

Э. Р. ХАМАТГАЛЕЕВ

**ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ ПРОЕКТНОЙ
КУЛЬТУРЫ УЧАЩИХСЯ**

Учебно-методическое пособие

КНИГА  РУ

2018

УДК 378
ББК 74.58
X18

X18 Хаматгалеев Э. Р. Технология развития проектной культуры учащихся. Учебно-методическое пособие / Э. Р. Хаматгалеев. – Барнаул: Книга. Ру, 2018. – 59 с.

ISBN _____

В пособии представлена технология развития проектной культуры учащихся (ТРПК), включающая следующие этапы: этап 1 - школа мифотворчества; этап 2 - школа-мастерская (обучение ремесленного типа, обучение и работа по образцу); этап 3 - школа-лаборатория (развитие исследовательских умений); этап 4 - школа проектов и программ (развитие проектной культуры личности и проектной деятельности). Данные подготовительные этапы, по сути, представляют собой предпроектную подготовку (квазипроектную деятельность), обуславливающую успешность освоения проектной деятельности и являющуюся необходимым базисом для развития проектной культуры личности. Технология применима на учебных предметах общеобразовательных ОУ, во внеурочной деятельности и дополнительном образовании, для различных возрастных категорий обучающихся. Отличительной особенностью технологии является повышенная доля педагогической активности и творчества: выбор и подготовка педагогом/учащимися тем занятий, тренингов, упражнений, руководство учебной, исследовательской, проектной деятельностью учащихся и мн. др.

Ведущим методологическим основанием технологии является концепция культурно-исторического типа школы (В. В Рубцов, А. А Марголис, В. А. Гуружапов).

Для административных и педагогических работников, методистов.

ISBN _____

© Хаматгалеев Э. Р., 2018
© Издательство Книга. Ру, 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Содержание технологии развития проектной культуры учащихся	7
Сравнительный анализ технологии организации проектной деятельности (метода проектов) и предлагаемой нами технологии развития проектной культуры	19
Технология развития проектной культуры и культурно-исторический тип школы: сравнительный анализ	23
Заключение	24
Приложение. Реализация технологии развития проектной культуры учащихся (ТРПК) в предметных областях	25
Список литературы	56

ВВЕДЕНИЕ

В педагогической среде продолжается активный поиск, касающийся темы педагогических условий формирования и развития проектной культуры и проектной деятельности в обучении.

Следует отметить, что **проектная культура не тождественна проектной деятельности**. Проектная культура – наддеятельностное личностное качество, аспект общей культуры личности, определяющий успешность реализации проектной деятельности и включающий такие элементы, как инновационная готовность, рефлексивность, креативность, критическое мышление, умелость, исследовательские умения, ценностная рациональность, изобретательское мышление и др. [27].

Современные исследователи исходят из идеи развития проектной культуры личности средствами проектной деятельности. Мы же придерживаемся иной точки зрения и считаем, что развивать проектную культуру личности в проектной деятельности, без определённой подготовки к самой проектной деятельности, преждевременно. Необходима **предпроектная** подготовка, основанная на освоении учащимися (в контексте последовательности исторического возникновения) видов деятельности квазипроектного характера: мифотворчество, ремесленничество (обучение и работа по образцу), учебно-исследовательская деятельность, учебная проектная деятельность. Таким образом, этапами подготовки учащегося к проектной деятельности, т. е. этапами технологии развития проектной культуры личности (ТРПК) являются: 1) школа мифотворчества; 2) школа-мастерская; 3) школа-лаборатория; 4) школа проектов и программ (проектная школа).

Исследователями освещаются проблемы организации современного школьного обучения в области формирования личности ученика как субъекта проектной культуры:

- в содержании образования практически отсутствует специфическое научно-проектное знание, в связи с чем малоуспешны попытки формирования у учащихся умения практически применять знания [9, с. 146];

- тенденции узкой специализации и профилизации предметного школьного образования при ограниченном объёме полидисциплинарного знания [5];

- наметившаяся с ростом научно-технического прогресса «дегуманизация» знания, ведущая к формированию технократических взглядов и ослабляющая понимание механизмов развития цивилизации [Там же].

В то же время педагоги общеобразовательной школы отмечают следующие затруднения в организации проектной деятельности учащихся:

- неподготовленность учащихся к проектной деятельности, что имеет следствием принуждение учащегося к выполнению проекта и перекалывание части ответственности по выполнению проекта педагогами на себя в стремлении ускорить и упростить работу учащегося;
- невладение учителями конкретными методиками поэтапного развития проектной культуры учащихся (предпроектной подготовки), являющейся основанием будущей проектной деятельности;
- отсутствие оценочных методик, позволяющих оценить эффективность формирования элементов проектной культуры учащихся.

Озвученные выше трудности ведут к разочарованию многих педагогов в методе проектов, к принятию решения педагогами об отказе от проектной деятельности в школе, способствуют общему снижению популярности идей проектного образования в современной школе.

В целях решения данной проблемы нами предлагается являющаяся, по сути, предпроектной подготовкой (подготовкой к проектной деятельности) **технология развития проектной культуры учащихся (ТРПК)**, концептуальным базисом которой мы определяем культурно-историческую образовательную парадигму (концепция культурно-исторического типа школы, авторы: В. В. Рубцов, А. А. Марголис, В. А. Гуружапов).

Таким образом, **цель пособия** – разработать и представить технологию развития проектной культуры учащихся.

Задачи:

1. Выявление проблем и противоречий образовательного процесса в контексте проектного обучения.
2. Разработка технологии развития проектной культуры учащихся.
3. Сравнительный анализ разработанной технологии развития проектной культуры учащихся и существующей технологии организации проектной деятельности учащихся.

Актуальность. По Л. С. Выготскому, любая научная идея переживает ряд стадий развития: зарождение, распространение, расширение, ограничение (конкретизация) [3, с. 60-63]. В нашем видении, идеи культурно-исторической образовательной парадигмы, аналогично, реализуют данные этапы: зарождение в узко-предметной сфере; расширение собственных границ до уровня концепции культурно-исторического типа школы; ограничение идеи до уровня **педагогической технологии развития проектной культуры учащихся**.

По нашему мнению, культурно-исторический характер образования, в котором историческое развитие науки и культуры проецируется на процесс обучения, наиболее полно отвечает задачам формирования и развития проектной культуры личности. Но на этом

средства культурно-исторического подхода не исчерпываются. В настоящее время нами ведётся обобщение опыта реализации в образовательной практике возможностей использования исторической, философской, научной и научно-популярной, культурологической, классической литературы как дидактической системы (проект «Чтение как ресурс повышения качества образования», инициированный Галактионовой Т. Г. и др.).

Современные образовательные технологии предлагают различные варианты построения учебного процесса и ориентированы, прежде всего, на классно-урочную систему (урочная деятельность). Представляется, что формирование и развитие проектной культуры обучаемых требует использования в этом процессе и внеурочной работы. Решить связанный с достижением этой цели сложный комплекс задач, по нашему мнению, можно лишь в рамках культурно-исторической образовательной парадигмы.

Выбор нами культурно-исторической образовательной парадигмы обусловлен тем, что культурно-исторический контекст профессионального труда, как такового, к которому в равной мере мы относим и деятельность учащегося, и деятельность педагога, позволяет данным субъектам учебного процесса повысить своё качественное позиционирование с уровня специалиста до уровня профессионала, характеризующегося следующими особенностями [11]:

- профессионал удерживает культурно-исторический контекст профессионального труда;
- в подлинном Профессионале органично соединяются Личность и Мастер;
- профессионал характеризуется, в отличие от специалиста, наличием собственной, самостоятельно выстроенной (с опорой на существующие в культуре способы деятельности) предметности деятельности;
- для специалиста достаточно владения знаниями, умениями, навыками и способностями к преобразованию предмета конкретной деятельности. Профессионал кроме владения знаниями по предмету деятельности и способностями всегда принадлежит профессиональному сообществу, а следовательно, удерживает в сознании всю сферу профессиональной деятельности, умеет соотносить свою деятельность с деятельностью других профессионалов данной сферы, умеет выстраивать содержательные коммуникации с ними;
- способности профессионала, в отличие от способностей специалиста, включают в себя рефлексию и позиционность. Наличие этих способностей позволяет профессионалу строить и реализовывать собственную деятельность в исходных условиях, заниматься её проектированием и преобразованием;
- и т. д.

Итак, введение в образовательный процесс основной школы технологии развития проектной культуры учащихся (ТРПК) в контек-

сте культурно-исторической образовательной парадигмы позволяет решить ряд проблем в отношении учащегося как субъекта учебного процесса:

- активизации субъектной позиции учащихся и формирования эмоционально-ценностного отношения к обучению;
- стимулирования мотивации обучения и самостоятельности в учебно-познавательной деятельности;
- развития креативности, аналитичности, критичности, творчества;
- применения знаний в практической деятельности;
- формирования исследовательских, проектных, рефлексивных, коммуникативных компетенций и др.

СОДЕРЖАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТИЯ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ УЧАЩИХСЯ

ЭТАП 1. Школа мифотворчества

Уровень сформированности проектной культуры учащегося: первый уровень – сознательность с элементами бессознательного (архетипы, интуиция, установки, автоматизмы) [16, с. 387].

Общая характеристика школы: в школе мифотворчества учащийся должен освоить действие с некоторым предметным содержанием по определённому сюжету или сценарию.

Изучаемый объект и осваиваемое содержание: дети действуют с сюжетом задачи и соответственно сюжету действуют с игровым, воображаемым, мифологическим объектом, что соответствует их возрастным особенностям. Реальным содержанием их работы являются способы действия, которые необходимы на следующей ступени обучения (способ систематизации объектов, соединение – разъединение частей объекта, включение – исключение частей объекта в целое и т. п.) [20; 21].

