

XXV ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС ПЕДАГОГОВ «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ РОССИИ»

Номинация: НУЖЕН ЛИ ШКОЛЕ ТВОРЧЕСКИЙ ПЕДАГОГ?

«Хочу учиться и учить! Инновационные практики освоения педагогами новых ролей»

*Осипова Светлана Евгеньевна,
МАОУ “Гимназия №3” г. Перми*

Организация современного образовательного пространства требует от педагогов быть не только учителями-предметниками, но и воспитателями, тьюторами, проектировщиками, фасилитаторами, дизайнерами образовательного события. Кажется, что компетенций любого современного учителя должно быть достаточно для того, чтобы организовать образовательное событие для учащихся, будь то мастер-класс, квест, предметная неделя в школе и др. Пока на практике получается так, что навыками организации события, реализации проекта на всех его этапах в Гимназии обладает порядка 20% педагогического состава. Эта небольшая команда воплощает в жизнь все события (разрабатывает идею, подбирает механизмы реализации, проводит продвижение в социальных сетях или оффлайн, создает макеты наградных материалов, делает фото и видеорепортажи и т.д.).

Проанализировав процесс организации мероприятий в Гимназии за последние годы, мы сделали вывод, что многие функции, связанные с организацией событий в школе, у нас брали на себя учащиеся, чему способствовала эффективно работающая уже десятилетиями система ученического самоуправления. Учителю просто не нужно было думать о многих организационных процессах, которые естественным образом работали в гимназии. Но переход в 2020 году на дистанционное обучение показал, что педагогу просто необходимо возвращаться в активную организаторскую позицию – разрабатывать мероприятия в новых условиях, уметь сформировать вокруг себя команду, организовать деятельность по разработке проекта, по наполнению его содержанием и технологиями, нужно уметь рассказать о своем проекте/представить его публично (пусть и в онлайн-режиме), выложить рекламный пост в социальной сети, предварительно создать визуальный контент, затем выстроить работу команды, найти ресурсы для своего проекта и многое другое. Учитель сталкивается с тем, что он должен быть и дизайнером образовательного события, и командным коучем, и модератором онлайн-платформы. Однако осваивать эти роли учителю чрезвычайно трудно. Причины: лимит временного ресурса вследствие большой учебной загруженности, необходимость отрываться от учебного процесса для прохождения предлагаемых КПК, страх попробовать себя в новой роли в связи с отсутствием знаний и практики, а также сопровождения, низкая мотивация к участию в событиях в роли организатора. К этому стоит добавить, что лист новых компетенций педагогов стремительно меняется, и это ставит учителя в ситуацию, когда он вынужден быстро осваивать вновь появляющиеся роли.

Вопрос освоения педагогами новых ролей закрывался курсовой подготовкой педагогов, участием их в семинарах, конференциях, мастер-классах и т.д. Понимаем, что освоение ролей и компетенций, связанных с этим, должно проходить в деятельностном формате. Именно поэтому проект предполагает решение этой проблемы через деятельность в образовательном событии, используя технологию конструирования пространства сопричастности. Осваивать новые роли учителю будет легче, если это будет происходить в рамках события, которое лично значимо, приносит удовольствие, попадает в ценностное поле или в сферу профессионального интереса. В качестве такого поля для деятельности нами видится организация в Гимназии такой детско-взрослой общности, как клубы по интересам. Запрос от детей по организации в школе настоящих клубов по интересам исходит уже давно. В 2021 году на весенней школьной Проектной сессии несколько детских проектных групп вышли с проектом, который предполагает создание в школе клубов (спортивных, творческих, музыкальных, психологических и т.д.), таких площадок, где можно неформально взаимодействовать,

заниматься тем, что нравится. При анализе идей предложенных проектов было выявлено, что без участия педагога организация данных клубов будет невозможна, потому что встают вопросы ответственности за содержание материала, организацию процесса деятельности клуба и пространства, за безопасность детей. Без инициативного взрослого, который сможет объединить вокруг себя учащихся, данная деятельность затруднительна. А от педагога она требует активной организаторской, управленческой позиции.

Для запуска клубной деятельности в гимназии было организовано образовательное событие “Клубные дни на Звенигородской”, где все участники (учителя, учащиеся, родители, партнёры) включались в активности, позволяющие им найти друзей по интересам и увлечениям, создать свою общность, разработать символику, правила клуба, выбрать и организовать клубное место, заявить о своём клубе.

