строго в алфавитном порядке. По договоренности в начале игры эта цепочка может состоять из 3-6 ответов. Темы для игры могут быть самыми разнообразными: растения, животные, города, страны, предметы интерьера, марки машин, станции метро, школа, история, астрономия и т.д. В «Алфавитке» используется цикличность, то есть слова могут начинаться на Э-Ю-Я-А-Б-В...

Пример: ФРУКТЫ – яблоко-абрикос-банан-виноград; СТРАНЫ – Бельгия, Венгрия, Германия, Дания и т.д.

В последнее время активное распространение получают «медиа-алфавитки», когда ведущим на экране демонстрируются буква и изображение-намеки на правильный ответ, начинающийся с этой буквы. Участники вписывают свои версии в бланк с буквами от А до Я.

«Анаграммы» представляют из себя задания, в которых буквы нескольких

слов смешиваются, превращаясь в новое слово, связанное с определенной темой. На решение анаграмм рекомендуется давать распечатку с несколькими заданиями сразу и ограничить время поиска 3-5-минутным интервалом.

Приведем пример конкурса «модных» анаграмм:

ЛЕВ+ОКНА=ВАЛЕНОК

ЖАР+ВЕКИ=ВАРЕЖКИ

КИНО+БОТ=БОТИНОК

СТЕК+МИГ+РАНА=ГИМНАСТЕРКА

СТУЛ+ГАК=ГАЛСТУК

ШИЛО+ГА=ГАЛОШИ

КУБ+ЛАЗ=БЛУЗКА

Помимо вышеупомянутых игр, существуют многочисленные квизы, интеллект-шоу, медиа-ассорти и викторины, которые, в том числе благодаря использованию проектора и акустических систем, позволяют зрелищно и полезно разнообразить досуг детей, а также стать хорошим подспорьем для педагога в его работе с детьми.

Список литературы:

1. Богоявленская Д.Б. Интеллектуальная активность как проблема творчества. – Ростов-на-Дону, 1983.
2. Выготский: [Сборник] / Сост. и авт. предисл. Леонтьев А. А. – М.: Амонашвили, 1996. – 222 с.; 22 см. – (Антология гуманной педагогики).
3. Дружинин В.Н., Ушаков Д.В. Когнитивная психология. – М.: ПЕР СЭ, 2002. – 480 с. – (Учебник для студентов высших учебных заведений).



4. Матюшкин А. М. Психология мышления. Мышление как разрешение проблемных ситуаций: учебное пособие / А. М. Матюшкин; под ред. канд. психол. наук А.А. Матюшкиной. – М.: КДУ, 2009. – 190 с.
5. Талызина Н.Ф. Формирование познавательной деятельности младших школьников. Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1988. – 175 с.
6. Толлингерова Д., Голоушова Д., Канторкова Г. Психология проектирования умственного развития детей. – Москва-Прага, 1994.
7. Тамберг Ю.Г. Как научить ребенка думать: Учебное пособие. – СПб.: Издательство «Михаил Сизов», 2002. – 320 с.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. – 2 изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

СЦЕНАРИЙ ОТКРЫТОГО ЗАНЯТИЯ
«ПУТЕШЕСТВИЕ В НОВОГОДНИЙ МИР ТВОРЧЕСТВА»



THE SCENARIO OF THE OPEN CLASS
«THE JOURNEY TO THE NEW YEAR'S CREATIVE WORLD»



Н.Н. Муранова,
педагог дополнительного образования
ГБПОУ «Воробьевы горы»
г. Москва

N. Muranova,
teacher of additional education
«Vorobyovi Gori»
Moscow

Данная статья раскрывает содержание сценария проведения открытого новогоднего занятия «Путешествие в новогодний мир творчества» и мастер-класса по изготовлению игрушки-секрета. В основу статьи положен многолетний опыт работы в учебных группах ГБПОУ «Воробьевы горы» «Игрушка из ткани». Изучение истории народных игрушек, знакомство с техническими приемами изготовления и декорирования куклы, обучение разным видам швов, разработка эскизов «авторских игрушек» способствует раскрытию творческого потенциала личности, воспитанию эстетической культуры ребенка, его эмоциональной отзывчивости, содействует развитию воображения и фантазии, пространственного мышления, колористического восприятия. Приобретая практические умения в процессе разработки эскизов и изготовления игрушек на базе традиционных игрушек, обучающиеся получают возможность удовлетворить потребность в созидании, реализовать желание что-то создавать своими руками. Разработка игрушки пробуждает у обучающихся интерес к искусству, любовь и уважение к изучению истории и национальной культуры своего народа.

This article is devoted to the content of the open class scenario "The journey to the new year's creative world" and the master class of secret-toy production. This article is based on a huge experience in different student classes "The fabric TOY" in "Vorobyovi Gori".

Learning of the history of the folk toys, getting acquainted with the dolls' production and decorating technics, different types of seams' development, the design of "exclusive toys" helps to reveal the creative potential of the person, the upbringing of the aesthetic culture of the child, his emotional responsiveness, promotes the development of his imagination and fantasy, spatial thinking, color perception.

Getting practical skills with the help of the sketches making and toys production the student gets the chance to get satisfied with his need of reation, to realize the desire to create something with their own hands. Development of toys awakens students ' interest in art, love and respect to the history and national culture learning.

Ключевые слова: игрушка, русское народное искусство, народные промыслы, фантазия, умения, игра.

Keywords: A Toy. The National Russian ART, the crafts; fantasy; the skills; the game.

Продолжительность занятия – 3 часа.
Учебная группа – «Игрушка из ткани»,
2 год обучения.

Возраст обучающихся – 8-14 лет.
Количество обучающихся – 10-15 человек.



Два раза в год на занятиях учебной группы «Игрушка из ткани» проходят итоговые занятия. Перед Новым годом мы проводим промежуточное занятие на проверку знаний и умений, но при этом в игровой и «новогодней праздничной» форме.

Цель занятия – изготовление игрушки – секрета (елочка-колокольчик) и проверка теоретических знаний обучающихся.

Задачи:

обучающие

- познакомить с изготовлением игрушки;
- обучить технологическим приемам изготовления игрушки, разным видам декорирования;

развивающие

- формировать у обучающихся творческое мышление и фантазию, умение решать художественно-творческую задачу;
- развивать умение осознанно использовать выразительные и декоративные средства для создания художественного образа игрушки (елочки);
- способствовать развитию внимания и памяти;
- развивать самостоятельность выполнения задания;

воспитательные

- формировать черты характера: терпение и усидчивость, аккуратность, чувство меры;

- воспитать стремление к завершению начатой работы.

Оборудование и материалы:

- фетр;
- ножницы;
- иголки;
- швейные нитки разных цветов;
- бусины, ленты;
- декоративные элементы;
- интерактивная доска.

Наглядные пособия:

- дидактический материал: видеоролик, игрушки, наглядные пособия.

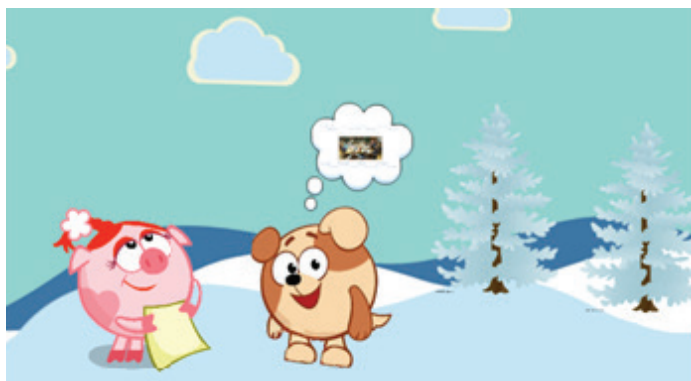
На занятии используются следующие **методы** обучения:

1. объяснительный (рассказ, беседа);
2. иллюстративный (демонстрация видеоролика, демонстрация выполнения заданий);
3. деятельностный (изготовление и декорирование игрушки).