В школе мифотворчества дети действуют с игровым, воображаемым, мифологическим объектом, что соответствует их возрастным особенностям. При этом реальным содержанием их работы являются способы действия, которые необходимы на следующей ступени обучения (способ систематизации объектов, соединение – разъединение частей объекта, включение – исключение частей объекта в целое и т. п.) [9, с. 88].

Образовательные цели:

1. реконструкция предметного содержания на основе выделения и конструирования отношений вещей и их свойств;
2. фиксация выделенного содержания как в виде особых детских различных текстов-сочинений (мета-мифов), так и в виде пред-

метных собраний, специфических музеев, коллекций предметов и т. п., собранных самими детьми в соответствии с выделенными ими свойствами и отношениями;

3. освоение ритуального по форме способа действия с предметным содержанием, задаваемым соответствующим мифологическим сюжетом описания этого содержания;

4. подготовка к переходу в следующий тип школы, связанный с цеховым сознанием и формированием способов действия по культурно заданному образцу.

Результат освоения школы: система свойств и отношений, определяющая наглядно воспринимаемое содержание предметов [9, с. 90].

Итог обучения:

1. Итогом обучения являются не столько знания о том или ином предметном содержании, сколько формирование у ребёнка способности осознанно выполнять переходы от мифологического способа работы с предметом к построению системного описания самого предмета (и способности самостоятельно строить некоторый воображаемый контекст и соответствующие ему собственные тексты «о природе вещей») [20; 21].

2. Главным итогом обучения является не столько достижение определённых образовательных результатов, сколько формирование осмысленной философской позиции, характеризующейся тем, что окружающая действительность, социальные отношения для личности в наибольшей степени определяются индивидуальным представлением мира в воображении, и имеет смысл привнесение в собственное мировоззрение (мироощущение, мировосприятие, миропонимание, миропредставление) элементов сказочности, позитивной мифологичности, религиозности, романтизма.

Тип организационной культуры: традиционная [17; 18, с. 35].

Тип деятельности:

1. Мифотворчество: деятельность в соответствии с социальной ролью (функционирование) [20; 21].

2. В основании мифотворчества – формы активности, промежуточные между игрой и деятельностью [16, с. 385].

3. Спонтанная фантазия.

Способы нормирования и трансляции деятельности: миф и ритуал [17; 18, с. 35].

Формы общественного устройства: коммунальные группы, формируемые по принципу «свой-чужой», на отношениях родства [17; 18, с. 35].

Мифологемы учащихся [16; 24, с. 183; 333-352]:

- «свой – чужой»;
- «красивый – некрасивый»;
- «бедный – богатый»;

- «умный – глупый»;
- «сильный – слабый».

Историческая форма общности (тип социальной общности): родовая; различные формы социальных организаций [20; 21].

Осваиваемые способы действия: действие по сценарию в соответствии с ролью [9, с. 89; 20; 21].

Культурно-исторический тип сознания: мифологические формы сознания [9, с. 87].

Онтогенез мышления учащегося:

Мифологическое мышление – это допонятийное мышление образами. Предмет воссоздаётся только по одному (или нескольким) несущественным его свойствам [16, с. 406].

От образа к мысли: **Образное** (целостность восприятия, воображение, вторая сигнальная система; образное отражение мира в виде восприятий и представлений – предпосылка мыслительно-абстрагирующего отражения) ® **индуктивное** (построение аналогий, моделирование, игра, первые понятия) [16, с. 387, 392; 19].

Деятельность учителя:

- педагог дирижирует развитием самого сюжета игры и управляет изменениями в системе функционально-ролевых взаимодействий детей. Широко используются свойственные этому возрасту **рассуждения, дискуссии** ведущиеся с детьми с позиций, определяемых их ролью [20; 21];

- учитель несёт функцию организатора совместной деятельности учащихся (например, предметно-опосредованной сюжетно-ролевой игры) [Там же];

- строит дискурсивные формы работы учащихся, фиксируя противоречия, сталкивая мнения, суммируя и разбирая различные точки зрения (организатор дискуссий по позициям) [Там же].

Деятельность учащегося:

Учащиеся строят деятельность по определённому сценарию, родственному ритуалу. Обучение строится при этом на основе широкого использования мифологического и сказочного материала [Там же].

Обучение в школе мифотворчества включает два этапа:

- *первый этап*, когда учащиеся в опоре на заданный способ мифологического или образного описания предмета работают с этим предметом как с системой свойств, отношений и средств;

- *второй этап*, когда учащиеся переходят к освоению противоположного по направленности действия, превращая данный им набор предметов в некоторую целостную систему на основе создания общего мифологического способа их описания. На этом этапе учащиеся переходят от непосредственного восприятия предмета к пониманию особенностей этого воспринимаемого предмета (возможно, в некотором мифологическом контексте), т. е. снятию содержательных свойств предмета, структурированию этих свойств в систему на осно-

ве соответствующего объяснительного принципа, позволяющего объединить эти различные свойства в целое [Там же].

Исторический тип школы: обучение как ритуал [9 с. 87; 20; 21].

Предметное содержание: свойства и отношения вещей, данные в непосредственном чувственном восприятии и наглядных представлениях, способы их выражения в знаково-символической форме [9, с. 89; 20; 21].

Путь познания: мистический [1; 15, с. 14-17].

Формируемый компонент проектной культуры личности (преимущественно): мотивационно-ориентировочный.

Формы организации обучения: практическая работа, тренинг, оргдеятельностная (проблемно-деловая) игра.

Формы фиксации детьми результатов своей работы: это может быть своеобразный музей вещей или «коллекция» предметов, собранных самими детьми по некоторым общим основаниям – свойствам, характеристикам, отношениям, которые выступают как существенные для тех или иных наборов [20; 21].

Задания:

- задания на мифотворчество (по классам).
- определение предмета по одной его несущественной характеристике [16, с. 385].

Типы учебных работ: мифотворчество (квазипроекты), спонтанное проектирование.

Форма аттестации учащихся: мифотворчество; практическая работа; портфолио.

ЭТАП 2. Школа-мастерская

Уровень сформированности проектной культуры учащегося: второй уровень – репродуктивный.

Общая характеристика школы: должен быть сформирован соответствующий культурно-заданный образец действия [20; 21].

Ребёнок изучает сложившиеся в предметах смыслы действия и специально осваивает навыки и умения, обеспечивающие эти действия (например – понятие числа и одновременно навык счёта). Понимание образцов предметов (идей) и соответствующих этим образцам обобщённых способов действия характерно для исторического типа ремесленного сознания [Там же].

В школе-мастерской дети осваивают культурно заданные образцы действия и навыки, готовящие их к работе с предметным содержанием, недоступным их непосредственному восприятию. Понимание образцов предметов (или идей) и соответствующих им обобщённых способов действия характерно для исторического типа ремесленного сознания [9, с. 88-89].

Образовательные цели:

– задача школы-мастерской состоит в организации такого типа обучения, при котором учащиеся осваивают культурно заданные образцы действия и навыки, готовящие их к работе с предметным содержанием, который недоступен непосредственному восприятию. Эти образцы становятся предметом специальной работы учеников под руководством учителя [20; 21];

– основой становится ориентация на формирование у учащихся обобщённых способов действия и соответствующих понятий.

Итог обучения (результат освоения школы):

– система культурно заданных образцов и способов действия с объектами [9, с. 90].

– освоение системы определённых навыков, требующих автоматического уровня исполнения.

– заканчивая школу-мастерскую, учащийся не только осваивает некоторый набор разрозненных способов действия, у него формируется и сама способность реконструировать различные предметные содержания, самостоятельно осуществлять взаимопереходы от «Предмета» к «Способу действия» и от «Способа действия» к модели «Предмета» [20; 21];

– системное понимание предмета, выраженное в способности детей описывать связи и отношения его свойств, трансформируется в системный способ реконструкции способа действия и самого предмета [Там же].

Тип организационной культуры: корпоративно-ремесленная [17; 18, с. 35].

Тип деятельности: ремесло (учебная деятельность): деятельность по культурно заданному образцу, воспроизводство образцов [9, с. 87; 11; 20; 21].

Способы нормирования и трансляции деятельности: образец и рецепт его воссоздания [17; 18, с. 35].

Формы общественного устройства: корпорация, имеющая формально иерархическое строение – мастер, подмастерье, ученик [17; 18, с. 35].

Мифологемы учащихся [16; 24, с. 183; 333-352]:

– если делать всё по образцу учителя, то можно избежать ошибок;

– взрослые тоже ошибаются;

– выбирай или проиграешь;

– послушный пай-мальчик;

– чтобы выжить и иметь блага, нужно работать локтями и быть первым;

– буря и натиск;

– на свой страх и риск;

– не пляши под чужой мотив;

– плыть по течению – признак слабости.

Историческая форма общности (тип социальной общности): цеховая корпорация; профессиональные общности, организации [9, с. 87; 20; 21].

Осваиваемые способы действия: реконструкция способа вывода общих свойств и отношений из непосредственно данных вещей, упражнение в навыке [9, с. 89; 20; 21].

Культурно-исторический тип сознания: цеховое сознание [9, с. 87].

Онтогенез мышления учащегося:

Рассудочно-эмпирическое мышление (В. В. Давыдов) [11]: **индуктивное** (построение аналогий, моделирование, игра) ® **дедуктивное** (выявление закономерностей).

Логическое мышление: согласование содержания и объёма понятийной мысли, её индуктивно-дедуктивный строй, иерархичность понятий, адекватность вариантных и инвариантных компонентов мысли, полнота обратимости операций, чувствительность к противоречиям и др. [16, с. 409].