Без инициативного взрослого, который сможет объединить вокруг себя учащихся, данная деятельность затруднительна. А от педагога она требует освоения новых ролей, становление в активную организаторскую, управленческую позицию. Предварительный перечень ролей, которые необходимо освоить педагогу для организации клубной деятельности в школе:

1. Дизайнер образовательного события/проектировщик (разрабатывает идеи клуба, описывает структуру, основные направления деятельности, разрабатывает карту события);

2. Специалист по продвижению идеи (разрабатывает медиаплан, создает посты для социальных сетей, создает и продвигает сообщества клуба на интернет площадках и т.д.) и поиску социальных партнеров (привлекает специалистов, профессионалов в определенной области, которые бы могли проводить занятия в рамках деятельности клуба и т.д.);

3. Аналитик (проводит анкетирование, диагностики, анализирует статистику по включению учащихся в клубы, определяет степень удовлетворенности клубной деятельностью учащихся и педагогов);

4. Спикер (делает публичные выступления с презентацией клуба).

Мы планировали, что к проекту подключится 70% учителей Гимназии. Для кого-то это будет мотивацией реализовать то, что давно хотел, но не мог найти время или не знал, с чего начать или думал, что не справится. А для кого-то будет реальной площадкой, где можно получить новые знания и освоить новые актуальные роли. Мы понимаем, что не все учителя мотивированы развивать новые компетенции, поэтому одним из планируемых событий являются Клубные дни как возможность для учителя организовать то, к чему лежит душа, что приносит удовольствие (и повышает мотивацию быть организатором клуба и осваивать необходимые для этого роли).

Проект предполагал участие тренеров-специалистов, которые рассказывали и в деятельностном формате знакомили с новыми ролями. Потенциальными партнерами могут стать ПГНИУ, МГПУ, АНО ДПО «ОИПО», ИРО ПК, вклад которых в реализацию проекта будет связан прежде всего с разработкой, организацией и проведением митапов, ролевых тренингов и сопровождением деятельностных практик педагогов, а также с информационным сопровождением проекта. С этими партнерами нас связывает многолетнее сотрудничество, поэтому мы надеемся, что данный опыт будет взаимовыгодным.

Для понимания компетенций ролей, связанных с образовательным событием необходимо разобраться с тем, что представляет собой событийный подход в образовании, что такое образовательное событие и как оно создаётся. А.Г. Асмолов отмечает, что событийный подход в образовании противостоит традиционному авторитарному, подходу. В самом общем виде со-бытийный подход есть конкретизация применительно к обучению, воспитанию и развитию теории Л. С. Выготского – А. Н. Леонтьева о деятельных основаниях человеческой психики. В этом смысле со-бытийный и деятельностный подходы к образованию – синонимы.^[1] Со-бытийный подход требует относиться к любому образовательному явлению как к строительному материалу личности ученика. В каждом из вновь освоенных действий должен быть личностный смысл, это действие должно представать перед учеником как значимое и ценностно нагруженное «деяние», достойное отдельной строчки в его собственной

«повести о жизни». «Лишь приняв «со-бытийный» подход, мы, наконец, перестанем делить единое образование личности на «как бы» автономные обучение, воспитание и развитие». [2] Такой подход делает человека не столько «вместилищем», «микрокосмосом» культуры, сколько ее «соавтором» и, тем самым, формирует «тело» самой культуры, это диалог учителя и ученика в поле культуры, это сотрудничество обучающего и обучаемого, их совместное проживание образовательных со-бытий. В ходе образовательного со-бытия и ученик, и учитель изменяются, приобретают новые внутренние качества, образовательный опыт. Что же касается создания образовательного со-бытия, то оно возможно только методом проектирования, а не директивного планирования. Оно предполагает также рефлексивную технологию оценки и самооценки результатов развития и воспитания. Чтобы понять содержание нашего образовательного события, а именно организацию клубной деятельности в гимназии, рассмотрим культурную традицию по решению проблемы формирования детско-взрослой общности. Проблематика детской общности сформировалась в первой половине XX века в рамках практикоориентированных психолого-педагогических наблюдений и исследований (М.Монтессори, Я Корчак, Р.Штайнер). В отечественной психолого-педагогической науке эта проблематика входила в корпус исследований и наблюдений детского коллектива (А.С.Макаренко, С.Т.Шацкий).^[3] К понятию «общность» обращались и философы, и социологи, и психологи (Г.М.Андреева, В.В.Давыдов, Е.И.Исаев, К.Левин, Т.Парсонс, Б.Д.Парыгин, А.В.Петровский, В.В.Рубцов, В.И.Слободчиков, Ф.Теннис, Г.А.Цукерман, В.А.Ядов и др.). Не обошли стороной это понятие и педагоги (Е.А.Александрова, Л.В.Алиева, Г.Ю.Беляев, О.С.Газман, Д.В.Григорьев, Н.Б.Крылова, А.В.Мудрик, Л.И.Новикова, И.Б.Первин, П.В.Степанов, И.В.Степанова и др.). Следует отметить, что последних интересовало не только само понятие, но и феномен педагогической действительности, его роль в воспитании.^[4] Культурная традиция по решению проблемы формирования детско-взрослой общности основывается на междисциплинарных научных знаниях и человеке и о личности как феномене историческом, антропологическом, психологическом, культурологическом, социальном, философском и педагогическом, а также о развитии тех обществ, в которых живет человек.