План занятия:

1. Вводная часть (10 мин).

Приветствие обучающихся и гостей. Рассказ о встрече перед Новым годом двух персонажей – Собаки и Свинки. В преддверии новогодних праздников Свинка бежала навстречу 2019 году, но по дороге заблудилась. Собака вызвалась ей помочь и позвала своих друзей на помощь (обучающихся группы «Игрушка из ткани»). План и тема занятия.



2. Основная часть. Выполнение задания (2 часа 40 мин).

Теоретическая часть:

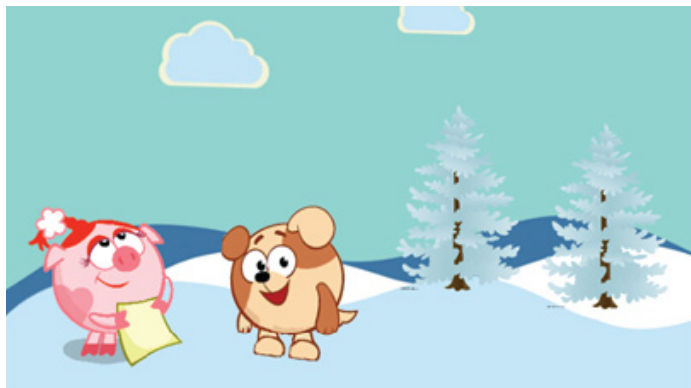
- проверка знаний – доклады участников;
- тесты на полученные знания;
- загадки;
- демонстрация выполнения заданий;
- проверка знаний и умений на владение швов.

Практическая часть:

- изготовление игрушки «Елочка».

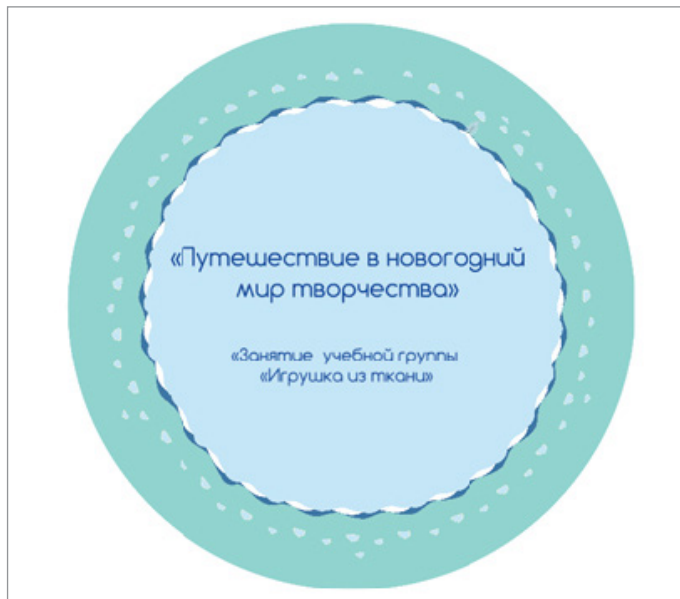
3. Подведение итогов. (5-10 мин)

Анализ проделанной работы. Выставка елочных игрушек.



Сценарий занятия.

1. Заставка «Путешествие в новогодний мир творчества».



2. Как-то повстречались в преддверии новогодних праздников Собака и Свинка. И пожаловалась Свинка, что торопится она в гости в 2019 год, но заблудилась в пути и ей нужна помощь. А Собака ей в ответ: «Не бойся, мы найдем с тобой дорогу, и помогут нам в этом мои замечательные друзья».



Н.Н. Муранова



3. Перед отправлением героев в путешествие Собака обращается к обучающимся: «Друзья! Нужно, чтобы Свинка попала вовремя в 2019 год. В пути мы будем с вами встречать разных героев и получать от них задания около снежного домика».

4. Первый домик – Домик «Снежный гений». Задание: доклады обучающихся по теме: «Игрушка, ткани и инструменты».

- Мария Р. «Куклы Тильды»;
- София З. «Лоскутное шитье»;
- Марина Ш. «История возникновения мягкой игрушки»;
- София П. «Игрушки из фанеры».



5. Второй домик – Домик «Быстрый ветерок» (проверка на скорость выполнения практического задания).

Задание:

- Кто быстрее всех заправит нитку в иголку?



Н.Н. Муранова



- Кто быстрее пришьёт бусину?
- Кто быстрее завяжет узелок?

6. Третий домик – Домик «Морозные знания».

«Век имеет свой секрет,
Но для вас секретов нет.

Мастерицы все знают
И про все расскажут».

А сейчас нужно выполнить теоретическое задание:

Раздаются карточки на проверку знаний.
Заполняются в течение 20 минут.



Карточка 1

1. По указу какого царя датой празднования нового года на Руси стало 1 января?
2. Как называется скульптура с морковкой?
3. Какие материалы для изготовления игрушек использовали первобытные люди?
4. Что такое игольница?
5. Чем набивают игрушки?
6. К изделиям из глины НЕ относится:
 - а) семёновская игрушка;
 - б) гжельская керамика;
 - в) дымковская игрушка;
 - г) филимоновская игрушка.
7. Какой шов используют для зашивания набивочных отверстий и сборки игрушки?
8. Из чего делали дымковскую игрушку?
 - а) солома; б) глина; в) дерево.
9. Какие швы вы знаете?
10. Что такое выкройка?
11. Какую игрушку было принято дарить мальчику из царской семьи на первый день рождения?
 - куклу-оберег;
 - деревянную лошадку;
 - матрёшку.



Карточка 2

1. Какой танец танцуют в России вокруг елки?
2. Где лежат подарки у Деда Мороза?
3. Продолжи фразу:
а) оренбургский... б) вологодское... в) дымковская...
г) жостовский... д) золотая... е) со своим ... в Тулу не ездят.
4. Для какого промысла характерно изготовление движущихся игрушек?
а) городецкая роспись; б) семёновская игрушка;
в) дымковская игрушка; г) Богородская игрушка.
5. На Руси заботливые мамы делали куклы из ткани. Как оформляли их лица?
6. Из каких этапов состоит процесс изготовления мягких игрушек?
7. Ниток много-много, а в клубок не смотает, одежды себе не шьет, а ткань всегда ткёт.
8. Какие инструменты и материалы необходимы для изготовления игрушек?
9. Один из самых старинных видов декоративно-прикладного искусства.
10. Игрушка из какой с послужила прототипом русской матрёшки?
 - Япония;
 - Африка;
 - Мексика.
11. Как в России до XVIII века называлась игрушка?
 - шутиха;
 - потеха;
 - забавка.





7. Четвертый домик «Необычные загадки».

На следующем этапе нужно отгадать загадки.

Какую игрушку
сначала пополам ломают,
А потом в нее играют?

(матрешка)

Не игрушка, не зверюшка
Пробежит – оставит след.
И всегда подставит ушко,
Если в ушке нитки нет.
Из родни – лишь ёж да ёлка.
Это – швейная ...(иголка)

Зверь забавный сшит из плюша:
Есть и лапы, есть и уши.
Мёду зверю дай немного
И устрой ему берлогу!

(плюшевый медведь)

Ростом разные подружки,
Но похожи друг на дружку,
Все они сидят друг в дружке,
А всего одна игрушка.