Деятельность учителя:

– учитель – «мастер» - задаёт канон действия (именно канон, а не просто алгоритм, представленный последовательностью операций), которому подражает ученик [8];

– учитель – взрослый, владеющий культурно заданным и оформленным способом действия с предметом, который он передаёт ученикам в процессе обучения [20; 21];

– учитель должен передать саму идею того или иного способа работы с объектом, не передаваемую непосредственно через объяснение или набор индивидуальных упражнений. Процесс такой передачи строится Учителем в форме специально организованной коллективно-распределённой деятельности детей (с операциональным, предметным или позиционным типом распределения), моделирующей как основание способа действия с объектом, так и принцип построения самого объекта [Там же];

– учитель – организатор освоения детьми некоторых навыков и простейших операций [Там же].

Деятельность учащегося:

– передача навыков строится на основе выполнения детьми серии упражнений, направленных на запоминание и воспроизведение усваиваемых навыков [Там же];

– в школе-мастерской происходит освоение системы определённых навыков, требующих автоматического уровня исполнения. Здесь форма обучения связана с упражнением по заданному образцу и не нуждается в столь значительном опосредствовании коллективными формами учебной работы [Там же];

– в «мастерской», работая рядом с «мастером», учащийся осваивает некую норму действия, например, учится учиться [8].

Исторический тип школы: школа-мастерская: мастер-ученик [20; 21].

Предметное содержание: общие свойства и отношения окружающего мира, выделенные в исторически сформировавшихся культурных и специализированных видах деятельности; социально значимые знаки [9, с. 89; 20; 21].

Путь познания: логический [1; 15, с. 14-17].

Формируемый компонент проектной культуры личности (преимущественно): операциональный.

Формы организации обучения: практическая работа, тренинг, обучение «по образцу», оргдеятельностная (проблемно-деловая) игра.

Формы фиксации детьми результатов своей работы: это может быть музей, в котором собираются технологии работы с предметами и соответствующий этим технологиям инструментарий (измерительные приборы, различные аппараты для наблюдения, способы изготовления костюмов, техники письма, рисунков и т. д.), а также учебные и творческие работы учеников (учебные тетради и рисунки) [20; 21].

Задания:

- задания на ремесленничество (по классам);
- задания на развитие системного мышления (построение системного оператора, ТРИЗ).

Типы учебных работ: репродуктивные.

Форма аттестации учащихся: практическая работа; репродуктивный проект; портфолио.

ЭТАП 3. Школа-лаборатория (экспериментариум [11]; научно-инженерная или др.)

Уровень сформированности проектной культуры учащегося: третий уровень – аналитико-продуктивный (проактивный).

Общая характеристика школы: ребёнок в школе-лаборатории строит модели того или иного явления и занимается его исследованием [20; 21].

В школе-лаборатории изучаемое детьми содержание предметов осваивается на основе построения моделей, понятий и теории этого содержания, что характерно для научного типа сознания. Здесь школьники постигают азы научных теорий, сталкиваются с экспериментом и научным текстом [9, с. 90; 20; 21].

Образовательные цели: формирование представлений о науке как важном элементе культуры, развитие которого обусловлено взаимодействием различных факторов; развитие исследовательской культуры учащихся.

Итог обучения (результат освоения школы): система понятий, моделей и теорий и адекватные этой системе средства [9, с. 90].

Тип организационной культуры: профессиональная (научная, исследовательская) [17; 18, с. 35].

Тип деятельности: исследование (учебно-исследовательская; учебно-экспериментальная деятельность; многоплановая социально и личностно значимая деятельность) [9, с. 87; 11; 20; 21].

Способы нормирования и трансляции деятельности: теоретические знания в форме текста [17; 18, с. 35].

Формы общественного устройства: профессиональная организация, построенная на принципе онтологических (бытийных) отношений [17; 18, с. 35].

Историческая форма общности (тип социальной общности): научное сообщество [9, с. 87; 20; 21].

Осваиваемые способы действия: поиск, исследование, экспериментирование [9, с. 89; 20; 21].

Культурно-исторический тип сознания: научное сознание [9, с. 87].

Онтогенез мышления учащегося:

Научно-теоретическое мышление (В. В. Давыдов) [11]: *дедуктивное* (выявление закономерностей) ® *абстрактно-логическое конвергентное* (абстрагирование, построение схем процессов).

Педагогические мифологемы [16; 24, с. 183; 333-352]:

- мифологема о *безграничных возможностях человека*;
- мифологема *безграничных возможностей человеческого познания*;
- мифологема *возможности воспитания безграничны*;
- *коллектив – ведущий фактор воспитания*.

Деятельность учителя: учитель/эксперт (учебно-экспериментальная деятельность); мастер/консультант (исследовательская деятельность); консультант/наставник (ситуация предпрофессионального выбора в микросреде).

Позиция школьника: учащийся, экспериментатор [11].

Деятельность учащегося: позиция школьника в исследовательской образовательной ситуации – позиция Автора исследования. Школьники вместе с педагогами замысливают исследования, разрабатывают сценарии и программы их реализации, распределяют и координируют совместные действия, реализуют и оценивают их последствия. В позиции Автора исследования школьники осваивают образцы и эталоны учебного исследования, организационной деятельности.

Исторический тип школы: школа-лаборатория: наставничество [9, с. 87; 20; 21].

Предметное содержание: модели, теории, методы постановки эксперимента [9, с. 89; 20; 21].

Путь познания: 1) естественно-научный; 2) путь гуманитарных наук; 3) путь эмпирических наук (геологии, зоологии или географии и, соответственно, методов исследований, принятых в этих науках) [1; 15, с. 14-17].

Формируемый компонент проектной культуры личности (преимущественно): когнитивный.

Содержание образования: историко-научный компонент [14]:

1. *Когнитивный аспект (история идей):*

- основные этапы истории развития научной теории (идеи) и их характеристика;
- содержание и логика развития научной теории на различных исторических этапах;
- сходные тенденции в научном познании и других сферах культуры.

2. *Личностный аспект (история людей):*

- биографии крупнейших деятелей науки;
- взаимодействие учёных с научным сообществом;
- влияние на развитие науки личностей политиков, философов и других представителей культуры.

3. *Социальный аспект (история общества):*

- характеристика определённой эпохи и её периодизация;
- хронология важнейших событий общественно-политической истории;
- влияние экономических и социально-политических факторов на развитие науки, влияние науки на общественную жизнь.

4. *Культурный аспект (история культуры):*

- характеристика культуры определённого исторического периода;
- знаковые события культуры определённого исторического периода;
- историко-культурные и социокультурные факторы развития научных знаний.

Формы организации обучения: исследовательская работа (в том числе учебно-опытный участок и мн. др.), тренинг, оргдеятельностная (проблемно-деловая) игра.

Формы фиксации детьми результатов своей работы: система написанных учениками собственных «научных» текстов, фиксирующих результаты их работы на разных учебных предметах [20; 21].

Задания: на исследовательскую деятельность (по классам).

Типы учебных работ: исследовательская работа.

Форма аттестации учащихся: исследовательская работа (экспертная оценка); портфолио.

ЭТАП 4. Школа проектов и программ (проектная)

Уровень сформированности проектной культуры учащегося: четвёртый уровень – креативный.

Общая характеристика школы: предметное содержание осваивается учениками путём построения проекта или образца деятельности, связанного с проектным типом сознания. Проект и далее программа являются современным средством организации деятельности коллектива людей и координации выполняемых ими действий. При этом важным объектом работы становится возникающая общность, моделирование её целей, задач и средств функционирования [9, с. 87, 90; 11; 20; 21].

Образовательные цели: формирование и развитие проектной культуры учащихся.

Итог обучения (результат освоения школы): система проектов [9, с. 90].

Тип организационной культуры: проектно-технологическая [17; 18, с. 35].

Тип деятельности: проектирование (учебно-проектная деятельность): создание образцов, новых деятельностей [9, с. 87; 11; 20; 21].

Способы нормирования и трансляции деятельности: проекты, программы (программами в этом смысле принято называть особо крупные проекты) и технологии [17; 18, с. 35].

Формы общественного устройства: технологическое общество, структурированное по принципу коммуникативности и профессиональных отношений [17; 18, с. 35].

Историческая форма общности (тип социальной общности): сообщество разнопрофильных специалистов; творческие междисциплинарные общества (полипрофессиональные) [9, с. 87; 20; 21].

Осваиваемые способы действия: проектирование, создание опытных образцов, выполнение практических расчётов, разработка программ действий, связанных с координацией деятельности [9, с. 89; 20; 21].

Культурно-исторический тип сознания: продуктивное сознание [9, с. 87].

Онтогенез мышления учащегося:

Проектное сознание (Ю. В. Громыко) [11]: *абстрактно-логическое конвергентное* (абстрагирование, построение схем процессов) ® *дивергентное* (творчество, креативность, диалектичность мышления) ® *изобретательское* (системность, модельность, критичность, прогностичность мышления) ® *продуктивное мышление* [10], *проектное мышление* [6; 7; 22; 23].

Педагогические мифологемы [16; 24, с. 183; 333-352]:

- мифологема о *безграничных возможностях человека*;
- *равных шансов* (все ученики обладают равными способностями к обучению, воспитанию, развитию);

- педагогического Эльдorado (можно развить все стороны личности одинаково гармонично);
- командной эстафеты (комсомол – резерв партии; пионерия – резерв комсомола и др.);
- мифологема «рыночной ориентации образования».

Деятельность учителя: организация тренингов (креативности, тайм-менеджмента, организационного поведения и др.); руководство проектной деятельностью, консультирование.

Деятельность учащегося: проектирование как способ познания наиболее соответствует возрастному стремлению подростка объединить в единое целое всё, что он знает, и спроектировать своё будущее, закрепляя его непосредственно в своих образовательных (учебно-предметных, межпредметных, научно-практических и социальных) проектах. Путём проектирования различных видов совместных и индивидуальных образовательных проектов постепенно и последовательно наращивается недостающий подростку ресурс позиционирования. Способ, которым осваивается это содержание, – совместное (с другими субъектами школьного образования) целеполагание, проектирование и перспективное планирование социально и личностно значимой деятельности. Логика движения в этом содержании – это своего рода восхождение подростков от освоения наиболее общих культурных, социально принятых форм и способов построения отношений со взрослыми и сверстниками к становлению индивидуальных, стилевых характеристик деятельности и способностей самостоятельного действия – к становлению субъекта целостной учебной деятельности [11].

