

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ И РЫНОК ТРУДА



спецвыпуск
август, 2021

Региональные практики организации системы воспитания в СПО

РЕГИОНАЛЬНЫЕ ПРАКТИКИ ОРГАНИЗАЦИИ СИСТЕМЫ ВОСПИТАНИЯ В СПО

**спецвыпуск
август, 2021**



**ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
И РЫНОК ТРУДА**
август 2021, спецвыпуск

**VOCATIONAL EDUCATION
& LABOUR MARKET**
August 2021, special issue

Журнал выходит при поддержке Министерства образования
и молодежной политики Свердловской области

РЕГИОНАЛЬНЫЕ ПРАКТИКИ ОРГАНИЗАЦИИ СИСТЕМЫ ВОСПИТАНИЯ В СПО

статьи и эссе победителей конкурса, организованного НИЦ
профессионального образования и систем квалификаций
ФИРО РАНХиГС при Президенте РФ и журналом
«Профессиональное образование и рынок труда»

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ:

Блинов Владимир Игоревич — доктор педагогических наук, директор Научно-исследовательского центра профессионального образования и систем квалификаций ФИРО РАНХиГС при Президенте РФ

Есенина Екатерина Юрьевна — доктор педагогических наук, ведущий научный сотрудник Научно-исследовательского Центра профессионального образования и систем квалификаций ФИРО РАНХиГС при Президенте РФ (научный редактор номера)

Вайнштейн Александр Михайлович — главный редактор журнала «Профессиональное образование и рынок труда»

Адрес редакции и издателя:
620066, г. Екатеринбург,
ул. Студенческая, д. 4, кв. 16
+7 (343) 268–01–84,
e-mail: po-rt@bk.ru, www.po-rt.ru

Главный редактор: Александр Вайнштейн
Редактор: Ирина Северова
Редактор-корректор: Владимир Терлецкий
Дизайн, верстка: Олег Клещев
Помощник гл. редактора: Ирина Бандарчукене

ISSN 2712–9268 (online)

Социальное проектирование как междисциплинарная технология патриотического воспитания (на примере создания настольной игры «Зил»)

КОРКОТЯН

Самвел Вачаганович,
преподаватель

САДЫКОВА

Валерия Александровна,
преподаватель

Московский техникум креативных индустрий им. Л. Б. Красина (Москва)

Креативные индустрии — это сфера профессиональной деятельности на стыке культуры, технологий и бизнеса, в основе которой лежит производство интеллектуальной собственности. Креативные индустрии сегодня можно назвать одним из драйверов развития креативной экономики, которую определяют три характеристики: высокая роль новых технологий и открытий в разных областях деятельности человека, высокая степень неопределенности, острая потребность генерации новых знаний при колоссальном объеме уже существующих. В этом контексте организация совместной научно-исследовательской и проектной деятельности студентов и преподавателей является важнейшей составляющей образовательного процесса в техникуме. Ориентируясь на современные тренды образования (в том числе связанные с формированием у обучающихся навыков по системе 4К — критическое мышление, креативность, коммуникация, координация), педагогический коллектив Московского техникума креативных индустрий им. Л. Б. Красина пришел к пониманию необходимости развития научно-исследовательского направления в прикладном проектном применении.

Объединение научно-исследовательских методов и проектных технологий в учебной и воспитательной практике техникума позволяет студентам достигать образовательных результатов, выраженных в конкретных продуктах, имеющих социальную значимость и востребованных за пределами самого техникума. Одним из примеров такого подхода является историко-исследовательский проект по изучению роли Даниловского района города Москвы в годы Великой Отечественной войны. Результаты исследования были использованы для создания трех интерактивных образовательных продуктов, объединенных впоследствии в единую настольную игру.

Идея проекта возникла в результате обсуждения со студентами их возможного вклада в сохранение исторического наследия в рамках подготовки к празднованию 75-летия Великой Победы. Одно из зданий техникума располагается в Даниловском районе Москвы, поэтому было принято решение силами студентов разных направлений подготовки под руководством группы преподавателей разработать игру, связанную с историей Даниловского района в годы Великой Отечественной войны. Формат игры позволял ее создателям обработать большой объем исторической информации и представить его интерактивно. Будущие игроки также получали возможность познакомиться с историческими фактами в развлекательной форме. Целевая аудитория игры была определена достаточно широко — как студенты техникума, так и обучающиеся всех образовательных организаций Даниловского района. Таким образом, актуальность проекта напрямую связана с задачей формирования гражданской идентичности и патриотизма. Цель проекта — формирование у школьников и студентов исторической памяти, которую можно определить как «важнейший компонент педагогического и исторического знания, формирующий у субъекта личностное восприятие истории через биографический и эмоциональный побудительные импульсы» (Положенцева, Кащенко, 2014).