(матрешки)



Ты нежная, я колкая,
Мы врозь не можем долго
Держу тебя за хвостик я
Ты - , я -

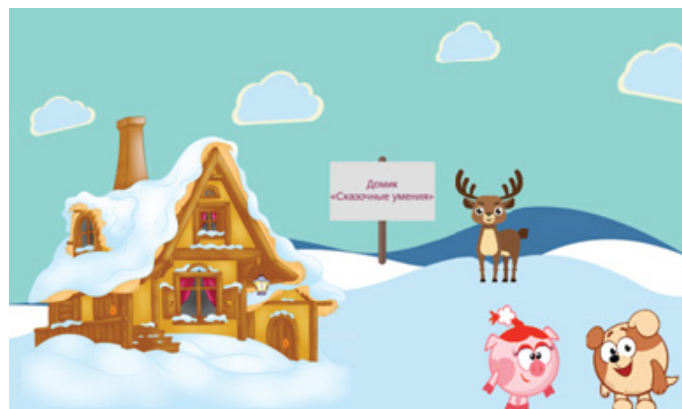
(нитка, иголка)

8. Пятый домик «Сказочные умения».

Задание: проверка полученных умений.

Задание для изготовления игрушки:

- перевести лекало полукруга на фетр, вырезать;
- перевести лекало полукруга на фетр (можно другого цвета), вырезать;
- перевести третий раз лекало на фетр и вырезать;



Н.Н. Муранова

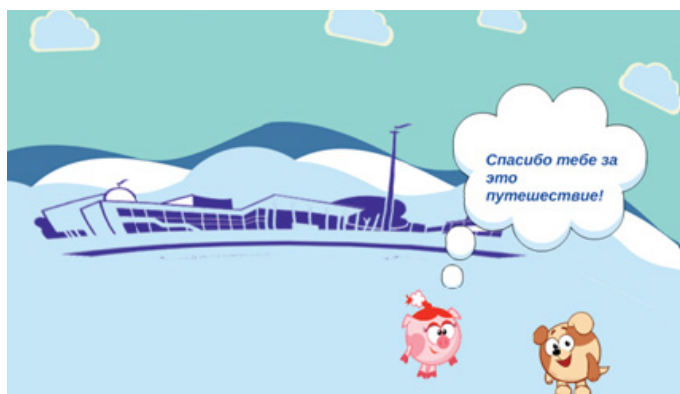


- соединить детали, накладывая боковые срезы друг на друга, закрепить булавкой;
- соединить швом «вперед иголка» (можно контрастной ниткой);
- отрезать атласную ленточку, предварительно сложив её вдвое;
- надеть три детали из полукруга на ленточку, закрепить, отступая на 1 см друг от друга;
- в конце ленточки пришить колокольчик или бусину;
- украсить изделие.

9. Последний домик – Дворец пионеров. Счастливая Свинка прощается с собакой и бежит внутрь.

Вывод:

Два наших персонажа – свинка и собака – символы уходящего и наступившего года.



Мы проверили знания и умения, полученные в 1 полугодии. Но при этом мы надеемся на получение новых знаний и умений в новом году в нашем родном Дворце пионеров.

Данное открытое занятие может быть использовано педагогами дополнительного образования, педагогами общеобразовательных школ, руководителями студий декоративно-прикладного творчества.



Н.Н. Муранова



Список литературы:

1. Аркин Е. А. Из истории игрушки // Дошкольное воспитание, 1995, № 3. - 815 с.
2. Афанасьев А.А. Народные сказки. – М., 1958.
3. Аникин В.П. Русские народные пословицы, поговорки, загадки и детский фольклор. - М., 1957.
4. Барадулина В.А. Основы художественного ремесла. – М.,1978.
5. Бардина Р.А. Изделия народных художественных промыслов и сувениры. – М., 1977.
6. Бесан С.Б. Мастер-класс по созданию мягкой игрушки // Преподавание технологии. - М.: Изд. Дом «Первое сентября», 2004.
7. Богуславская И. Добрых рук мастерство. – Л., 1976.
8. Богуславская И. Народное искусство. Путеводитель. – СПб., 2007.
9. Богуславская И. Народное искусство Каргополья. - СПб., 2006.
10. Берстнева Е., Догаева Н. Кукольный сундучок. - М., 2010.
11. Дайн Г.Л. Детский народный календарь. - Сергиев Посад, 2010.
12. Дайн Г. Тряпичная кукла. Лоскутные мячики. – Хотьково, 2012.
13. Дайн Г. и Дайн М. Русская тряпичная кукла. – М., 2007.
14. Игрушка в жизни ребенка / под ред. Коссаковской Е. А. - М.: Просвещение, 1980. - 64 с.
15. Котова И.Н., Котова А.С. Русские обряды и традиции. Народная кукла. - СПб., 2005.
16. Круглова О. Русская резьба и роспись по дереву. – М.,1983.
17. Лаврова С. Русские игрушки, игры, забавы. – М., 2009.
18. Линькова Н. П. Игры, игрушки и воспитание способностей. - М.: Просвещение, 1969. - 7-34 с.
19. Локшин А. Игрушки древнего мира // Дошкольное воспитание, 1976, № 3. - 15-18 с.
20. Москин Д., Яшкова Т. Загадка народной куклы. - Петрозаводск, 2010.
21. Мухина В. С. Игрушка как средство психического развития ребенка // Вопросы психологии, 1988, № 2. - 123-12.
22. Павлова Л. Какие игрушки предпочитают малыши // Дошкольное воспитание, 1997, № 12. - 86-89 с.
23. Петухова В.И., Ширшикова Е.Н. Мягкая игрушка. - М.: НОТА, 1999. - 176 с.
24. Рыбаков Б.А. Язычество древних славян. – М., 1981.
25. Рыбаков Б.А. Русское прикладное искусство X-XIII веков. - Л.: Аврора, 1981. - 218 с.
26. Рыбаков Б.А. Культура славян и Русь. – М., 1998.
27. Русская деревянная игрушка. – Л., 1968.
28. Урунтаева Г. А. Роль игрушки в психическом развитии ребенка. Дошкольная психология: Учебное пособие для учащихся средних педагогических учебных заведений. - 2-е изд. М.: Академия, 1997. - 81-85 с.
29. <http://ryazantourism.ru/ryazan/folkcraft>



30. <http://cnt-ryazan.ru/masters/>
31. <http://igrushka.kz/vip103/karusel.php>
32. <http://toyshistory.ru/istoria/v-kazhdoi-izbushke- svoigrushki/fedosevskie-baljasy.html>
33. <http://sashamokhov.narod.ru/rasskas2.html>
34. <http://czar-toy.ru/souvenir/detail.php?id=155>
35. <http://www.showbell.ru/promysly/index.php?st=karachunskaya>
36. <http://m-der.ru/store/10006291/10006328/>
37. <http://rusprom.biz/widi-rospisi/18-rospis-derevyannih-i-glinyanih-igrushek>
38. <http://slavyanskaya-kultura.ru/art/trade/istorija-glinjanyh-igrushek.html>

КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР КАК ДЕТСКО-ВЗРОСЛОЕ СООБЩЕСТВО



Разработано Pressfoto / Freepress

CLUB OF INTELLECTUAL GAMES AS CHILDREN AND ADULT COMMUNITY



А.С. Ваниватова,
педагог-психолог

Е.Н. Калашникова,
педагог дополнительного образования

Н.М. Семенюк,
педагог дополнительного образования

МАУДО ДЮЦ «Восхождение»,
г. Хабаровск

A. Vanifatova,
educational psychologist

E. Kalashnikov,
teacher of additional education

N. Semenyuk,
teacher of additional education

«Climbing»,
Khabarovsk

В статье рассматривается опыт организации детско-взрослого сообщества «Клуб интеллектуальных игр - 64», который объединяет детей, родителей и педагогов, посредством совместной интеллектуальной деятельности.

The article discusses the experience of the organization of children's and adult community «Club of intellectual games - 64», which brings together children, parents and teachers, through joint intellectual activity.

Ключевые слова: интеллектуальное творчество, социальное партнерство, детско-взрослое сообщество.