Позиция школьника в проектной образовательной ситуации – позиция Автора проекта. Школьники вместе с педагогами замысливают проекты, разрабатывают сценарии и программы их реализации, распределяют и координируют совместные действия, реализуют и оценивают их последствия. В позиции Автора проекта школьники осваивают образцы и эталоны учебного проектирования, организационной деятельности [Там же].

Исторический тип школы: школа проектов и программ [9, с. 87; 20; 21].

Предметное содержание: способы состыковки данных разных наук и опыта разных видов деятельности в практике [8, с. 89; 20; 21].

Путь познания: практический, с ориентацией на достижение результата и доказательство правоты эффективностью, практикой. Это путь всех так называемых прикладных наук. Например, для строительства домов не обязательно знать, что земля – шар, вполне можно считать её плоской и преуспеть в строительстве [1; 15, с. 14-17].

Формируемый компонент проектной культуры личности (преимущественно): креативный.

Компетенции: способности самоопределения, анализа ситуации, постановки цели, разработки схематического представления проекта, практической деятельности по реализации проекта. Введение проектной деятельности в содержание образования позволяет учащимся получить опыт участия в постановке проектных задач, в их корректировке и реализации и т. д. [11].

Формы организации обучения:

- проект;
- тренинг: задания на креативность и т. д.;
- тренинг по развитию ресурсного мышления;
- кейсы;
- оргдеятельностная (проблемно-деловая) игра;
- предпринимательство: школьное предприятие (бригада);

школьное конструкторское бюро; учебно-опытный (пришкольный) участок и т. п.

Формы фиксации детьми результатов своей работы: система проектов, разработанных и реализованных самими школьниками [20; 21].

Задания:

- на проектную (преимущественно) и исследовательскую деятельность (по классам) [9];
- на развитие системного мышления (построение системного оператора, ТРИЗ) и др.

Типы учебных работ: учебный проект; творческие проекты (креативные) и др.

Внеурочная деятельность: проектная деятельность.

Форма аттестации учащихся: проект (экспертная оценка); портфолио.

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ТЕХНОЛОГИИ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (МЕТОДА ПРОЕКТОВ) И ПРЕДЛАГАЕМОЙ НАМИ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТИЯ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ:

Критерии	Технология организации проектной деятельности (метод проектов)	Технология развития проектной культуры (ТРПК)
Общая характеристика технологии	Направлена на освоение содержания учебного курса (совокупности курсов) методом проектов	Направлена на развитие личностных качеств
Цель	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выполнение учебного проекта. 2. Освоение содержания учебного курса. 3. Организация и развитие проектной деятельности учащихся. 	Поэтапное развитие проектной культуры учащегося как личностного качества
Составные элементы технологии (технологические этапы)	<p>Этапы проектной деятельности:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Представление темы проекта. 2. Целеполагание, проблематизация. 3. Поиск (исследование). 4. Планирование. 5. Осуществление проекта. 6. Представление (защита) 	<p>Этапы развития проектной культуры личности учащегося (как высшего типа организационной культуры):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Школа мифотворчества (квазипроектная учебная деятельность): мифотворчество; деятельность по интересам (хобби, творчество). 2. Школа-мастерская: репродуктивная учебно-проектная деятельность (воспроизведение; обучение и работа по образцу). 3. Школа-лаборатория: учебно-исследовательское проектирование (поисковая и аналитическая учебно-

Продолжительность	<p>проекта.</p> <p>7. Оценивание, рефлексия.</p>	<p>проектная деятельность).</p> <p>4. Школа проектов и программ: учебная проектная деятельность и реализация программ (групп проектов). (по типологии организационной культуры, предложенной В. А. Никитиным (традиционная; корпоративно-ремесленная; профессиональная (научная); проектно-технологическая (управленческая)) [17; 18, с. 35])</p>
Продолжительность	<p>Ограничена временем разработки и реализации проекта (краткосрочный, среднесрочный, долгосрочный)</p>	<p>Поэтапно:</p> <p>В контексте возрастной периодизации развития учащегося (Рубцов В. В. и др.):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) школа мифотворчества: 5-6 лет; 2) школа-мастерская: 7-9 лет; 3) школа-лаборатория: 10-14 лет; 4) школа проектов и программ: 15-17 лет). <p>Для 11-летней школы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) школа мифотворчества: 1-4 классы; 2) школа-мастерская: 5-7 классы; 3) школа-лаборатория: 8-9 классы; 4) школа проектов и программ: 10-11 классы). <p>Для основной школы (5-9 классы):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) школа мифотворчества: 5 класс; 2) школа-мастерская: 6-7 класс; 3) школа-лаборатория: 8 класс; 4) школа проектов и программ: 9 класс. <p>Для учебного года (по какому-либо учебному предмету в ОУ):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) школа мифотворчества: I четверть;

		<p>2) школа-мастерская: II четверть;</p> <p>3) школа-лаборатория: III четверть;</p> <p>4) школа проектов и программ: IV четверть.</p>	
Процесс	<p>Проект выполняется учащимся, как правило, без предвартельной, предпроектной, подготовки (что зачастую является причиной затруднений организации проектной деятельности учащихся и отказу педагогов от неё)</p>	<p>К выполнению проекта учащийся подводится не сразу, а поэтапно: от квазипроектирования (мифотворчества и элементарного творчества), через репродуктивную деятельность и исследование, к проекту (каждый последующий этап основывается на образовательных, личностных достижениях предыдущего этапа)</p>	
Формы организации	<p>Проектная деятельность</p>	<p>Различные: урок (современные, инновационные образовательные технологии; технология формирующего оценивания), тренинг, практикум, игра, исследовательская деятельность, проектная деятельность и др.</p>	
Методы (технологии) обучения	<p>Технология организации проектной деятельности учащихся (метод проектов)</p>	<p>Технологии:</p> <ul style="list-style-type: none"> – технология развития проектной культуры учащихся; – технология организации самостоятельной деятельности учащихся; – технология организации исследовательской деятельности; – технология организации проектной деятельности; – технология проблемного обучения; – технология развития критического мышления; – технологии делового взаимодействия; – технология «Педагогическая мастерская»; – технология кейсов; 	

		<ul style="list-style-type: none"> – технология формирования читательской деятельности (технология продуктивного чтения); – технология формирующего оценивания.
Виды учебной деятельности	Проблемно-ориентированная, поисковая	Все виды: перцептивная, репродуктивная, вариативная, проблемно-ориентированная, поисковая [25]
Функции учителя	Тьютор	Тьютор; педагог; учитель; воспитатель
Позиция ученика	Активность, интерактивность, деятельность	Активность, интерактивность, деятельность, самосовершенствование
Диагностика	<ol style="list-style-type: none"> 1. Оценивание результатов проектной деятельности. 2. Диагностика (уровневая, шкалированная) сформированности деятельностных качеств 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Оценивание результатов ведущего вида деятельности каждого этапа: мифотворчество, ремесленничество, исследовательская деятельность, проектная деятельность. 2. Диагностика сформированности проектной культуры как качества личности.

ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ И КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКИЙ ТИП ШКОЛЫ: СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ:

1. ТРПК легко «вписывается» в классно-урочную систему, дополняет её в качестве педагогической технологии. В отличие от культурно-исторического типа школы, ТРПК не требует переработки содержания образования, введения новых предметов, должностей (губернёра и др.), служб (психологической, проектно-методической и др.).

2. Если культурно-исторический тип школы охватывает детей в возрасте от 5 до 17 лет, т. е. всю школу, включая дошкольное образование, то ТРПК реализуется в любом возрасте, на любом учебном предмете, в течение:

- 11-летнего обучения;
- начальной, основной или средней школы;
- одного учебного года;
- одного учебного предмета;
- одной учебной темы, раздела, главы (четверти);
- одного параграфа.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Выводы:

1. Основными проблемами в организации проектной деятельности учащихся являются:

– неподготовленность учащихся к проектной деятельности, что имеет следствием принуждение учащегося к выполнению проекта и перекалывание части ответственности по выполнению проекта педагогами на себя в стремлении ускорить и упростить работу учащегося;

– невладение учителями конкретными методиками поэтапного развития проектной культуры учащихся (предпроектной подготовки), являющейся основанием будущей проектной деятельности;

– отсутствие оценочных методик, позволяющих оценить эффективность формирования элементов проектной культуры учащихся.

2. С целью решения данных проблем нами разработана технология развития проектной культуры учащихся (ТРПК): к выполнению проекта учащийся подводится не сразу, а поэтапно: от **квази-проектирования (мифотворчества** и элементарного творчества), через **репродуктивную** деятельность и **исследование, к проекту** (каждый последующий этап основывается на образовательных, личностных достижениях предыдущего этапа).

3. Этапы технологии развития проектной культуры учащегося ТРПК: 1) школа мифотворчества; 2) школа-мастерская; 3) школа-лаборатория; 4) школа проектов и программ.

ПРИЛОЖЕНИЕ

РЕАЛИЗАЦИЯ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТИЯ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ УЧАЩИХСЯ (ТРПК) В ПРЕДМЕТНЫХ ОБЛАСТЯХ

1. Учебный предмет: ТЕХНОЛОГИЯ (индустриальные технологии)

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

Мифотворчество (мифотворческий проект): спонтанное проектирование изделий (квазипроекты).

1. Придумать ритуал (для группы, класса или индивидуально).
2. Составление свода обычаев класса, группы.
3. Выбор животного-символа.
4. Выбор (и изготовление) тотема.
5. Изготовление вещи-символа.
6. Хекс-знаки, амулеты и талисманы.
7. Выбор шамана класса (праздничное мероприятие).
8. «Мышление руками» (5 класс):
 - поделки из природного материала;
 - игрушки;
 - тотемы;
 - украшения;
 - оружие;
 - орудия труда.
9. Деловая игра «Бартерный обмен»: 1) индивидуальное изготовление изделий ручной работы; 2) установление «бартерных цен» (бартерная таблица); 3) обмен изделиями (ярмарка); 4) рефлексия.

