

Адаптационный игровой модуль

«Было ли советское образование лучшим в мире? какое оно сейчас, что можно еще сделать?»

Модуль представляет собой определенным образом сконструированный набор интерактивных форматов, относящихся к различным школам и подходам (фасилитационные, модерационные и игровые механики). Игровым данный модуль считается, потому что обладает рядом характеристик, свойственных только игре (определение Хейзинга):

- **Игра ≠ реальная жизнь**
- В игре присутствует эмоциональность (рискованность или азарт) и вымысел («продукт мысли»)
- Игра устанавливает порядок и порядком является (продукт деятельности и может быть средством)
- В игре всегда несколько игроков
- Вход к игре – принятие роли
- У игры всегда есть конец, после – остается только факт выигрыша

Для нас особенно важным является именно ролевая модель игровых отношений (вся коммуникация и деятельность в модуле ведутся из ролей и позиций, которые меняются в ходе разворачивания образовательного процесса) и то, что игра – безопасное пространство для проб и ошибок, никакие действия или результаты модуля не оцениваются, а «выигрыш» для каждого студента после окончания модуля свой.

Если подробно рассматривать типологии игр, то конкретная модель относится к открытому типу и является игровой симуляцией (очень приближена к реальности, не абстрактна и не имеет четкого алгоритма, зависит от действия участников)

Цель и итоговый продукт модуля: конкретизировать тему исследования или проекта студента первого курса, определив его цели обучения на программе и сформировать ИУП первого года обучения.

Организационно-методическая рамка игрового модуля: игра проходит **три полных дня** подряд. Неразрывность дней связана с общей логикой выстраивания модуля, где опыт студента (траектория его движения по модулю) связан с прохождением кризисного момента переосмысления собственной профессиональной деятельности во второй день. С одной стороны, такой кризис не случится, если разделить первый и второй день, так как интенсивность погружения в тему и ее осмысление будут потеряны, а с другой - при разрыве 2 и 3 дня возрастают риски того, что человек не сможет конструктивно преодолеть кризис, а соответственно выстроить свой план продвижения и ИУП.

В идеальном варианте проведения такой модуль подразумевает выездной характер мероприятия, но может быть реализован и в аудиториях кампуса. Плюсы выездного модуля заключаются в том, что работающие люди (целевая аудитория программы - это управленцы общего образования, в частности директора школ) очень плохо выключаются из рабочих задач, а физическое дистанцирование их от рабочего места способствует более полному погружению в обучение.

Технические требования к помещению и оборудованию для проведения модуля:

1. Необходима одна большая аудитория, где комфортно могут находиться 50 человек, чтобы быстро можно было переорганизовать столы и стулья для работы в малых группах.
2. Экран, проектор, аудио колонки
3. Свободное пространство на стене для фасилитационной стены
4. 4 стойки для листов флипчарта, маркеры не менее 2 шт на каждого студента.

Ниже представлена логика, основные задачи, методические инструменты адаптационного модуля:

День 1

Адаптационный - основная задача погрузить студентов в тему игры, активизировать словарь студента, создать возможности для рефлексии относительно главного вопроса игры. День посвящен работе с образами и метафорами, что позволяет начать разговор о смыслах, со студентами, которые пришли на программу с солидным профессиональным опытом и часто устоявшимися представлениями.

Продукт дня: Перечень приоритетных направлений развития современной школы

Логика дня и форматы работы:

- ⇒ **Упражнение на знакомство в режиме storytelling:** студентам предлагается ответить на вопрос “Почему я здесь?”. Каждый участник кидает по 5 специальных кубиков с различными изображениями на гранях, фотографирует получившуюся комбинацию. Далее необходимо перерисовать все изображения на отдельные листки бумаги и с их помощью подготовить короткую историю (не набор тезисов, а связный рассказ) на 1 минуту на тему «Почему я здесь?».
- ⇒ **Работа в группах по подготовке визуального образа.** Все участники делятся на 3 группы по принципу собственного опыта обучения в школе клея стикеры на таймлайн на модерационной доске (1 группа - те, кто учился только в “советской школе”, 2 группа - те, кто учился в “советской” и “российской” школе, 3 группа - те, кто учился только в “российской” школе). Задача группы на листе флип-чарта нарисовать ответ на вопрос “было ли советское образованием лучшим в мире?”
- ⇒ **Представление и обсуждение образов “советской школы”.** Акцент в обсуждении делается в фиксации расхождений образов, получившихся у разных групп. Обсуждаются причины несоответствия образов, откуда берутся те или иные представления, что в целом формирует образ школы в глазах разных групп.
- ⇒ **Просмотр документального фильма ["Свободная школа". Серия 1 - "1985-1991. Советское образование – лучшее в мире?"](#).** Участники отвечают на три вопроса: О чем фильм? Для кого фильм? Зачем снят фильм?
- ⇒ **Работа в группах «Облака идей»:** студенты в группах отвечают на два вопроса – Что из увиденного и обсуждаемого в фильме остается до сих пор в современной школе? И Чего ей не хватает, чтобы сделать новый шаг? (ответы фиксируются на отдельных модерационных картах двух цветов). Группы озвучивают свои ответы с модерационных карт, а модератор на доске систематизирует их в облака идей и смыслов – находит общие и различные точки на одни и те же явления/факты у всего курса.
- ⇒ **Голосование за лучшие идеи:** все студенты внимательно изучают получившиеся на предыдущем шаге облака идей и голосуют стикерами за приоритетные на их взгляд варианты. На выходе получается перечень приоритетных направлений развития современной школы по мнению студентов.
- ⇒ **Обсуждение** собственного опыта обучения в школе и **рефлексия** его относительно услышанного и увиденного в фильме и в ходе работы в группе: что я думал и что я думаю сейчас?

День 2

Проблематизирующий - основная задача дня определить дефициты, с которыми студент пришел на программу, погрузить в режим проектирования от результата, создать возможности для рефлексии собственного профессионального опыта в соотношении с возможностями программы, с анализом опыта своих однокурсников.

Продукты дня: карта образования глазами ребенка, родителя, педагога, директора, учредителя школы; список приоритетных проблем образования по итогам имитационной игры с экспертами; список приоритетных задач для разработки собственного проекта.

Логика дня и форматы работы:

- ⇒ **Работа в группах по проектированию Карт образования:** Студенты делятся на 5 групп по позициям: ребенок, родитель, педагог, директор, учредитель школы. Каждой группе необходимо спроектировать и нарисовать на листе флип-чарта Карту образования из своей позиции, включая название карты, систему координат (в чем она), измерители системы координат, что будет изображено на карте (объекты).
- ⇒ **Представление и обсуждение карт:** на этом этапе важно прояснить, что именно имели в виду все группы, что принципиально отличает взгляды разных позиций.
- ⇒ **Индивидуальная работа:** студентам необходимо определить под какую карту образования подходит его проект, с которым он поступал на программы (основная часть вступительного испытания, это описание собственного проекта для школьной системы образования), на чьи запросы в первую очередь отвечает его проект, в чью систему координат вписывается (модерационная карта с названием проекта помещается на соответствующий флип-чарт).
- ⇒ **Обсуждение в группах:** студенты внутри групп обсуждают проекты, с которыми пришли на программу относительно представленных на прошлом этапе карт. Далее каждая группа голосует за наиболее актуальный, над которым будет работать на следующем этапе.
- ⇒ **Имитационная игра «Защита проекта»:**
 - **Работа в группах:** студентам необходимо описать проект (который они выбрали) по шаблону и подготовить его презентацию перед стейкхолдерами в рамках игрового взаимодействия (родитель, министерство образования/учредитель школы, социальный фонд, вуз) и попытаться реконструировать позиции стейкхолдеров и их интересы.
 - **Приоритезация стейкхолдеров:** каждая группа определяет, кому из стейкхолдеров (внешние приглашенные на игру эксперты, желательны реальные представители родителей, вуза и т.д.) важнее всего представить свой проект, запись на переговоры (имеется ограничение по времени и количеству слотов для переговоров у каждой позиции – всего три слота у каждого стейкхолдера – 5 минут, 3 минуты и 1 минута)
 - **Карусель переговоров:** согласно графику переговоров каждый проект представляется стейкхолдерам (всего три раунда).
 - **Работа в группах “облака идей”:** студентам в группах предлагается ответить на вопросы: что удалось сделать в проекте и в его представлении по итогам переговоров? Над чем необходимо еще поработать, какие дефициты выявились в процессе разговора со стейкхолдерами, какие интересы не были учтены? По итогам обсуждения группы дорабатывают проекты для короткой питч-сессии.
 - **Питч-сессия и голосование стейкхолдеров за проекты:** каждая проектная группа публично представляет свой доработанный проект в течение 3 минут. Все стейкхолдеры голосуют (кому из проектов каждый стейкхолдер отдал бы свои ресурсы). По итогам голосования - обратная связь от стейкхолдеров группам – почему голосовали за тот или иной проект, что удалось/не удалось донести проектным группам, что необходимо доработать.
- ⇒ **Рефлексия дня:** Мой проект в решении проблем в системе образования