Keywords: intellectual creativity, social partnership, child-adult community.

Современные условия жизни нашего общества требуют нового осмысления проблемы педагогической совместной деятельности организаций дополнительного образования и семьи. Организация дополнительного образования детей, как особый тип образовательного учреждения, имеет свою специфику по организации работы с семьей, позволяет наиболее полно реализовывать принцип преемственности учета особенностей семейной социализации своих обучающихся в целостном педагогическом процессе [2].

Главная задача учебно-воспитательной деятельности в дополнительном образовании – формирование культуры общения учащихся друг другом, родителями,

педагогами. Личность ребенка формируется под влиянием многих факторов, к коим относятся: семья, друзья, взрослые, коллективы образовательной организации. Одним из главных из них является семья, предназначение которой – становление личности ребенка.

Показатели становления личности ребенка определяются раскрытием его человеческих способностей и качеств, в приобщении к высшим духовно-нравственным ценностям. В этом контексте семья по отношению к организации дополнительного образования детей выступает уже не только как потребитель и социальный заказчик, а как социальный партнер. Без союза с семьей, без активного и заинтересованного



взаимодействия с родителями, без установления прочных и продуктивных контактов сложно ожидать высоких результатов в личностно-творческом развитии ребенка. Создание союза трех социальных сил «педагоги-дети-родители» – один из актуальных вопросов сегодняшнего дня [1].

Сегодня педагоги-практики организаций дополнительного образования детей нуждаются в осмыслении имеющегося опыта сотрудничества с семьями обучающихся, выявлении наиболее перспективных направлений и форм такой работы.

На протяжении последних лет целью инновационной деятельности детско-юношеского центра «Восхождение» г. Хабаровска являлось создание и реализация моделей детско-взрослых сообществ как инструмента, влияющего на развитие личностных качеств обучающихся в условиях детско-взрослого сообщества. Мы пришли к выводу, что в зависимости от особенностей детских коллективов, от родителей, педагогов и социальных партнёров способы формирования детско-взрослых сообществ будут различны.

Для нас таким способом стало совместное интеллектуальное творчество детей и взрослых.

Интеллектуальное творчество – это то, что объединяет учащихся шахматного клуба «Гамбит» и лидер-клуба «Единение», их родителей и педагогов. Так родилась идея создания детско-взрослого

сообщества «Клуб интеллектуальных игр-64». Целью деятельности Клуба является развитие интеллектуально-творческого потенциала личности на основе укрепления семейных связей, расширения возможностей для общения и объединения детей и взрослых посредством совместной интеллектуальной деятельности.

Задачами детско-взрослого сообщества было определено следующее:

- создание комфортной и дружелюбной среды для интеллектуального отдыха и развлечений детей и взрослых;
- создание условий для творческого развития и креативного мышления участников Клуба;
- формирование навыков работы в команде, умения логически мыслить и умения принимать правильное решение при лимите времени;
- популяризация форм интеллектуального досуга через игровую деятельность.

Клуб в своей деятельности руководствуется принципами со-управления, демократизма и равноправия, гласности и открытости, самостоятельности и творческой инициативы всех его членов. В пространстве детско-взрослого сообщества осуществляются разнообразные направления деятельности:

- создание и ведение площадки, предназначенной для общения участников Клуба;
- организация и проведение турниров по различным интеллектуальным



играм, мастер-классов, масштабных событий, тематических мероприятий культурного и научно-просветительского характера;

- разработка и популяризация интеллектуальных игр;
- распространение новостей о деятельности Клуба на сайте учреждения, в СМИ и социальных сетях;
- осуществление взаимодействия с другими сообществами и учреждениями, действующими в аналогичных интересах в городе и крае.

Форма детско-взрослого сообщества как Клуба имеет свои плюсы. Клуб подразумевает объединение людей, имеющих склонность или пристрастие к какой-либо деятельности, в нашем случае интеллектуальной. Занятия увлекающим человека делом обеспечивают: релаксацию (т.е. способствует расслаблению, разрядке), снятие психического напряжения и рекреацию, что так необходимо в условиях постоянного стресса школьнику и работающему взрослому. Клуб представляет собой вариант общественного самоуправления, публичной демократии, открытого столкновения мнений, поиска и обретения консенсусов и компромиссов. Это в свою очередь помогает развить коммуникативные и лидерские навыки у детей, а родителям найти верный путь взаимопонимания с детьми. Помимо этого Клуб в своей деятельности руководствуется принципами самодеятельности и творческой инициативы всех его членов.

Процесс успешной социализации школьников в условиях дополнительного образования посредством интеллектуального творчества эффективен при создании продуктивного субъект-субъектного взаимодействия, основанного на добровольном участии, обоюдном желании и стремлении достижения поставленной цели. Помимо этого, освоение школьниками новых социальных ролей в процессе коллективного интеллектуального творчества, способствует развитию коммуникативной культуры, расширению круга общения, пониманию своей роли и осознанию меры ответственности участия в общем деле.

Выстраивать социальное партнерство как социальное взаимодействие всех субъектов образовательного процесса мы начали с установления контактов путем общения и диалога; так мы определили реальные потребности различных субъектов и уровней взаимодействия посредством осмысления норм, идеалов и целей субъектов. И только после этого началась работа по организации совместной целенаправленной деятельности с учётом запросов семьи и детей.

Клуб самостоятельно разрабатывает программу своей деятельности, исходя из общей концепции развития Центра, а также с учётом интересов и запросов детей, родителей, социума. Основу деятельности Клуба составляют мероприятия, дела и проекты, которые разрабатывают и реализуют члены Клуба во главе с Советом. Совет клуба является



органом, действующим на общественных началах от имени всех членов клуба и уполномоченным вести организационную, административно-хозяйственную и иную деятельность для достижения целей и задач Клуба.

За 2018-19 учебный год детьми, родителями и педагогами были организованы и проведены разноплановые коллективные творческие дела: «Путешествие с «Гамбитом» по следам шахматных фигур»; спартакиада интеллектуальных игр, посвященная Дню народного единства; интеллектуальная викторина «Своя игра», посвященная Дню матери; новогодний мастер-класс «Кабинет украсим сами»; конкурс «Я знаю всё!», посвященный Дню кроссвордов; праздничная программа с элементами конкурса «Традиции нашей семьи»; креатив-бой «Дети&Родители»; эрудит-шоу «Это мы не проходили», посвященное Дню космонавтики; шоу-программа «Созвездие талантов».

Мероприятия были направлены на создание положительного эмоционального комфорта в семьях, осознание детьми ценностей и культуры семейных отношений и повышение педагогической культуры родителей с помощью создания атмосферы общности интересов и совместной интеллектуально-творческой деятельности. Особенно понравились детям и родителям дни развивающих игр, где они составляли головоломки, играли в настольные игры. Поэтому было решено провести родительское собрание, где

родители познакомились с различными развивающими играми, которые помогают интересно и продуктивно провести семейный досуг и укрепить детско-родительские отношения.

При организации и проведении событийных мероприятий Клуб тесно взаимодействовал с различными социальными партнерами.

Особенно интересное и плодотворное партнерство получилось с автономной некоммерческой организацией шахматный клуб «Открытие». Дети, родители и руководитель клуба «Открытие» (который является выпускником шахматного клуба «Гамбит») с удовольствием целыми командами принимали участие в мероприятиях Клуба интеллектуальных игр.

Всего в организации и проведении мероприятий детско-взрослого сообщества «Клуб интеллектуальных игр-64» приняло участие около 80 детей и взрослых. Качественными результатами можно назвать следующее:

- активное проявление интеллектуальных и творческих способностей в коллективной деятельности участниками детско-взрослого сообщества, закрепление различных коммуникативных умений и навыков сотрудничества в общении с родственниками и публичных выступлениях;
- осознание детьми ценностей и культуры семейных отношений, проявление детьми чувства гордости за свою семью, любви и уважения к родителям;



- повышение родительской компетентности, проявление ими интереса в организации совместного семейного досуга и создании атмосферы общности интересов.