Дополнительно:

1. Задания на мифотворчество (по классам).
2. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.
3. Оргдеятельностные (проблемно-деловые) игры.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

Ремесленническая школа: канонический проект (репродуктивная деятельность и обучение – квазипроекты).

Обучение в мастерской (изготовление повседневных вещей от начала и до конца): каждый учащийся одновременно и проектировщик, и технолог, и исполнитель.

1. Геометрические построения (графическая грамота) – 5-6 классы.
2. Технологический практикум (технологическая культура) – 6-7 классы: практикум по выполнению соединений брусков (ремес-

леннический проект) и др.

3. Алхимический проект («Золотая цепочка из медной проволоки») – 5-6 классы.
4. Логика (логические УУД) – 6-7 классы.

Ремесленничество (5-6 класс): 1) практикум (обучение) по выполнению соединений брусков (ремесленнический проект); 2) изготовление скворечника.

Ремесленничество (7 класс): 1) практикум (обучение) по выполнению шиповых соединений брусков (ремесленнический проект); 2) изготовление табурета.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

I. Историко-научный компонент:

1. Когнитивный компонент (история идей):

- основные этапы истории развития научной теории (идеи) и их характеристика;
- содержание и логика развития научной теории на различных исторических этапах;
- сходные тенденции в научном познании и других сферах культуры.

2. Личностный компонент (история людей):

- биографии крупнейших деятелей науки;
- взаимодействие учёных с научным сообществом;
- влияние на развитие науки личностей политиков, философов и других представителей культуры.

3. Социальный компонент (история общества):

- характеристика определённой эпохи и её периодизация;
- хронология важнейших событий общественно-политической истории;
- влияние экономических и социально-политических факторов на развитие науки, влияние науки на общественную жизнь.

4. Культурный компонент (история культуры):

- характеристика культуры определённого исторического периода;
- знаковые события культуры определённого исторического периода;
- историко-культурные и социокультурные факторы развития научных знаний.

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение спе-

циальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность:

- слепая десятипальцевая печать – 6-7 классы (просвещенческая школа);
- естественнонаучное исследование (эксперимент) и др. исследовательские работы по материаловедению – 7 класс;
- проект-исследование «Географические открытия» (исследование мировых культур, истории развития техники, дизайна, технологий) – 7 класс;
- проект «Чертежи», проект в эскизах – 7, 8, 9 классы;
- лабораторный практикум;
- исследовательский (естественнонаучный) проект.

Исследования (6 класс): 1) виды отделки, отделочные материалы (краски, лаки, шпаклёвка по дереву, масло, воск, морилка), клей; свойства древесины, металлов, искусственных материалов и др.; 2) изготовление скворечника (продолжение), кормушки, ложки, шкатулки или др.

Школа-лаборатория, 7 класс (научно-инженерная): 1) виды отделки, отделочные материалы (краски, лаки, шпаклёвка по дереву, масло, воск, морилка), клей; свойства древесины, металлов, искусственных материалов и др.; 2) изготовление табурета (продолжение).

Деловая игра «Предприятие»: 1) смена ручного труда машинным (индивидуальная, групповая, бригадная работа над проектом; корпоративные навыки); 2) исследование конструкционных материалов, древесных и пиломатериалов; 3) рефлексия.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозрачность; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронципательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

Учебная проектная деятельность (креативный проект, тренинги и др.):

- морфологический проект (проектирование вещей);
- системное проектирование: системотехническое проектирование; социально-техническое проектирование; дифференцированное проектирование (социальное, эргономическое и др. виды проектирования);
- средовой (природоохранный, экологический, дизайнерский) проект;
- аксиологический проект; мифопоэтический проект;
- типологическое проектирование: по видам деятельности – социальное (в культуре, образовании, здравоохранении, политике), экономическое, семиотическое, экологическое, предметное /архитектурное, художественно-техническое, строительное, инженерное и т. п./ проектирование; по сферам деятельности – проектирование культуры, управления и производства, а также смешанные виды проектирования и тотальное проектирование, объектом которого является вся общественная жизнедеятельность; гуманитарное проектирование; образовательное проектирование (образовательный проект);
- интегративное проектирование: межпредметные и метапредметные учебные проекты.

Учебное проектирование (6 класс): 1) изготовление шкатулки – форма крышки (вырезание рисунка и др.); 2) проектирование на компьютере: мебели; жилого или др. помещения (дома); предмета интерьера; кухонной утвари и др.

Проектная школа, 7 класс:

1) изготовление табурета (завершение) – форма крышки (вырезание рисунка и др.); 2) проектирование на компьютере: мебели; жилого или др. помещения (дома); предмета интерьера; кухонной утвари и др.

Технологии, формы, средства обучения:

1. Проект.
2. Тренинг. Задание: «Предложите идею выхода на рынок... (продукта)» и др.
3. Тренинг по развитию ресурсного мышления.
4. Кейсы.
5. Деловая игра «Проектная организация»: 1) новейшие технологии: 3D-проектирование, робототехника, лазерный станок; 2) общество разнопрофильных специалистов (определение нужных предприятию специалистов; распределение ролей); 3) организация деятельности, организация производства; 4) проектирование; 5) кооперация и предпринимательская проба; 6) рефлексия.
6. Предпринимательство: школьное предприятие (бригада).

2. Учебный предмет: ТЕХНОЛОГИЯ (обслуживающий труд)

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

1. ПЕРВОБЫТНОСТЬ

1. **Растительные культуры и домашние животные.**

2. **Блюда.** Сырая пища. Переход на жареную пищу.

3. **Методы обработки и технологии приготовления.** Изобретение двух способов приготовления пищи: 1) запекание, или жарение в сухом жару, 2) кипячение, или варка на пару. Отсутствие выбора: человек должен был есть сырую пищу. После изобретения способа разведения огня: переход на жареную пищу. Открытие способа варить пищу в яме, накрытой большой шкурой. Открытие способа приготовления пищи на огне в котелках с водой и без воды.

4. **Посуда.** Вместо посуды – горячие камни вокруг открытого огня. Появление первых примитивных котелков

5. **Средства приготовления пищи.** Первая печь: выложенная камнями яма с тлеющими углями. Появление печей для приготовления пищи над поверхностью земли, с отверстием для дыма, тягой и камнем, закрывающим входное отверстие, чтобы держать её горячей. Открытие способа варки пищи в яме, покрытой большой шкурой: яма заполнялась водой и нагревалась до кипения раскалёнными докрасна камнями. Появление первых примитивных котелков: тростниковая корзина, обмазанная глиной и затвердевшая.

II. ДЕЛОВАЯ ИГРА «БАРТЕР/ОБМЕН»:

1) индивидуальное изготовление изделий ручной работы;

2) установление «бартерных цен» (бартерная таблица);

3) обмен изделиями;

4) рефлексия.

Дополнительно:

1. Задания на мифотворчество (по классам).

2. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

АНТИЧНОСТЬ

Египтяне

1. **Растительные культуры и домашние животные.**

2. **Блюда** египетской кухни: более 20 сортов водки; фаршированные блюда (птица и др.).

3. **Методы обработки и технологии приготовления:** фаршировка и др.

4. Посуда.

5. Средства приготовления пищи: печи и др.

Греки

1. **Растительные культуры и домашние животные.** Огородничество: морковь, капуста, яблоки.

2. **Блюда.** Не знали, что такое еда; не умели делать обыкновенное вино; не умели готовить пищу; еда – 1) виноград (вино, сушёный виноград – изюм, компот: виноград (изюм), залитый родниковой водой), 2) оливки, дар Афины (оливковое масло и др.), 3) овечий сыр, 4) пахта и др. Не было хлеба, т. к. не было посевных площадей (холмистая местность). Лепёшки – очень дорогая вещь. Пшеница – очень дорогая, произрастала в очень небольшом количестве мест (в малоазийской Греции), ввозилась. Следовательно: болезни, рано умирали.

3. **Методы обработки и технологии приготовления.** Ели – когда придётся, что придётся, никакого режима еды не было. Компот: виноград (изюм), залитый родниковой водой. Технология приготовления пищи (только над огнём на вертеле, не умели делать больше ничего): отпотрошить, очистить (например, от перьев), поместить на вертел (рыба на вертеле, баранина на вертеле). Еда появилась со времён эллинизма, когда они пошли на Восток, а на Востоке готовили.

4. Посуда.

5. Средства приготовления пищи. Печи и др.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).

2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

1. Историко-научный компонент:

1. Когнитивный компонент (история идей):

– основные этапы истории развития научной теории (идеи) и их характеристика;

– содержание и логика развития научной теории на различных исторических этапах;

– сходные тенденции в научном познании и других сферах культуры.

2. Личностный компонент (история людей):

– биографии крупнейших деятелей науки;

– взаимодействие учёных с научным сообществом;

– влияние на развитие науки личностей политиков, философов и других представителей культуры.

3. Социальный компонент (история общества):

– характеристика определённой эпохи и её периодизация;

– хронология важнейших событий общественно-политической истории;

– влияние экономических и социально-политических факторов на развитие науки, влияние науки на общественную жизнь.

4. Культурный компонент (история культуры):

– характеристика культуры определённого исторического периода;

– знаковые события культуры определённого исторического периода;

– историко-культурные и социокультурные факторы развития научных знаний.

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность.

Деловая игра «Предприятие»: 1) смена ручного труда машинным (индивидуальная, групповая, бригадная работа над проектом; корпоративные навыки); 2) исследование конструкционных материалов, древесных и пиломатериалов; 3) рефлексия.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозрачность; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

Проектный практикум: учебная проектная деятельность.

