# Практика организации образовательных событий в школе

**Шибанова Марина Степановна,**

**заместитель директора по УР МАОУ «СОШ №8» г. Березники**

***Аннотация.*** *В работе дан краткий анализ понятия «образовательное событие», выстроено собственное понимание его сущности и даны методические рекомендации по организации образовательных событий в основной школе, которые могут стать ресурсом организации деятельности субъектов образовательного процесса.*

***Ключевые слова:*** *образовательное событие, образовательная игра, образовательное путешествие, социальная практика.*

Заложенный в Стандарте системно-деятельностный подход предполагает формирование у обучающихся готовности к саморазвитию, проектированию и конструированию социальной среды, активную учебно-познавательную деятельность, что ставит педагогический коллектив школы перед необходимостью находить новые формы и способы деятельности.

Одним из таких способов выступает, на наш взгляд, образовательное событие. Под событием мы понимаем важный, значительный факт личной или общественной жизни, включающий образовательную задачу, реализуемую учащимися в ситуации самостоятельной деятельности. В ходе ее может достигаться как предметный, так и метапредметный результат.

Ценность образовательного события мы видим в том, что оно является актом развития его участника, поскольку происходит преодоление человеком определённых границ: практических, связанных с осуществлением нового действия и освоением новых способов деятельности, и теоретических, направленных на обогащение мыслительных структур[1, с.5].

Событийный характер может носить как малая учебная форма - урок, так и курс, проводимый в форме интенсивных модулей – погружений, и серия образовательных игр, и образовательное путешествие.

Основными принципами, на которых строится образовательное событие, мы считаем проблематизацию как стимул для деятельности; организацию пространства свободы выбора инструментов, способов деятельности; самостоятельность участников в решении задач; активную деятельность каждого участника.

В практике нашей школы представлены 3 типа образовательной деятельности, которые могут генерировать образовательное событие или сами являются образовательные событием: учебные проекты, путешествия и образовательные игры.

Учебные проекты реализуют старшеклассники. Но перед ними поставлены условия: проект должен быть реализован на курсах для учащихся младших классов. В результате старшеклассниками были задуманы и реализованы уникальные проекты: «Битбокс» и «Краса - русская коса», «Летящая лента», «Полигональное моделирование» и другие. Оттолкнувшись от собственных интересов и способностей, молодые руководители курсов должны были разработать и воплотить проект, аналога которого не было ни в интернете, ни в практике преподающих педагогов. Кроме того, старшеклассникам нужно было обосновать востребованность курса и представить свой проект, как экспертам, так и целевой аудитории: ученикам и их родителям. В критерии оценивания проекта входили как количественные показатели (% выбравших курс, % посещающих, % желающих продолжить обучение на курсе), так и качественные (качество выполненных воспитанниками отчетных работ). Столкнувшись со многими проблемами по организации курсов, воплощению замысла, взаимодействию в группе, старшеклассники учились корректировать свои планы, искать и опробовать новые способы деятельности. Будучи руководителем курса, старшеклассник брал ответственность не только за задуманное дело, но и за тех, кто был ему вверен. Публичность испытания, а порой, и стрессовый характер непредвиденных ситуаций подталкивали ребят на поиск жизненно важных решений.

В традиционном представлении учителя и ученика трудно связать образовательное событие с уроком. Поэтому содержательно эффективным мы считаем урок, выведенный за рамки школьного кабинета в жизненную ситуацию, где знание приобретается из желания и необходимости его получить и школьником самостоятельно выстраивается модель осваиваемого содержания. Так в путешествии по Чехии ученики, узнав о комических случаях толкования чешских слов русскоязычными туристами, стали пристально вслушиваться в живой языковой материал – звучащую речь - и самостоятельно вывели модели образования слов в чешском и русском языке. Этот пример продемонстрировал важность создания подобных учебных ситуаций, ибо в таком обучении нет насилия, оно движется живым интересом, и потому вызывает устойчивый, осознанный мотив познания.

Предпринятая в августе 2013 года поездка в Германию группы учителей немецкого языка, детей и их родителей с проживанием в местных семьях, дала нам твердую уверенность в том, что такие поездки должны планироваться и осуществляться как образовательные события, где участники приобретают социальную, коммуникативную и образовательную практику.

Большим интересом у обучающихся пользуются образовательные игры (ОИ), которые позволяют снять «напряжение обучения», реализовать переход от нормы (должен) к созданию «пространства возможностей» (П.Г.Щедровицкий). В итоге обучающийся проходит все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к творческо-поисковой, что отражается в этапах ОИ: э*тапе подготовки* (разработка замысла, критериев, подготовка экспертов); *основном этапе* (осуществление в игровой форме спроектированных рабочих процессов: показ, тренинг; самостоятельное действие), *рефлексии* (стена гласности, ассоциативные ряды, интервью, видеоролики).

Мы открыли большие возможности игры. Проведенная в нашей школе мотивационная игра по моделированию дала представление о нем как о средстве познания мира. Обыкновенная загадка послужила объектом создания информационной описательной, графической и схематической моделей, а от правильно прочитанной химической формулы зависело получение или неполучение продукта - заданного вещества.

Игра может быть ориентирована как на метапредметный результат, так и на предметный. Например, по окончании курса по моделированию ученики стали участниками межпредметной игры «НИИ: Найду, Исследую, Использую». Цель игры: определить уровень овладения метапредметным навыком - «моделирование». Однако материал, на котором строилась игра, включал межпредметные тексты и задания. Таким образом, приобретенный на уроках и курсах навык моделирования стал способом решения предметных задач.

Обилие предложенных курсов по выбору пока еще не привлекает отвыкших от деятельности вне урока учеников, поэтому игра позволяет провести курс в сжатые сроки путем интенсивного погружения. Если этот курс проводится вне школы, интерес к нему резко повышается. Так образовательное событие «Приглашение к соавторству», проходившее на базе оздоровительного центра, имело целью формирование метапредметного результата – умения интерпретировать имплицитную информацию. Высокую результативность игре дало и участие учителей наравне со школьниками во всех этапах-испытаниях.

Таким образом, освоение жизненного пространства, а не только страниц учебника, делает образование жизнеспособным и служит источником дальнейшего самообразования.

**Литература**

1. Карастелина С.В., Модулина, О.Б.Образовательное событие как ресурс соорганизации и кооперации деятельности субъектов образовательного процесса. – Рыбинск: МОУ ДПО «Информационно-образовательный Центр», 2012. – 34 с.