Об этих результатах свидетельствуют и результаты диагностики, которая проводилась по следующим показателям:

- уровень развития и сплоченности временного детско-взрослого коллектива;
- уровень творческой активности и самореализации детей и взрослых в совместной деятельности;
- коммуникативные навыки;
- уровень социализации;
- удовлетворенность участников детско-взрослой общности воспитательной деятельностью учреждения и жизнедеятельностью детско-взрослого сообщества.

Выявляя уровень становления и развития детско-взрослого сообщества по методике А.Н. Лутошкина «Какой у нас коллектив», 83% отметили уровень «Горящий факел» (5 из 5), и только 17% – «Алый парус» (4 из 5). По методике М. Сишор уровень групповой сплоченности можно определить как высокий (18,4 балла).

По методике Л.В. Байбородовой изучались мотивы участия в деятельности Клуба. Наиболее высокие показатели выявлены по личностным мотивам (2,8 из 3), чуть менее выражены, но все равно высоки коллективистские мотивы (2,6), менее всего участников Клуба интеллек-

туальных игр в деятельности интересуют престижные мотивы (2,2).

Диагностика коммуникативных и организаторских склонностей проводилась по методике Н.П. Фетискина. В среднем уровень коммуникативных (14,46 из 20) и организаторских (14,83 из 20) склонностей детей-участников Клуба интеллектуальных игр можно определить как высокий. Родители и педагоги также отмечают, что коммуникативные и организаторские склонности детей стали более выраженными, что проявляется в умении устанавливать и стремлении расширять контакты с людьми, в стремлении участвовать в групповых мероприятиях и проявлять инициативу, смекалку и находчивость при их проведении. Помимо этого, обучающиеся, которые организовывали и проводили все мероприятия, получили отличную организаторскую и лидерскую подготовку.

Диагностика уровня социализированности личности проводилась по методике М.И. Рожкова. По результатам анкетирования обучающиеся имеют высокую степень развития всех социальных качеств: по шкале от 0 до 4, где 4 наивысший балл социальная адаптированность – 3,28, автономность – 3,04, социальная активность – 3,04, нравственная воспитанность – 3,8. Педагоги также отмечают изменение ролей участников Клуба с пассивных на активные.

Следует отметить, что педагоги в большей степени удовлетворены отношениями с обучающимися и их родителями.



Возросла активность и включенность родителей в воспитательную деятельность образовательной организации. Как результат – родители теперь сами предлагают в сообществе организовать совместный летний отдых.

Преимущества организации детско-взрослого сообщества очевидны. И поэтому, отвечая на вопрос, нужно ли

продолжать работу в этом направлении в Центре «Восхождение», мы говорим однозначно – «да», потому что это есть гарантия в получении новых знаний и навыков, не предусмотренных образовательной программой, и это лучший способ приобрести опыт совместной продуктивной деятельности учащихся, родителей и педагогов.

Список литературы:

1. Акуленко Н.Б., Якунина И.В. Воспитательные возможности учреждений ДО. – Москва: Дополнительное образование и воспитание, 2015. - №7 – С. 19-21.
2. Болотова М.И. Семья и учреждение дополнительного образования детей: грани сотрудничества. – Школа и российское общество, 2008. - №2 – С. 79-84.

Сведения об авторах:

Ваниватова Александра Станиславовна – методист, педагог-психолог, педагог дополнительного образования МАУДО ДЮЦ «Восхождение», г. Хабаровск, ул. Ленинградская, 71, 680021, (4212)389622, duz_voshozdenie@mail.ru

Калашникова Екатерина Николаевна - педагог дополнительного образования МАУДО ДЮЦ «Восхождение», г. Хабаровск, ул. Ленинградская, 71, 680021, (4212)389622, duz_voshozdenie@mail.ru

Семенюк Наталья Михайловна - педагог дополнительного образования МАУДО ДЮЦ «Восхождение», г. Хабаровск, ул. Ленинградская, 71, 680021, (4212)389622, duz_voshozdenie@mail.ru

НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ КАК ИНСТРУМЕНТ EDUTAINMENT



Разработан Jannoon028 / Freepik

SCIENTIFIC MAGAZINE AS AN EDUTAINMENT TOOL



УДК 37.036.5

А.И. Данилова,

Аспирант

Санкт-Петербургского государственного
университета,
Санкт-Петербург

A. Danilova,

Philology advanced student

of Saint-Petersburg State University,
Saint Petersburg

Статья посвящена исследованию потенциала научно-популярного журнала как доступного инструмента для формирования edutainment-среды. Автор рассматривает основные способы включения материалов журнала «Кот Шрёдингера» в образовательный процесс и описывает опыт реализации различных программ дополнительного образования, в основе которых лежат материалы научно-популярных СМИ.

This article is devoted to research on a subject of scientific magazine potential to become an accessible tool in organizing an edutainment-environment. The author shows a principle example by implementing materials from a scientific magazine «Schrodinger's Cat» into the educational process and shares experience in realization of different programs for supplementary education, which are based on scientific media materials.

Ключевые слова: метапредметность, edutainment, эдьютеймент, научно-популярная журналистика, дополнительное образование, популяризация образования.

Keywords: metadisciplinarity, edutainment, science journalism, supplementary education, education popularization.

Одной из заметных тенденций «десятих» годов XXI века стало бурное развитие сферы образовательных услуг и сервисов для детей и подростков. Природа и назначение этих услуг различно: от многочисленных программ дополнительного образования – до программ, функционирующих в секторе edutainment. Часть из них – заслуга бизнеса и частной инициативы. Так, например, только за последние 8 лет (с 2011 года) в России появились около 100 музеев науки и более 40 «городков профессий» [1].

Большое внимание феномену edutainment и изучению его потенциала уделяет и

педагогическое сообщество. По мнению исследователей, edutainment, являясь частью досуговой сферы, по количеству образовательных перспектив опережает многие из популярных образовательных технологий [4]. Участие в edutainment-программах способствует развитию поисковой активности, позволяет раскрыть потенциал, невостребованный в обычной жизни, реализует коммуникативную функцию, может способствовать социализации, повышает лояльность к школе и т.д. [3]

При этом упомянутое выше исследование ВШЭ показало, что, в основном, развитие



edutainment инициировано частной инициативой [1]. Хотя эдьютеймент и упоминается в документах, связанных с основным и дополнительным образованием, пока программы такого рода не получили государственную поддержку. Связь сектора edutainment с бизнесом хотя и обладает рядом преимуществ (в условиях конкуренции программы стремятся к большему качеству, чтобы «выжить» на рынке), в то же время создаёт достаточно высокий входной порог для потенциальных участников edutainment-программ. Поскольку участие в большинстве событий подразумевает плату, многие школьники (и их родители) не могут позволить себе посещения таких программ. Кроме того, существует проблема географического характера. Если в мегаполисах число edutainment-площадок и событий достаточно велико, то в менее крупных населенных пунктах они малочисленны или вовсе отсутствуют.

По мнению петербургского журналиста и педагога Л.Я. Лурье, развлечения такого рода, хотя в идеале и должны финансироваться государством, вряд ли в ближайшем будущем получат господдержку.

В этой связи неминуемо возникает вопрос: как сделать преимущества edutainment доступными для более широкой аудитории, проявляющей интерес к развлечениям такого типа?

Из существующих возможностей увеличения доступности и расширения «круга влияния» edutainment одной из наиболее

перспективных кажется возможность перенесения феномена на страницы СМИ. Обладая способностью реализовывать рекреативные, образовательные и воспитательные функции и мультимедийностью, средства массовой информации предоставляют собой отличную возможность для создания общедоступного edutainment-пространства [5].