Технологии, формы, средства обучения:

1. Проект.
2. Тренинг. Задание: «Предложите идею выхода на рынок... (продукта)» и др.
3. Тренинг по развитию ресурсного мышления.
4. Кейсы.
5. Деловая игра «Проектная организация»: 1) новейшие технологии: 3D-проектирование, робототехника и др.; 2) общество разнопро-

фильных специалистов (определение нужных предприятию специалистов; распределение ролей); 3) организация деятельности, организация производства; 4) проектирование; 5) кооперация и предпринимательская проба; 6) рефлексия.

6. Предпринимательство: школьное предприятие (бригада).

3. Учебный предмет: ЕСТЕСТВОЗНАНИЕ/ОБЖ/МЕДИЦИНСКАЯ ПОДГОТОВКА и др.

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

Мифотворчество: 1) наблюдение и ухаживание за животными и растениями; 2) спонтанная деятельность на природе (поход, экскурсия и т. д.); 3) учебно-практическая деятельность на пришкольном экспериментальном участке.

Дополнительно:

1. Задания на мифотворчество (по классам).
2. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

Ремесленничество (обучение и работа по образцу): экология животных, экология растений, мониторинг окружающей среды.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ (НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ)

1. Историко-научный компонент:

1. Когнитивный компонент (история идей):

- основные этапы истории развития научной теории (идеи) и их характеристика;
- содержание и логика развития научной теории на различных исторических этапах;
- сходные тенденции в научном познании и других сферах культуры.

2. Личностный компонент (история людей):

- биографии крупнейших деятелей науки;
- взаимодействие учёных с научным сообществом;
- влияние на развитие науки личностей политиков, философов и других представителей культуры.

3. Социальный компонент (история общества):

- характеристика определённой эпохи и её периодизация;

– хронология важнейших событий общественно-политической истории;

– влияние экономических и социально-политических факторов на развитие науки, влияние науки на общественную жизнь.

4. Культурный компонент (история культуры):

– характеристика культуры определённого исторического периода;

– знаковые события культуры определённого исторического периода;

– историко-культурные и социокультурные факторы развития научных знаний.

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность: исследовательская работа учащихся (исследование и мониторинг экосистем). Использование концептуальных систем естественных наук:

– физика: 1) механическая; 2) термодинамическая; 3) электромагнитная; 4) релятивистская; 5) квантово-механическая;

– химия: 1) учение о составе; 2) структурная химия; 3) учение о химическом процессе; 4) эволюционная химия;

– биология и др.

ПРИМЕРЫ ИССЛЕДОВАНИЙ:

Исследовательская работа №1: «Методы борьбы с онкологией».

1. Проблема, гипотеза, цели, задачи, методы.

2. Что такое онкология: традиционные и нетрадиционные теории; кислотно-щелочной баланс (ацидоз – потеря щелочей организмом).

3. Экологические проблемы Санкт-Петербурга, способствующие развитию онкологии: автомобили и предприятия.

4. Способы борьбы с онкологией: традиционные и нетрадиционные подходы (Тулио Симончини; профессор Неумывакин, врач Огулов и др. советские врачи).

5. Что такое сода (где получают в России и за рубежом; как получают; натуральная и искусственная сода); содержание соды в крови человека; использование соды (бальзамирование; финикийцы везли соду на корабле (зачем?)), изобрели стекло; древнеиндийские йоги; для личной гигиены в Древнем Риме); применение в лечении (польза соды): предотвращение старения; уничтожение ацидоза организма; увеличение лейкоцитов и лимфоцитов; при отравлениях; выведение тяжёлых металлов: свинца, ртути и др.; в борьбе с паразитами; отвыкание от курения, алкоголизма, наркомании, токсикомании; укрепление вестибулярного аппарата, улучшение внимания; ликвидация шока; растворение камней в органах внутренней (брюшной) полости

человека; профилактика радиоактивного заражения, выведение радиоактивных изотопов; выщелачивание и растворение патологических отложений в позвоночнике и суставах; излечение радикулита, полиартрита, ревматизма, подагра, остеохондроз и др.

6. История лечения содой: 1) древность (пепел божественного огня: Индия, Египет, древние славяне; Авиценна, Альберт Великий; применение соды против рака описано ещё 100 лет назад (1924 г.) в книге «Грани Агни Йоги» (т. 8, с. 99-100); 2) способы получения (добычи) соды.

7. Методы и рецепты лечения/профилактики рака содой: 1) пить раствор: 1 чайная ложка на 1 стакан воды – 1 раз в неделю (интервью детского хирурга И. Г. Загидуллина, г. Стерлитамак и других врачей); 2) внутривенное введение медицинского раствора; 3) примочки.

8. Противопоказания: 1) отсутствуют доказательства: это не панацея от всех заболеваний (в том числе раковых); 2) лечение содой не подходит каждому индивиду; 3) должен быть здоровым кишечник (или можно употреблять даже при гастрите?); 4) беременность; 5) не злоупотреблять при изжоге.

9. Исследовательская работа: 1) состояние деревьев вяза (фото листьев) как биоиндикатора в экологическом мониторинге, определение очагов голландской болезни вязов в Санкт-Петербурге (неизлечимое грибковое заболевание вязов – рак, голландская болезнь; сайт: <http://grafioz2.myopencity.org/site/pages/map>); 2) исследование пользы соды в борьбе с раком вязов: 1) полив поражённых растений содовым раствором; содержание веточек в содовом растворе.

11. Проект по лечению деревьев города: сбор экспериментального материала, организация эксперимента в лаборатории. Выведение эксперимента за пределы лаборатории (при подтверждении гипотезы).

12. Выводы.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозрачность; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопозис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

Проектная деятельность: экологическое проектирование (скворечник, мусоросборник и мн. др.).

4. Учебный предмет: ЭКОНОМИКА / ТЕХНОЛОГИЯ (мальч.) / ОБЩЕСТВОЗНАНИЕ

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

1. Производство и обмен изделиями (технология + экономика).
2. Школьная ярмарка. Реклама изделия.
3. Атрибутика (герб, флаг, девиз) бригады, группы, класса, школы.
4. Экономические игры: менеджер, монополия и др. (4 часа).
5. Деловая игра «Бартерный обмен»:
 - 1) индивидуальное изготовление изделий ручной работы;
 - 2) установление «бартерных цен» (бартерная таблица);
 - 3) обмен изделиями, ярмарка;
 - 4) рефлексия.

Дополнительно:

1. Задания на мифотворчество (по классам).
2. Определение предмета по одной его существенной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

Изучение тем:

1. Банки.
2. Биржи.
3. Акции и ценные бумаги.
4. Валютный рынок.
5. Сырьевой и товарный рынки.
6. Другие темы календарно-тематического планирования.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

1. Историко-научный компонент:

1. *Когнитивный компонент (история идей).*
2. *Личностный компонент (история людей).*
3. *Социальный компонент (история общества).*
4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность:

1. «Анализ динамики курсов валют, акций, ценных бумаг, товаров (золото) и др.».
2. «Анализ динамики биржевых индексов».
3. Анализ корреляционных зависимостей: «нефть-рубли», «нефть-доллар», «доллар-золото» и др.
4. Выявление причин падения/роста стоимости активов (валюты, товары/сырьё, акции и ценные бумаги и др.).

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

1. Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозорливость; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

2. Бизнес-проектирование.

3. Бизнес-планирование.

4. Экономическая игра «Финансист/миллионер» (длительность: от 1 года; 7-11 классы): 1) ученикам выдаётся 1 млн. школьных рублей; 2) на эти средства предлагается приобрести валюту, товары (нефть, золото и др.), акции и ценные бумаги, драгоценные монеты, биткойны и т. д., открыть вклады (валютные, рублёвые, металлические) в банке и мн. др. по настоящим, действующим условиям (реальные цены, комиссия, НДС и др. налоги и сборы, срок вклада и т. д.); 3) рынок/банк/биржа реализует финансовые продукты и услуги покупателям/клиентам; 4) по истечении календарного периода (месяц, квартал, год и т. д.) происходит анализ финансовой деятельности каждого учащегося; 5) самые успешные участники игры отмечаются, поощряются.

5. Мини-игры (по правилам игры «Финансист/миллионер»): «Валютный рынок»; «Фондовый рынок»; «Рынок акций и ценных бумаг»;

«Товарный рынок (золото); «Сырьевой рынок» и т. п.

5. Учебный предмет: ИНФОРМАТИКА

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

1. Мифотворчество (в том числе логические игры и др.).
2. Задания на мифотворчество (по классам).
3. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

1. Слепой десятипальцевый метод набора текста на клавиатуре.
2. Сайтостроение.
3. Темы календарно-тематического планирования.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

I. Историко-научный компонент:

1. *Когнитивный компонент (история идей).*
2. *Личностный компонент (история людей).*
3. *Социальный компонент (история общества).*
4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. **Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности.** Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

1. **Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.):** развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозорливость; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); си-

стемность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

2. Проектная деятельность.

6. Учебный предмет: МУЗЫКА

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

1. Мифотворчество:

- 1) исторически первые мелодии («мелодии-матери», по Вагнеру), выражающие творческую духовность народа.
- 2) участие в конкурсе патриотической песни.
2. Задания на мифотворчество (по классам).
3. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

1. Нотная грамота.
2. Музыкальные стили и направления, композиторы: история и современность.
3. Техника выступления на сцене.
4. Темы календарно-тематического планирования.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

I. **Историко-научный компонент:**

1. *Когнитивный компонент (история идей).*
2. *Личностный компонент (история людей).*
3. *Социальный компонент (история общества).*
4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. **Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности.** Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность: анализ выдающихся выступлений деятелей искусства

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозрачность; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

Проектная деятельность: проект «Моя/наша песня (клип, муз. композиция)» (соло, дуэт, группа) и др.