День 3

Проектировочный и Ресурсный - поиск решений для сформулированных проблем (2 день), определение точек роста и компенсации собственных профессиональных дефицитов, в том числе относительно своего исследования или проекта.

Продукты дня: ИУП студента программы под задачи конкретного проекта или исследования, заполненная карта (шаблон).

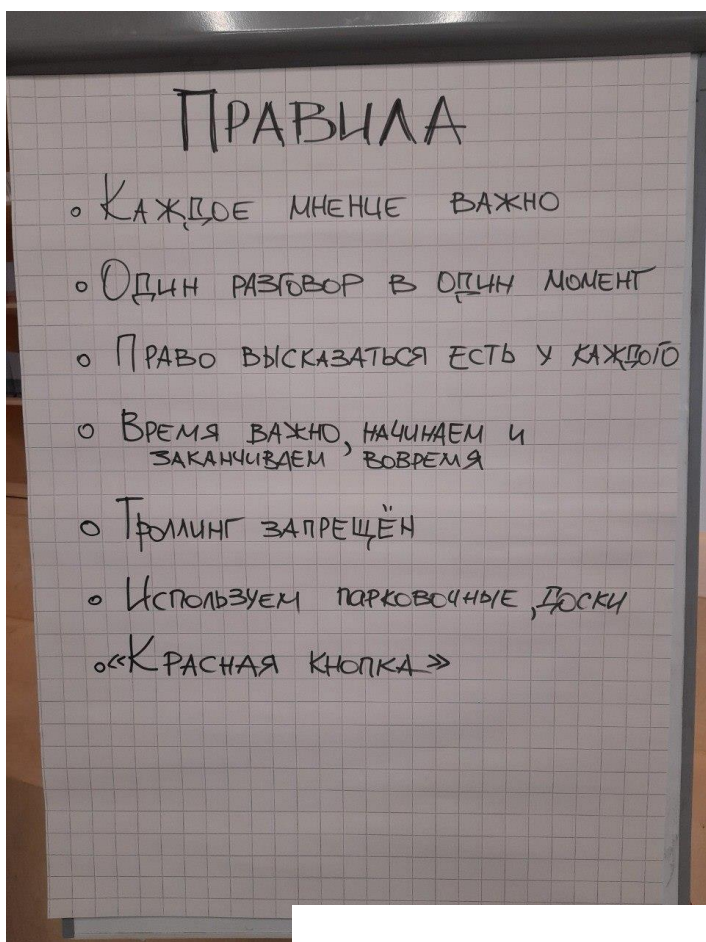
Логика дня и форматы работы:

- ⇒ **Презентация академического руководителя магистерской программы «Содержательный и социальный портрета студента программы»:** обзор направлений и тематик ВКР выпускников программы за последние 5 лет, примеры названий курсовых работ, направлений практик студентов за последние 3 года
- ⇒ **Презентация 2 выпускных работ последнего года выпуска (1 исследование и 1 проект)**
- ⇒ **Работа в группах:** студентам предлагается продолжить работу над проектами 2 дня, либо выбрать внутри группы новый проект и собрать его через упражнение “Мерседес” (3 причины почему эта тема актуальна; 3 последствия, которые произойдут если не решать; 3 первых шага, необходимых для запуска проекта).
- ⇒ **Презентация проектов,** обсуждение, вопросы на уточнение.
- ⇒ **Работа в группах:** продолжение работы в группах по шаблону работы над исследованием/проектом в рамках НИС и шаблоном ИУП (переход из игровой позиции в позицию студента на программе)
- ⇒ **Презентация и обсуждение результатов** работы в группах, вопросы на уточнения, комментарии и рекомендации преподавателей программы: на что еще надо обратить внимание, какие хорошие находки были, что еще можно посмотреть по этой теме, какие дисциплины могут помочь?

Правила игры

Правила игры фиксируются на листах флипчарта по количеству помещений.

Ведущий в самом начале мероприятия озвучивает правила и убеждается, что среди участников нет людей, которые не согласны и не готовы соблюдать эти правила. Если такие люди есть, у них есть возможность покинуть аудиторию до начала игры.



1. Каждое мнение важно – нет правильного и неправильного мнения, не критикуем друг друга (Троллинг запрещен)
2. Один разговор в один момент
3. Право высказаться есть у каждого
4. Время важно – начинаем и заканчиваем вовремя
5. Используем парковочные доски – если рождаются какие-то мысли, идеи, вопросы, которые напрямую не относятся к содержанию игры или конкретной деятельности в определённый момент, участник фиксирует их на модерационной карте и прикрепляет на специальную доску
6. «Красная кнопка» (Книга жалоб и предложений) - специальная онлайн-форма, в которой участники анонимно могут высказать все свои позитивные и негативные замечания и комментарии о ходе, содержании и организации игры.

[Вопросы](#) [Ответы](#) [Настройки](#)

«Книга жалоб и предложений»

Описание

оставьте свое сообщение ниже



Текст (абзац)

Развернутый ответ



Обязательный вопрос



ШАБЛОН ОПИСАНИЯ ПРОЕКТА

« _____ »

1. Цели проекта

2. Результаты проекта и фиксация качественных изменений по сравнению с сегодняшним днем *(образ будущего)*



3. Обоснование актуальности проекта

4. Направления деятельности в рамках проекта *(например, продвижение, институциональное оформление, повышение квалификации кадров и т.д.)*

- _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

5. Направления и мероприятия проекта с краткими пояснениями (мероприятия – это содержательные или организационные действия, которые необходимы для достижения заявленных результатов в разбивке по направлениям)

1. Направление 1 _____
 Мероприятие 1.1 _____
 Мероприятие 1.2 _____
 Мероприятие 1.3 _____

2. Направление 2 _____
 Мероприятие 2.1 _____
 Мероприятие 2.2 _____
 Мероприятие 2.3 _____

3. Направление 3 _____
 Мероприятие 3.1 _____
 Мероприятие 3.2 _____
 Мероприятие 3.3 _____

6. Команда и функционал

| № | Кто нужен | Зона ответственности |
|----|-----------|----------------------|
| 1. | | |
| 2. | | |
| 3. | | |
| 4. | | |

Шаблон исследования/проекта НИС и ИУП

| | | | |
|---|--------------------|-----------------|------------------|
| Какая управленческая проблема (противоречие) будет решена? | | | |
| | <i>в мире</i> | <i>в России</i> | <i>в НИУ ВШЭ</i> |
| | Что читать? | | |
| Кто эксперт в этой теме? | | | |
| Что они говорят, пишут, какие выдвигают идеи? | | | |
| Что и как делают, какие выдвигают гипотезы, проводят исследования, какие решения | | | |
| Какие результаты уже в поле этой проблемы достигнуты? | | | |
| Какие существуют публикации, кейсы, конференции, рейтинги, советы? | | | |
| Какие дисциплины МП “Управление образованием” помогут в продвижении по | | | |
| Предполагаемая тема курсовой работы? | | | |
| Предполагаемая практика? | | | |