Одним из примеров изданий, способных одновременно выполнять функции «серьёзного» и «несерьёзного» досуга (т.е. совмещать образование и развлечение), считается научно-популярный журнал «Кот Шрёдингера», основанный в 2013 году. Свойства издания совпадают с такими характеристиками edutainment, как запланированность, интерактивность, свобода, актуальность, наличие игровых элементов и т.д. Одна из главных особенностей издания – позиционирование науки, познания и образования главными ценностями. Разнообразие форм предоставления материала в журнале «Кот Шрёдингера» позволяют «активировать» большинство типов интеллекта, описанных Г.Гарднером, отмечавшим, что эффективность образования обеспечивается именно наличием разнообразных познавательных возможностей для разных типов интеллекта [2].

СМИ отличает достаточно высокая степень доступности: журнал распространяется практически во всех российских регионах, а большая часть материалов размещается в социальных сетях и на сайте издания [7].



Обилие иллюстративного материала высокого качества (инфографики, иллюстрации, фотоснимки и т.п.), большое количество материалов-«инструкций» (пошаговых описаний экспериментов и опытов, различных задач из области «брейн-фитнеса»), а также разнообразие отраслей науки, включенных в журнал «Кот Шрёдингера», высокая степень научной «рафинированности» и серьезная проблематика публикаций позволяет использовать материалы издания как дополнительный элемент учебного процесса или содержание для работы с кейс-методом.

Кроме того, публикации «Кота Шрёдингера», обладая высокой степенью информационной насыщенности, могут становиться ключевым материалом для организации одного или нескольких занятий. Так, например, нам удалось разработать и провести модельное занятие, основанное на материалах публикации «Чем болели герои русской литературы» [6] для учащихся 6-ого класса, участвующих в работе «Книжного клуба».

Данная публикация представляет собой анализ художественных произведений с точки зрения медицины: авторы текста составили обзор клинических картин заболеваний известных героев отечественной литературы. Учащимся было предложено познакомиться с публикацией, поучаствовать в ее обсуждении и (по желанию) составить медицинские карты собственных любимых литературных героев. Задание было воспринято с боль-

шим энтузиазмом и, с одной стороны, позволило учащимся поделиться историями о важных для них текстах литературы и освоить новый подход к анализу литературных произведений, а с другой, пусть и поверхностно, познакомиться с новыми медицинскими терминами.

Однако более интересным представляется использование журнала «Кот Шрёдингера» как основного материала при создании различных edutainment-программ, которые могут быть реализованы в дополнительном образовании и внеурочной деятельности учащихся разных возрастов.

Пример таких программ – мастерские, рассчитанные на 6 и 12 академических часов и реализуемые в рамках летней школы «Наноград». Освоение таких программ не требует от участников специальных навыков и умений. Желателен интерес учащихся к СМИ, науке, анализу и интерпретации текстов. Кроме того, нет возрастного ценза – в мастерских смогут заниматься дети и взрослые любых возрастов. На наш взгляд, неоднородный возрастной состав только повышает эффективность реализации программы.

Композиционно каждое занятие состоит из пяти частей: чтения и обсуждения текста, проектной работы участников мастерской, работы с рубрикой «Своими мозгами» (различные задачи из области «брейн-фитнеса»), проведения экспериментов и опытов из рубрики «Своими руками» и образовательной игры.



Программе мастерской присуща гипертекстуальность, что делает курс информационно насыщенным. Еще одно свойство разработанной программы – нелинейность – позволяет проводить занятия в любом порядке и чередовать формы работы в зависимости от интересов участников мастерской к тому или иному вопросу.

Кроме того, сегодня на базе более 100 школьных студий науки, технологий и искусств (STA-студий) [8] в разных регионах реализуется edutainment-программа «Лаборатория Кота Шрёдингера» (72 академических часа), основой которой так же стали материалы СМИ.

Программа рассчитана на учащихся 5-7 классов и устроена как игра-погружение. В начале курса школьники «поступают на работу» в тайную Лабораторию и получают звание Младшего научного сотрудника. В ходе реализации программы участники «продвигаются по слу-

жебной лестнице», создавая индивидуальные проекты, проводя эксперименты и опыты, участвуя в общей работе, готовя научно-популярные тексты и т.п. Программа предусматривает игровую атрибутику: «сотрудники лаборатории» получают «трудовые книжки», где фиксируются их достижения, «заработную плату» в специальной игровой валюте, носят «рабочую униформу» – лабораторные халаты – и полностью погружаются в процесс работы Лаборатории.

Результатом программы становится привлечение участников к исследовательской и проектной деятельности, пробуждение интереса к естественнонаучным направлениям, формирование мотивации к изучению окружающего мира с помощью научной деятельности. При этом ярко выраженная игровая составляющая программы придаёт ей форму развлечения и представляется школьникам как один из способов провести досуг.

Список литературы:

1. Актуальная ситуация развития сектора «эдьютейнмент» для детей в России / С. Г. Косарецкий, М. А. Кудрявцева, К. А. Фиофанова; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования. — М.: НИУ ВШЭ, 2018. — 36 с. — 300 экз. — (Факты образования № 3(18)).
2. Гарднер Г. Структура разума: Теория множественного интеллекта. М., 2007.
3. Гладиборода И.В., Данилова А.И. Взаимовлияние лояльности ученика школе и популяризации образования. В сборнике: Навыки XXI века. Стратегии формирования. Сборник научных статей IX межрегиональной научно-практической конференции. 2018. С. 22-26.
4. Журба А. Делу – edutainment. Потехе – тоже. Как образование становится главным развлечением. На путях к новой школе. 2016. № 2. С.19-23.

А.И. Данилова



5. Журба А.И. Опыт edutainment-СМИ: журнал «Кот Шредингера». // На путях к новой школе. - №1. /Спб., 2015. С. 57-60.
6. Иванова А., Торгашёв А. «Чем болели герои русской литературы». Журнал «Кот Шрёдингера» №2, декабрь 2014.
7. Официальный сайт журнала «Кот Шрёдингера». URL: kot.sh. Дата обращения – 1 мая 2019 г.
8. Официальный сайт проекта STA-студия. URL: <https://www.sta-studio.com/>. Дата обращения – 1 мая 2019 г.

РОЛЬ КОММУНИКАЦИОННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (ГАДЖЕТОВ) В РАЗВИТИИ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ



Разработано Freepik.com

THE ROLE OF COMMUNICATION AND INFORMATION TECHNOLOGIES (GADGETS) IN THE DEVELOPMENT OF MODERN EDUCATION



УДК 378.048.2

Я.О. Яркина,
методист
первой квалификационной категории,
муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи»
г. Оренбург

Y. Yarkina,
the methodologist
of the first qualification category,
municipal budget institution
of additional education
«Palace of creativity of children and youth»,
Orenburg

В данной статье рассматривается роль коммуникационных и информационных технологий (гаджетов) в развитии современного образования. Автор анализирует влияние коммуникационных и информационных технологий как на современное общество в целом, так и на современное образование в частности. Автор обращает внимание, что в условиях быстрого развития нового информационного пространства, педагогам и учащимся необходимо владеть современными коммуникационными и информационными технологиями. Автор подчеркивает роль образовательной организации в обеспечении развития информационной компетентности педагогов и учащихся, а также в регламентировании использования коммуникационных и информационных технологий в рамках педагогического процесса.

In this article discusses the role of communication and information technologies (gadgets) in the development of modern education. The author analyzes the impact of communication and information technologies on modern society in general and on modern education in particular. The author draws attention to the fact that in the conditions of rapid development of the new information space, teachers and students need to know modern communication and information technologies. The authors emphasize the role of the educational organization in ensuring the development of information competence of teachers and students, as well as in regulating the use of communication and information technologies in the pedagogical process.