7. Учебный предмет: ОБЖ

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

1. Мифотворчество: противопожарные игры и др.
2. Задания на мифотворчество (по классам).
3. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

Противопожарные тренировки.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

1. Историко-научный компонент:

1. *Когнитивный компонент (история идей).*
2. *Личностный компонент (история людей).*
3. *Социальный компонент (история общества).*
4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность: исследование проблем в области противопожарной охраны: нарушение нормативов (отсутствие балконов и др.), вредные вещества пластика и т. д. Примеры соблюдения и нарушения требований противопожарной безопасности (кинотеатры с выходом из зала на улицу, детские сады с балконами и лестницами на 2 этаж и др.) и антитеррористической защищённости и т. п.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозрачность; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, проницательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

Учебное проектирование: разработка безопасного здания и др.

8. Учебный предмет: ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

I. «Сказки старой Англии» [28]:

1-3 классы. Узнать коротко о географии расселения и древней истории кельтов и северно-европейских народов.

Познакомиться со сказками о *лепреконах* или же о буках и боггартах, чтобы ответить на вопросы о знании сюжетов. Представить и нарисовать этих сказочных существ, придумать и изготовить для них подарки.

5-6 классы. Узнать коротко о географии расселения и древней истории кельтов и северно-европейских народов. Познакомиться со сказками о феяри, чтобы ответить на вопросы о знании сюжетов.

Составить памятку-инструкцию по выживанию для того, кто вдруг попадёт в волшебный, магический плен, в плен к сверхъестественным силам.

7 класс. Узнать коротко о географии расселения и древней истории кельтов и северно-европейских народов. Познакомиться с мифами о вестниках и посланцах смерти и о беспокойных детях воды, чтобы ответить на вопросы о знании сюжетов. Составить анкету и провести опрос среди одноклассников по теме роли страхов в их жизни.

8-9 классы. Узнать коротко о географии расселения и древней истории кельтов и северно-европейских народов. Познакомиться с легендой о плавании короля Брана, чтобы ответить на вопросы о знании сюжетов.

Проследить путь короля и попытаться сопоставить сказочные страны и их возможные реальные прототипы.

10-11 классы. Узнать коротко о географии расселения и древней истории кельтов и северно-европейских народов. Познакомиться с легендой о народе Дану, чтобы ответить на вопросы о знании сюжетов.

Проследить путь короля и попытаться сопоставить сказочные страны и их возможные реальные прототипы.

II. **«Современные мифы и легенды».**

III. **Мифотворчество:** подумать над идеей легенды о каком-нибудь событии и/или человеке, имеющем отношение к жизни школы (класса).

Дополнительно:

1. Задания на мифотворчество (по классам).
2. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

Обучение по программе (ремесленничество): темы календарно-тематического планирования.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

I. **Историко-научный компонент:**

1. *Когнитивный компонент (история идей).*
2. *Личностный компонент (история людей).*
3. *Социальный компонент (история общества).*
4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. **Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности.** Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность: лингвистические исследования:

– этимология слов (английский язык);

– «словарь фраз и выражений английского языка».

1. Выберите слово.

2. Введите своё имя после выбранного слова.

3. Изучите слово (в ресурсах библиографии).

4. Напишите 3-5-страничный документ, в котором подробно описываются этимология, история, значения, использование и неправильные представления о вашем слове.

5. Опубликуйте свою работу в Интернете (группа класса, сайт, блог и др.).

6. Прочитайте и оцените проекты друг друга (анонимно).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ:

1. Выберите слово.

2. Изучите слово:

Посмотрите слово в таком количестве словарей, которое вы можете найти; ориентируясь на библиографию. Прочтите эти определения и осмыслите их. Делайте заметки: проследите историческое развитие (слова) слова. Рассмотрите этимологию слова. Полная этимология вашего слова может включать этимологию другого слова. Рассмотрите возможные варианты написания слова. Теперь попробуйте изложить всю найденную информацию своими словами. Можно начать с этимологии, а затем рассказать о развитии и изменении слова и его значения, обратив внимание на даты цитат.

3. Теперь найдите это слово в дополнительных ресурсах: см. Библиографию. Естественно, не все слова будут освещены во всех источниках. Проследите расхождения между словарями. Соответствуют ли этимология, определения и значения слова? Существуют ли редакционные комментарии относительно использования этого слова? Это слово считается неофициальным, разговорным, вульгарным? Обратите внимание на примеры использования слова, которые использует каждый словарь. Есть ли противоречия в отношении использования слова? Если да, то как его историческое использование сравниваете с рекомендацией словарей?

4. Если это уместно, теперь **найдите** свое слово в словарях сленга/ругательства. Имеют ли эти ресурсы более широкий набор определений?

5. Обратите внимание на интересные сайты, которые предоставляют хорошую или плохую информацию. (И не забудьте скопировать адреса!).

6. **Оформите документально исследовательскую работу.** Представьте всю информацию, которую вы получили академическим (научным) языком. Аудиторией и оценивающими экспертами будут ваши одноклассники и учитель. Поскольку мы будем размещать и

читать информацию онлайн, вы можете подумать над заголовками и подзаголовками (а также ссылками), оптимально организовав свою работу.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозрачность; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

Проектная деятельность: проект «Моя первая книга» (авторский перевод новейшей зарубежной литературы) и др.

9. Учебный предмет: РУССКИЙ ЯЗЫК, ЛИТЕРАТУРА

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

1. Мифотворчество:

- 1) подумать над идеей легенды о каком-нибудь событии и/или человеке, имеющем отношение к жизни школы;
- 2) театрализация мифов.
2. Задания на мифотворчество (по классам).
3. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

Темы календарно-тематического планирования.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

1. Историко-научный компонент:

1. *Когнитивный компонент (история идей).*
2. *Личностный компонент (история людей).*
3. *Социальный компонент (история общества).*
4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность.

III. Исследовательская деятельность: лингвистические исследования:

- этимология слов (английский язык);
- «словарь фраз и выражений английского языка».

1. Выберите слово.
2. Введите своё имя после выбранного слова.
3. Изучите слово (в ресурсах библиографии).
4. Напишите 3-5-страничный документ, в котором подробно описываются этимология, история, значения, использование и неправильные представления о вашем слове.
5. Опубликуйте свою работу в Интернете (группа класса, сайт, блог и др.).
6. Прочитайте и оцените проекты друг друга (анонимно).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ:

1. Выберите слово.
2. Изучите слово:

Посмотрите слово в таком количестве словарей, которое вы можете найти; ориентируясь на библиографию. Прочтите эти определения и осмыслите их. Делайте заметки: проследите историческое развитие (слова) слова. Рассмотрите этимологию слова. Полная этимология вашего слова может включать этимологию другого слова. Рассмотрите возможные варианты написания слова. Теперь попробуйте изложить всю найденную информацию своими словами. Можно начать с этимологии, а затем рассказать о развитии и изменении слова и его значения, обратив внимание на даты цитат.

3. Теперь найдите это слово в дополнительных ресурсах: см. Библиографию. Естественно, не все слова будут освещены во всех источниках. Проследите расхождения между словарями. Соответствуют ли этимология, определения и значения слова? Существуют ли редакционные комментарии относительно использования этого слова? Это слово считается неофициальным, разговорным, вульгарным? Обратите внимание на примеры использования слова, которые использует каждый словарь. Есть ли противоречия в отношении использования слова? Если да, то как его историческое использование сравниваете с рекомендацией словарей?

4. Если это уместно, теперь **найдите** свое слово в словарях сленга/ругательства. Имеют ли эти ресурсы более широкий набор определений?

5. Обратите внимание на интересные сайты, которые предоставляют хорошую или плохую информацию. (И не забудьте скопировать адреса!).

6. **Оформите документально исследовательскую работу.** Представьте всю информацию, которую вы получили академическим (научным) языком. Аудиторией и оценивающими экспертами будут ваши одноклассники и учитель. Поскольку мы будем размещать и читать информацию онлайн, вы можете подумать над заголовками и подзаголовками (а также ссылками), оптимально организовав свою работу.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозорливость; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, проницательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

Проектная деятельность. Проект «История через литературу»: разработка сборника произведений, создающего **комплексное представление личностью** мировой (отечественной, региональной, локальной) истории.

10. Учебный предмет: ГЕОГРАФИЯ, БИОЛОГИЯ, КУЛЬТУРОЛОГИЯ

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

1. Мифотворчество: отражение природы в культуре.
2. Задания на мифотворчество (по классам).
3. Определение предмета по одной его существенной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

Темы календарно-тематического планирования.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).

2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

I. Историко-научный компонент:

1. *Когнитивный компонент (история идей).*
2. *Личностный компонент (история людей).*
3. *Социальный компонент (история общества).*
4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозорливость; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопозис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

Проектная деятельность. Проект «Мой летний отдых: 1) выбор отдыха (страны, региона, программы); 2) расчёт затрат и др.; 3) реализация отдыха; 4) отчёт, презентация

11. Учебный предмет: ФИЗИКА/ХИМИЯ

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

Мифотворчество:

1. Задания на мифотворчество (по классам).
2. Определение предмета по одной его несущественной характеристике (физическим, химическим, механическим, технологическим свойствам).

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

Темы календарно-тематического планирования, лабораторные и практические работы.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

I. Историко-научный компонент:

1. *Когнитивный компонент (история идей).*
2. *Личностный компонент (история людей).*
3. *Социальный компонент (история общества).*
4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность. Использование концептуальных систем естественных наук:

- физика: 1) механическая; 2) термодинамическая; 3) электромагнитная; 4) релятивистская; 5) квантово-механическая;
- химия: 1) учение о составе; 2) структурная химия; 3) учение о химическом процессе; 4) эволюционная химия;
- биология и др.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

1. Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозорливость; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, проницательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

2. Проектная деятельность:

Учебный проект №1 «Прикладная химия»:

1. Организация мыловарения.