Культурная традиция по необходимости освоения учителями новых ролей - это только еще складывающаяся традиция. Коллеги со всей России также понимают важность проблемы и поднимают ее в своих научных исследованиях и статьях. В научном электронном журнале «Непрерывное образование: XXI век» опубликована статья Сетковой И.Н., Лукиной А.К., Волковой М.А. «Новые роли педагога в условиях дистанционного обучения», авторы которой выделяют такие важные качества учителя в условиях VUCA-мира, как «готовность к жизни в ситуации неопределенности, осознанность и рефлексивность, ответственность и жизнестойкость, готовность к действиям в изменяющихся условиях и непрерывное саморазвитие». В статье также выделяются новые роли учителя: проектировщик, навигатор знаний, фасилитатор. Авторы статьи отмечают, что переход на дистанционное обучение в 2020 году в их ОУ получился максимально качественным именно благодаря непрерывному образованию учителей и системе поддержки со стороны администрации.

Концепция непрерывного обучения (lifelong learning) полагает необходимым быстрое и деятельностное освоение педагогами вновь появляющихся ролей. Проект решает эту проблему через инновационный подход к выбору и освоению новых ролей через деятельность в образовательном событии, используя технологию конструирования пространства сопричастности. Предлагаемая технология позволяет учителю осваивать новую роль прямо на рабочем месте (in-service training courses), при этом в отличие от существующих КПК тренер-специалист сопровождает учителя и на этапе «практики» - демонстрации освоенных компетенций в конкретном образовательном событии. Чтобы учить других, нужно учиться самому, поэтому нами была выбрана именно сфера самообразования как self-скилла и концепция непрерывного образования. Со-бытийный подход стал инструментом для реализации ключевой идеи проекта - приобретение необходимых умений в совместной деятельности ученика и учителя. Для обобщения роли педагога (взрослого) авторами проекта

была взята за основу выработанная теоретическая модель деятельности педагога по формированию и развитию детской общности, включающая в себя следующие компоненты:

- цель - развитие и формирование детской общности;
- принципы деятельности педагога по формированию и развитию детской общности.

Авторам проекта близка концепция детского коллектива, разрабатываемая Л.И.Новиковой и ее коллегами. Коллектив понимается как “единство организации и психологической общности”.^[5]

Проект был реализован в ноябре-декабре 2021 года, участники - все педагоги “Гимназии №3” г. Перми. Для освоения новой роли педагогами была использована семиступенчатая технология конструирования пространства сопричастности:

1. «Встреча» с новой ролью (Определение ролей (умений), необходимых для организации клубной деятельности в школе, понимание своих дефицитов - проведение диагностики среди педагогов на сформированность умений, освоенность ролей) (МИТАПЫ);
2. Накопление, анализ информации о новой роли (САМООБУЧ);
3. Выбор тренера - специалиста, формирование «ролевых» групп (АКВАРИУМ);
4. Ролевой тренинг (ПРОБЫ);
5. Обмен информацией (I- sharing, БАНК новых ролей на online-платформе);
6. Апробирование новой роли при организации нового детско-взрослого клуба в Гимназии;
7. Рефлексия (анализ, корректировка совместно с тренером, группой) и трансляция полученного опыта (ЧЕМПИОНАТ).

В результате реализации проекта:

ДЛЯ УЧЕНИКОВ: появилась возможность реализовать свои интересы, они смогли найти “друзей по интересам” в Гимназии; были организованы клубы (детско-взрослые объединения, общности); появилась возможность инициировать формирование своего клуба; получили опыт совместного проживания образовательного события.

ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ: появилась возможность освоить новые компетенции/ новые роли; прошёл ролевой тренинг тренеров-специалистов; были разработаны кейсы с обучающими модулями по освоению ролей совместно с тренерами-специалистами; был разработан диагностический инструментарий (чек-листы), который поможет понять, какой эффект дал проект.

Наша технология по освоению новых ролей основана на алгоритме, который удобен для применения в других школах, поэтому мы транслировали свой опыт для коллег города Перми и Пермского края. Мы представили весь разработанный инструментарий: технологию конструирования пространства сопричастности, кейсы с обучающими модулями, диагностические материалы, сценарный план образовательного события.

По итогам реализованного проекта можно сделать вывод о том, что 85% участников проекта являлись активными участниками (презентовали клуб, проводили интерактивы, готовили материалы, решали технические вопросы), в то время как 15% являлись активно-пассивными участниками (проводили наблюдения, сопровождали класс).

В рамках данного проекта проходила ярмарка «Клубные дни на Звенигородской», которая являлась апробационной площадкой для полученных на семинарах знаний. Педагоги, принявшие участие в данном мероприятии, отметили следующие роли, которые им удалось примерить: 45% - дизайнер образовательного события, 55% - спикер, 30% - специалист по продвижению идей, 10% - специалист по поиску социальных партнеров, 45% - аналитик, 5% - технический специалист

Интересно отметить то, что большинство участников побывали в роли спикера, хотя эта роль была отмечена как наименее популярная в категории «Роль, которую я бы хотел примерить». Кроме того, 5% опрошенных выделили такую роль как технический специалист, хотя для освоения она не предлагалась. Это говорит о том, что коллеги начали анализировать свою деятельность, обращать внимание на функционал.

Самыми сложными моментами, по мнению педагогов, освоивших роль «Спикер», были: публичное выступление (15%), этап подготовки (20%) и взаимодействие с учащимися (30%).

Можно заметить, что общение с учащимися было отмечено большим количеством опрошенных, что указывает на то, что проблема «generation gap», непонимания между поколениями продолжает существовать и осложняет взаимодействие.

Сильными сторонами проведенной ярмарки «Клубные дни на Звенигородской», по мнению педагогов, являлись: продуманный сценарий (45%), яркое оформление площадки (50%), интерактивный формат (60%), четкое распределение ролей внутри команды (45%).

Важно отметить, что 95% участников проекта отметили пользу участия в проекте и в семинарах\тренингах со специалистами. Педагоги отметили, что проект «Хочу учиться и учить!» стал для них: «этапом в собственном продвижении, настрое и практическом результате большой команды, удовольствием», «очередным выходом из зоны комфорта», «новыми пробами в видеосъемке», «знаковым событием, которое дало мне множество новых навыков и знаний», «воплощением идей и дел, которыми люблю заниматься»

Кроме того, 100% опрошенных указали, что испытали положительные эмоции в процессе участия в проекте и по итогам его реализации. Участники проекта описали свое настроение после презентации клуба как «замечательное, удовлетворенное», «позитив, радость, удовлетворение!», «превосходное, бурлящее, переполненное эмоциями»

Дополнительным итогом явилось состояние эмоциональной удовлетворенности педагогов, созданная ситуация успеха, препятствующая выгоранию педагогов. Поскольку в современном мире напряженная эпидемиологическая и политическая обстановка накладывают негативный отпечаток, очень важно, чтобы были точки позитивного всплеска. Таким событием и стал проект.

^[1] А. Г. Асмолов, М. В. Левит «Культурная антропология вариативного образования» <https://refdb.ru/look/2281454-pall.html>

^[2] там же

^[3] Детская общность как объект и субъект воспитания: Монография / Под ред. Н.Л.Селивановой, Е.И.Соколовой.-М.: Издательский центр ИЭТ, ФГНУ ИТИП РАО, 2012.- С.15.

^[4] Детская общность как объект и субъект воспитания: Монография / Под ред. Н.Л.Селивановой, Е.И.Соколовой.-М.: Издательский центр ИЭТ, ФГНУ ИТИП РАО, 2012.- С.20.

^[5] Караковский, В.А., Новикова, Л.И., Селиванова, Н.Л. Воспитание? Воспитание...Воспитание! Теория и практика школьных воспитательных систем / Под ред. Н.Л.Селивановой. Изд.2-у, доп. и перераб. / В.А.Караковский, Л.И. Новикова, Н.Л.Селиванова.-М., 2000.-С.66.