Ключевые слова: педагог, учащийся, образовательная организация, коммуникационные и информационные технологии, «электронное издание», дополнительное образование, информационная компетентность, гаджет.

Keywords: teacher, student, educational organization, communication and information technologies, «electronic edition», additional education, information competence, gadget.

С начала XXI века современная цивилизация переживает новые витки революции в области коммуникационных и информационных технологий. Если в XX веке этот процесс можно было охарактеризовать как достаточно плавный, эволюционный (газета – радио – теле-

видение), то с наступлением нового тысячелетия развитие данных технологий приобрело стремительный характер, что не могло не оказать влияние на различные сферы человеческой деятельности, в том числе и на глобальном уровне.



По мнению большинства экспертов, данный процесс был обусловлен целым рядом факторов, ключевыми из которых стали развитие сети «интернет», а также изобретение «сотовой связи» и мобильного телефона. Безусловно, внедрение нового, гораздо более эффективного средства связи дало огромный толчок развитию коммуникационных и информационных технологий.

По мере совершенствования нового вида связи и нового устройства стало очевидно, что мы имеем дело не просто с очередным автономным изобретением, но и с прямым конкурентом персонального компьютера, так как набор возможностей мобильного телефона, а позднее смартфона, неуклонно растет. Производители персональных компьютеров, хотя и с опозданием, но все же включились в инженерную и экономическую гонку. Новые требования к ПК со стороны пользователей изменились кардинально – теперь компьютер должен быть не только «мощным» и производительным, но и мобильным, удобным и обладающим привлекательным дизайном.

Различные эксперименты в области информационных технологий в итоге привели к появлению совершенно нового вида устройств – «гаджетов», по идее создателей объединяющих в себе возможности ПК и мобильного телефона, а также многих других дополнительных устройств. В качестве примера можно привести смартфон (умный телефон), планшетный компьютер, ноутбук.

Необходимо уточнить, что сам термин «гаджет» не обязательно обозначает какое-либо устройство. Согласно общепринятой версии происхождения этого слова, впервые его начали использовать английские моряки в XVIII веке, когда хотели указать на предмет, название которого они забыли. Этимология слова достаточно спорна, но большинство лингвистов предполагает, что термин «гаджет» в современной транскрипции имеет французское происхождение (*gâchette* – скоба, застежка).

На языке программного обеспечения гаджет – это приложение или программа, предоставляющая дополнительную информацию пользователю. Однако с современной и наиболее распространенной точки зрения гаджет – это какое-либо компактное устройство, с помощью которого можно выходить в сеть интернет, учиться, работать в различных программах, играть, слушать музыку и так далее.

Все вышеперечисленные факторы привели к созданию фактически независимого информационного поля, ключевыми фигурами которого являются сами «пользователи». Однако, чтобы стать полноценным участником данного информационного пространства, нужно обладать каким-либо устройством и владеть минимальными необходимыми навыками пользования. Следуя тенденциям и запросам, производители идут по пути удешевления и упрощения устройств, а также максимальной адаптации гаджетов для различных социальных нужд пользователей.



Таким образом, в данный момент происходит стремительное перемещение в информационное поле различных социальных явлений и объектов. Наиболее яркий пример – библиотеки и магазины «электронных изданий», включающие в себя художественные, публицистические, информационно-методические и научные «электронные книги». Несмотря на то, что бумажные книги по-прежнему достаточно востребованы, их электронные варианты набирают все большую популярность, чему способствует целый ряд факторов.

«Электронную книгу» гораздо легче издавать как с технической, так и с экономической точки зрения. Кроме того, размещение в сети интернет, особенно в свободном доступе, обеспечивает изданию достаточно широкий круг читателей при условии правильного выбора аудитории. Форматы, в которых выпускаются данные издания, считывают практически все современные гаджеты, так что пользователь может получать необходимую информацию в любом удобном месте и в любое время.

Для издательств, специализирующихся на учебной, информационно-методической и научной продукции, появление «электронной книги» означает не только увеличение количества читателей, но и повышение уровня самого издания, так как обновление и редактирование издания может происходить практически в режиме онлайн. Все, что теперь нужно – это повышение собственной ин-

формационной компетентности авторов и сотрудников редакции посредством приобретения навыков работы с различными программами, в которых издаются «электронные книги».

Безусловно, с точки зрения развития коммуникационных и информационных технологий в области образования роль «электронной книги» еще до конца не исчерпана и только получает настоящее признание.

В условиях современного образования отношение к гаджетам крайне неоднозначное. Примечательно, что в негативном ключе о влиянии коммуникационных и информационных технологий на учащихся высказываются в основном учителя младших классов общеобразовательных учреждений, в то время как учителя старших классов и преподаватели организаций высшего и среднего профессионального образования в целом дают гаджетам нейтральную или положительную оценку. Необходимо подчеркнуть, что негативные оценки обусловлены не только и не столько недостаточной информационной компетентностью учителей, сколько отношением к использованию гаджета учащимися, в том числе и в домашних условиях.

В большинстве семей к гаджетам относятся как к дорогостоящим игрушкам, которые служат исключительно для развлечения, а не для развития интеллекта или навыков. При подобном отношении и отсутствии контроля и регламента, ограничивающего ребенка при выборе



контента и во времени, отведенного для игр, школьникам тяжело воспринимать смартфон, планшет или компьютер как инструмент для самосовершенствования и саморазвития. Современные родители оказались просто не готовы к тому, что новые устройства окажутся настолько привлекательны, удобны и просты в использовании для детей младшего и среднего школьного возраста.

Кроме того, большое количество взрослых людей, вместо того, чтобы подавать хороший пример, сами оказались настолько поглощены просмотром видеороликов, что занимаются этим даже во время родительских собраний. В итоге, ответственность легла целиком на плечи учителей младших классов общеобразовательных учреждений, которые вынуждены буквально отбирать гаджеты у учащихся, чтобы они не могли пользоваться ими во время уроков. Стоит отметить, что зачастую ученики делают домашние задания, просто переписывая ответы из сети интернет (разумеется, используя гаджеты), что положительно сказывается на формальной успеваемости, но крайне отрицательно – на уровне общего развития подрастающего поколения.

Реакция родителей на понижение успеваемости детей из-за большого количества времени, проведенного за планшетами и т.д., так же оказалась вполне предсказуемой – «отбирать и не давать». Подобные меры приводят к тому, что гаджет превращается для школьника не только в любимую игрушку, но и в «за-

претный плод», вдвойне притягательный и опасный.

Как следствие всех вышеперечисленных факторов, положительное влияние коммуникационных и информационных технологий на учащихся младших классов общеобразовательных учреждений (электронные дневники, источники учебной информации), оказалось сведено к минимуму.

Нейтральная и положительная оценка влияния коммуникационных и информационных технологий на современное образование учителей старших классов и преподавателей высшего и среднего профессионального образования обусловлена более высокой степенью ответственности учащихся и студентов, а также более высоким уровнем развития информационной компетентности участников образовательного процесса.

Непростые отношения с гаджетами складываются у педагогов дополнительного образования. С одной стороны, коммуникационные и информационные технологии – практически неисчерпаемый источник для творческих идей и незаменимый инструмент для реализации различных проектов (презентации, выставки, виртуальные экскурсии и т.д.). Кроме того, гаджеты позволяют рассказать о своей деятельности всему миру с помощью самостоятельно созданного слайд-шоу, видеоролика, фотографии или фильма, причем поделиться такой информацией можно практически мгновенно. Все это, безусловно, повышает не только



информационный и творческий уровень, но и мотивацию участников образовательного процесса, каждый из которых может получать свои 15 минут славы хоть каждый день.