Достижение этой цели в ходе реализации проекта осуществлялось через решение следующих задач:

- создание исследовательской среды для соприкосновения студентов с историческими объектами;
- формирование у студентов гражданско-патриотических ценностей посредством творческой деятельности;
- создание студентами медийного социального продукта, понятного современной молодежи.

Проект состоял из нескольких этапов: организационного, исследовательского, производственного и рефлексивного (Новиков, Новиков, 2004). Каждый этап был ограничен конкретными временными рамками. Организационный этап включал в себя работу по формированию из числа студентов рабочих групп (исследовательская, креативная, производственная) и выбор наставников-преподавателей. В состав рабочих групп вошли студенты 1–2 курсов, обучающихся по специальностям: «Издательское дело», «Дизайн по отраслям», «Печатное дело» и «Производство изделий из бумаги и картона». Студенты приглашались к участию на добровольной основе с учетом их личной заинтересованности. Внутри каждой группы были выбраны лидеры и распределены роли. В ходе исследовательского этапа была организована самостоятельная работа студентов, а преподаватели выступали в качестве тьюторов. Далее в процессе учебно-производственной деятельности знания и результаты, сформированные в рамках исследовательского этапа, трансформировались в продукты, составляющие разные части настольной игры: правила игры, игровое поле, игровые задания, комплект дополнительных справочных материалов. В рамках рефлексивного этапа был проведен анализ соответствия результатов запланированным целям и задачам проекта, а также принято решение о дальнейшем тиражировании как опыта, так и полученного продукта.

Одной из центральных задач проекта было создание исследовательской среды, в которой студенты с помощью наставников-тьюторов проводили исследование исторических событий, связанных с тремя важными объектами Даниловского района Москвы — Заводом им. И. А. Лихачева, Дворцом культуры ЗИЛ и Павловской больницей, — в период 30-х – 50-х годов прошлого века.

Группа студентов из семи участников с ноября по январь собирала и систематизировала исторический материал. Были разработаны матрицы исследования, по которым изучались первичные данные из архивных фондов, проведен анализ исторических фактов, а также изучены электронные документы и аудиовизуальные источники Российской государственной библиотеки, библиотеки ДК ЗИЛ, архива Павловской больницы. Упор делался на моделирование исторической реальности в антропологическом аспекте — через изучение биографий людей и связанных с ними исторических объектов. Студенты самостоятельно работали с историческими данными, которые были преобразованы в цельное биографическое повествование. Преподаватели на этом этапе распределяли работу по приоритетам и оказывали консультативную помощь. В ходе исследовательского этапа студенты смогли, кроме прочего, развить навыки деловой письменной и устной коммуникации в общении с официальными лицами посещаемых объектов и профессиональными историками-архивистами.

Ключевым воспитательным эффектом исследовательского этапа стало собственное понимание участниками проекта сложных событий, на которых базируется историческая память. Результаты проведенного исследования легли в основу образовательного контента, в дальнейшем представленного в формате игры с использованием современного языка массовой культуры.

На этапе производства от участников проекта потребовались конкретные исторические знания для успешного проведения разрабатываемой игры. В связи с этим преподавателями-наставниками проекта было принято решение разработать дополнительные (справочные) материалы — комплект открыток, посвященных фактам о деятельности ДК ЗИЛ в исследуемом периоде, и брошюру о роли Павловской больницы в годы Великой Отечественной войны. В процессе игры из этих материалов можно извлекать информацию, необходимую для осуществления ходов игроками. Студенты, обучающиеся по специальностям «Дизайн по отраслям» и «Издательское дело» совместно работали над концептуальной идеей игры, определяя ее механику, содержание и внешний вид. Гейм-дизайн разработанной студентами настольной игры (рис. 1) заключается в следующем:

- имеются: игровое поле, пять комплектов карточек с историческими вопросами об объектах Даниловского района, карточки персонажей и буклет с правилами игры;
- для погружения в исторический контекст игрокам на выбор предлагаются аутентичные персонажи — от обычного рабочего до сотрудника НКВД (данный выбор влияет на то, какие бонусы в процессе игры получает тот или иной персонаж);

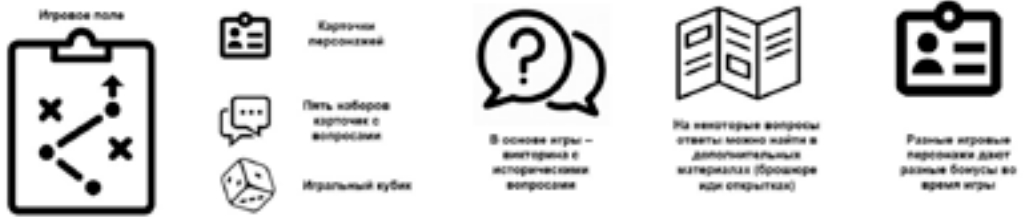


Рис. 1. Концепция настольной игры, посвященной истории Даниловского района Москвы в годы ВОВ



Рис. 2. Дизайн-макеты игрового поля и игровых карточек

- кидая кубик и двигаясь по полю, участник должен вытянуть карточку из того или иного комплекта вопросов в зависимости от цвета сектора игрового поля; игрокам необходимо пройти все игровое поле от старта до финиша;
- для передвижения по игровому полю игрокам необходимо отвечать на исторические вопросы, ответы на которые они могут найти в дополнительных (справочных) материалах — открытках о ДК ЗИЛ и буклете о Павловской больнице.

Студенты специальности «Дизайн по отраслям» под руководством преподавателей специальных дисциплин разработали визуализацию настольной игры — игровых карточек, игрового поля (Рис. 2), а также дополнительного материала, включившего в себя набор открыток и буклет. Одновременно была осуществлена подготовка макетов к печати.

На базе учебно-производственной типографии Московского техникума креативных индустрий им. Л. Б. Красина студенты специальностей «Печатное дело» и «Производство изделий из бумаги и картона» изготовили сигнальные образцы настольной игры (рис. 3, 4), а впоследствии — тираж в количестве 100 штук для передачи в образовательные организации Даниловского района. Итоговый продукт состоит из трех



Рис. 3. Фото картонной упаковки настольной игры



Рис. 4. Фото элементов настольной игры

компонентов: настольная игра на основе исторических событий, связанных с Зааводом имени И. А. Лихачева; справочные материалы (набор открыток о ДК ЗИЛ, буклет о Павловской больнице). Все компоненты взаимосвязаны правилами игры и представляют собой единый образовательный контент, посвященный истории Даниловского района Москвы в годы войны.

Социальный междисциплинарный проект, результатом которого стал целостный интеллектуальный продукт, демонстрирует новый подход к реализации задач патриотического воспитания молодежи. Проектная работа, включившая в себя комплексные теоретические задачи и их практическую реализацию с использованием понятного молодежи языка массовой культуры, может стать эффективным инструментом для колледжей в части получения дополнительных междисциплинарных знаний и навыков, а также способствовать формированию у обучающихся гражданско-патриотических ценностей. В ходе реализации данного социального проекта патриотическое воспитание было органично связано с формированием у студентов профессиональных и универсальных компетенций, а также гибких навыков. Например, ориентированность на результат формировалась через развитие способности обеспечивать качество выполнения работ, а также анализировать их соответствие ожидаемым результатам и заданным параметрам качества. Особое значение имел опыт командной работы, участники проекта освоили коммуникативные навыки, приобрели способность конструктивно взаимодействовать с членами команды для достижения общих целей. Также формировалось и критическое мышление — через развитие способности оценивать ситуацию целостно, сопоставлять разрозненную информацию, устанавливать причинно-следственные связи.

Литература

1. Новиков А. М., Новиков Д. А. Образовательный проект (методология образовательной деятельности). М.: Эгвес, 2004. 120 с.
2. Положенцева И. В., Кащенко Т. Л. Феномен исторической памяти и актуализация личной исторической памяти студентов // Власть. 2014. № 12. С. 42–46. <https://www.jour.fnisc.ru/index.php/vlast/article/view/1588>.