С другой стороны, гаджеты (особенно смартфоны), как магнит притягивают внимание обучающихся, мешая проведению занятий. Особенно негативно это сказывается на деятельности объединений, специализирующихся на прикладном творчестве, поскольку дети играют и общаются друг с другом с помощью мессенджеров (подчас находясь в метре от собеседника), а не слушают педагога.

Однако смартфоны плохо влияют и на юных спортсменов, танцоров, музыкантов – дети думают только о том, когда репетиция или тренировка закончится, и можно будет снова открыть любимое приложение или включить игру. Безусловно, ни о какой концентрации внимания в такой обстановке говорить не приходится. Одно из наиболее негативных последствий такого отношения – повышенный риск получения травмы во время занятия.

Большинство педагогов дополнительного образования Дворца творчества детей и молодежи г. Оренбурга видят решение данной проблемы не в тотальном запрете гаджетов, а в правильном использовании современных коммуникационных и информационных технологий. Главное – ни в коем случае нельзя превращать смартфон или другое электронное устройство в главный, но пока недоступный приз

(вот закончатся занятия и получишь обратно свой планшет). Хочешь проверить, какие обновления успел установить твой смартфон? Хорошо, но будь добр, заодно найди в сети виртуальную экскурсию по Лувру, так как на следующем занятии мы будем создавать такую же, только по музею нашего Дворца. Ждешь сообщение от родителей? Хорошо, только, пожалуйста, потом найди видео с приемом каратэ, который мы только что изучали – ролик нам понадобится для уточнения техники этого приема в динамике.

Возможно, подобный подход имеет свои недостатки, но, на наш взгляд, в данный момент это объективно лучший выход из создавшейся непростой ситуации, который не только помогает избежать конфликтов, но и направляет и без того максимально развитую «информационную компетентность» ребенка в нужное русло.

Говоря о гаджетах, нельзя не упомянуть такой важный момент, как безопасность. Опять же, мы приходим к двум диаметрально противоположным точкам зрения, каждая из которых имеет право на существование.

С одной стороны, смартфон помогает ребенку всегда быть на связи с родителями, друзьями, родственниками, учителями и педагогами дополнительного образования, что в наше время более чем актуально. С другой стороны, многие из нас наблюдали такую картину – школьник переходит дорогу, не отрываясь от экрана телефона (игра же идет в режиме



онлайн, отвлекаться ни в коем случае нельзя!).

В вопросе «гаджет и безопасность» очень многое зависит от взрослых, особенно от родителей. Здесь нужен не столько контроль (порой он просто невозможен), сколько многократное повторение правил, в том числе дорожного движения. Например: хочешь позвонить маме или папе? Остановись в безопасном месте, сделай звонок, убери телефон – и только тогда переходи дорогу!

Но, к сожалению, безопасность школьников зависит не только от родителей, но и от других взрослых, пользующихся гаджетами. Взрослым людям, абсолютно уверенным, что «зависать» в смартфоне и одновременно управлять автомобилем совершенно безопасно, хочется дать только один совет – выключите телефон! Во всяком случае, пока за подобное нарушение правил дорожного движения не будет приостанавливаться действие водительских прав, нам придется ограничиваться только эмоциональными советами и призывами к совести и разуму.

Также существует проблема информационной безопасности, которая представляется многими психологами и педагогами как наиболее актуальная. Однако, на наш взгляд, сама суть данной проблемы кроется в отношении взрослых к окружающему нас информационному пространству.

Родители, разрешающие ребенку «прибавить себе несколько лет» для регистрации в социальной сети, правила ко-

торой ограничивают пользователей по возрасту, не имеют морального права обвинять эту же самую социальную сеть в размещении контента для взрослых, так как информация на данном ресурсе изначально предназначена только для совершеннолетних.

Педагоги, порой буквально требующие от учеников вступать в различные внутришкольные группы (во внутренних локациях социальных сетей), сначала должны внимательно проанализировать контент ресурса, а также прочитать правила для пользователей, с которыми, между прочим, предлагается ознакомиться еще при регистрации (это тот самый текст, который мы быстро пролистываем, чтобы поставить внизу заветную галочку напротив слова «согласен»).

С таким же вниманием старшее поколение должно относиться и к вроде бы безобидным играм, которые может установить на свой смартфон любой желающий. Во-первых, практически во всех играх есть покупки за реальные деньги, которые ребенок может совершить даже не специально. Во-вторых, у всех без исключения игр, представленных на сервисах Google, есть возрастные ограничения.

При соблюдении элементарной осторожности и проявлении взрослыми хотя бы минимального внимания к ресурсам, которые посещает школьник, проблема информационной безопасности подрастающего поколения сведется к минимуму.



Каждому поколению свойственно критичное отношение к поколению следующему. Основанная на собственном опыте, который преподносится как непререкаемый эталон совершенства, критика собственных детей стала настоящей традицией. Психологи путаются в терминах, называя сегодняшних детей то поколением «индиго», то поколением Z, то другими, гораздо менее лестными эпитетами.

Нас пугает то их «рассеянное внимание», то излишняя динамичность, то подчеркнутое нежелание любить то, что любим мы. Порой взрослые люди демонстрируют чудеса логики, преподнося ситуацию таким образом, будто их детей завезли с другой планеты, а сами они к формированию подрастающего поколения не имеют ни малейшего отношения.

Но мир, полностью зависящий от коммуникационных и информационных технологий, создали для своих детей именно мы – взрослые, и продолжаем это делать прямо сейчас. Если ситуация не изменится, наши дети будут жить в обществе, где одна секунда будет стоить миллионы долларов, и от нее же будет зависеть судьба целых корпораций. Сегодняшние

школьники всего лишь учатся жить в этом новом, невероятно быстром и изменчивом мире, используя при этом наиболее доступные инструменты для ориентации в окружающем их информационном пространстве – гаджеты.

Современные реалии предоставляют педагогам и учителям уникальную возможность – не задаваться вопросом о пользе или вреде гаджетов, а направить использование современных коммуникационных и информационных технологий в нужное русло. Информационное пространство, доступ к которому мы получаем в том числе с помощью гаджетов, не должно повторить судьбу телевидения, которое, несмотря на большое количество научно-образовательных программ, давно превратилось в информационно-развлекательный инструмент.

Свободный доступ к лучшим мировым библиотекам, произведениям искусства, знаниям и ресурсам, на которых можно получить необходимые навыки, не может и не должен быть погребен под массой видеороликов и огромного количества игр. В этом автор статьи видит основную задачу современного, всесторонне развитого и компетентного педагога.

Список литературы:

1. Айзексон У. Steve Jobs, Simon & Schuster, 2011.
2. http://www.sotnya.ru/press/cifrovaya_tehnika/gadzhety_pervoe_poyavlenie_istoriya_sovremennost/
3. Michael Quinion: World Wide Words: Gadget 2008. Port Out, Starboard Home: The Fascinating Stories We Tell About the Words We Use.
4. От бумажного журнала к интернет-изданию. Яркина Я.О. 2018 ДБ-1283043 <https://infourok.ru/statya-ot-bumazhnogo-zhurnala-k-internetizdaniyu-2703864.html>

Я.О. Яркина



5. Кудинова Е. Б. Влияние гаджетов на современных школьников, Молодой ученый, 2017.
6. Patricia Marks Greenfield, Weaving generations together, School of American Research Press, 2004.
7. Тороп В. В. Проблема использования информационных технологий в преподавании предметов социально-гуманитарного цикла. Преподавание истории в школе, 2007.
8. Goggin G. Cell Phone Culture, 2006.
9. Хицова Л. Н. Принципы совершенствования и реализации педагогического мастерства в условиях современного образовательного процесса / Л. Н. Хицова, В. Г. Артюхов // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Проблемы высшего образования, 2010 № 1.