2. «Чистящие средства своими руками».
3. «Суперклея своими руками».
4. Др. учебные проекты

Учебный проект №2 «Физико-техническое творчество» и др.

12. Учебный предмет: БИОЛОГИЯ/ЭКОЛОГИЯ

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

1. Мифотворчество: отражение природы в культуре.
2. Задания на мифотворчество (по классам).
3. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

Темы календарно-тематического планирования, лабораторные и практические работы.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

I. Историко-научный компонент:

1. *Когнитивный компонент (история идей).*
2. *Личностный компонент (история людей).*
3. *Социальный компонент (история общества).*
4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность. Использование концептуальных систем естественных наук:

- физика: 1) механическая; 2) термодинамическая; 3) электромагнитная; 4) релятивистская; 5) квантово-механическая;
- химия: 1) учение о составе; 2) структурная химия; 3) учение о химическом процессе; 4) эволюционная химия;
- биология и др.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

1. **Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.):** развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозорливость; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

2. **Проектная деятельность** (прикладная биология, биотехнология и др.)

13. Учебный предмет: ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

1. Игры и деятельность на открытом воздухе.

2. Задания на мифотворчество (по классам).

3. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

Освоение физических упражнений в соответствии с учебным планом.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).

2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

I. **Историко-научный компонент:**

1. *Когнитивный компонент (история идей).*

2. *Личностный компонент (история людей).*

3. *Социальный компонент (история общества).*

4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. **Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности.** Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, обобщения, анализа, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. **Исследовательская деятельность:** анализ влияния систематических физических упражнений на собственный организм.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозрачность; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

Проектная деятельность:

1. Разработка спортивно-массового мероприятия (и участие в нём).
2. Разработка индивидуальной системы физических упражнений, занятий физической культурой по подготовке к спортивно-массовым мероприятиям, соревнованиям, конкурсам и т. п.

14. Учебный предмет: ИЗО/ДИЗАЙН

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

I четверть.

1. Мифотворчество: спонтанный художественный труд и художественное творчество.
2. Задания на мифотворчество (по классам).
3. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

II четверть.

Ремесленничество:

- 1) художественный труд;
- 2) изучение конкретных методов и способов выполнения рисунка (поэтапное формирование умений). Графическая культура Древней Греции: канон Поликлета; умение выполнить плоское изображение на сферической поверхности; рисунок винтовой (эту технику взяли потом Пикассо, Матиз, авангард) и др.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ

III четверть.

I. Историко-научный компонент:

1. *Когнитивный компонент (история идей).*

2. *Личностный компонент (история людей).*

3. *Социальный компонент (история общества).*

4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность: исследовательская работа учащихся: история развития художественного искусства и дизайна.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

IV четверть.

1. **Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.):** развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозорливость; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопозис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

2. **Дизайн-проектирование, художественное проектирование.**

Одним из основных компонентов проектной культуры учащегося, как и в ремесленничестве, является умелость. Но главной задачей является не обучение, как таковое, а развитие идей.

15. Учебный предмет: МАТЕМАТИКА

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА

Мифотворчество: сочинительство математических сказок и мн. др. (5-9 класс; в зависимости от возраста учащегося).

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ

Темы календарно-тематического планирования.

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ: исследования

I. Историко-научный компонент:

- 1. Когнитивный компонент (история идей).*
- 2. Личностный компонент (история людей).*
- 3. Социальный компонент (история общества).*
- 4. Культурный компонент (история культуры).*

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ

- 1. Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.):** развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозорливость; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопозис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.
- 2. Учебные проекты:** игра-проект «Школа ремонта» и др.

16. Урочная и внеурочная деятельность (технология, мальчики: обработка древесины)

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА (1-4 классы)

1. Выпиливание лобзиком (изделия по выбору) и мн. др.
2. Задания на мифотворчество (по классам).
3. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ (4-6 классы)

- изучение приёмов обработки древесины и изготовления изделий (мифотворчество + практикум);
- обучение/работа по образцу и с шаблонами.

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ: научно-инженерная, 5-7 классы (исследования)

I. Историко-научный компонент:

1. *Когнитивный компонент (история идей).*
2. *Личностный компонент (история людей).*
3. *Социальный компонент (история общества).*
4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изложения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность: исследование

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ (7-11 классы)

1. Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозорливость; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

2. Проектная деятельность, в том числе творческое проектирование. Технологии, формы, средства обучения:

1. Проект.
2. Тренинг. Задание: «Предложите идею выхода на рынок... (продукта)».
3. Тренинг по развитию ресурсного мышления.
4. Кейсы.

5. Деловая игра «Проектная организация»: 1) новейшие технологии: 3D-проектирование, робототехника, лазерный станок; 2) общество разнопрофильных специалистов (определение нужных предприятию специалистов; распределение ролей); 3) организация деятельности, организация производства; 4) проектирование; 5) кооперация и предпринимательская проба; 6) рефлексия.
6. Предпринимательство: школьное предприятие (бригада).

17. Внеурочная деятельность: выпиливание лобзиком (учебный год)

ЭТАП 1. ШКОЛА МИФОТВОРЧЕСТВА (1 четверть)

1. Выпиливание лобзиком (изделия по выбору)
 - погружение в культуру Древней Греции (оружие, игрушки, предметы быта и др.);
 - погружение в культуру Древней Руси (оружие, игрушки, предметы быта и др.);
 - и т. д.
2. Задания на мифотворчество (по классам).
3. Определение предмета по одной его несущественной характеристике.

ЭТАП 2. ШКОЛА-МАСТЕРСКАЯ (2 четверть)

- изучение приёмов обработки древесины и изготовления изделий (мифотворчество + практикум);
- работа по образцу (с шаблонами).

Дополнительно:

1. Задания на ремесленничество (по классам).
2. Задания на развитие системного мышления (построение системного оператора), ресурсного мышления и т. п. (ТРИЗ).

ЭТАП 3. ШКОЛА-ЛАБОРАТОРИЯ (3 четверть): исследования

I. Историко-научный компонент:

1. *Когнитивный компонент (история идей).*
2. *Личностный компонент (история людей).*
3. *Социальный компонент (история общества).*
4. *Культурный компонент (история культуры).*

II. Практикум по развитию исследовательской культуры (исследовательских умений) личности. Умение изложить на бумаге собственное исследование, т. к. коммуникативные умения: владение специальной научной терминологией; умения аргументации, доказательства, анализа, обобщения, сопоставления; умения чёткого изло-

жения мысли в письменном тексте и т. д.

III. Исследовательская деятельность (исследование):

- сказочные герои;
- виды щитов и мечей (история и современность);
- формы деревянных ложек и т. п.

ЭТАП 4. ШКОЛА ПРОЕКТОВ И ПРОГРАММ (4 четверть)

1. Практикум по развитию проектной культуры личности (тренинги, упражнения и др.): развитие критического мышления; целеполагание, проблематизация; инновационная готовность, инициативность; креативность; ценностная рациональность, духовная прозорливость; эмоциональность; картина проектных возможностей и предпринимательские способности; коммуникативность; внимательность, творческая память; осознанность, пронизательность; визуальная семиотика (визуальная культура, визуальное мышление); системность; изобретательское мышление (ТРИЗ); тематизм, филиация; моделирование; схематизация; симультанность; абстракция; рефлексия; абсурдизм; искусство представления, импровизация; автопоэзис (самопроектирование); организация, планирование (тайм-менеджмент), программирование, прогнозирование.

2. Проектная деятельность, в том числе творческое проектирование:

- щит и меч (собственный герб, герб семьи и т. д.);
- коллективное панно: русские сказки; мультгерои и т. п.

Технологии, формы, средства обучения:

3. Проект.
4. Тренинг. Задание: «Предложите идею выхода на рынок... (продукта)» и др.
5. Тренинг по развитию ресурсного мышления.
6. Кейсы.
7. Деловая игра «Проектная организация»: 1) новейшие технологии: 3D-проектирование, робототехника, лазерный станок; 2) общество разнопрофильных специалистов (определение нужных предприятию специалистов; распределение ролей); 3) организация деятельности, организация производства; 4) проектирование; 5) кооперация и предпринимательская проба; 6) рефлексия.
8. Предпринимательство: школьное предприятие (бригада).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аллахвердов, В. М. Сознание как парадокс. – СПб.: ДНК, 2000. – 528 с.
2. Вершловский, С. Г. и др. Методика педагогического исследования: учеб.-метод. пос. / под науч. ред. С. Г. Вершловского. – СПб.: СПб АППО, 2017. – 248 с.
3. Выготский, Л. С. Психология развития как феномен культуры: Под ред. М. Г. Ярошевского / Вступительная статья М. Г. Ярошевского. – М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЭК», 1996. – 512 с.
4. Галанина, Е. В. Миф как феномен современной культуры // Вестник Томского государственного университета, № 305. 12/2007. – С. 50-52.
5. Гельман, З. Е. История науки и культуры в общеобразовательной школе // Педагогика, №5, 1999. – С. 25-32.
6. Григорьев, А. Д. Формирование проектного мышления студентов-дизайнеров в процессе профессиональной подготовки: дисс... канд. пед. наук: 13.00.08. – Магнитогорск, 2007.
7. Гудкова, Т. В. Моделирование процесса творческого проектного мышления (на примере начального этапа высшего архитектурного образования): дисс... канд. архитектуры: 18.00.01. – Новосибирск, 2000.
8. Гуружапов, В., Аромштам, М. Культурно-историческая педагогика – что это такое? // Дошкольная педагогика, № 01(98), 1-15.01.2003 (Издательский дом «Первое сентября»); [Электронный ресурс]. URL: <http://dob.1september.ru/article.php?ID=200300104> (дата обращения: 04.10.2018).
9. Давыдов, В. Н. Теория и методика интегративно-проектного подхода в процессе внеурочной работы по химии: дисс... докт. пед. наук: 13.00.02. – Санкт-Петербург, 2002. – 317 с.
10. Есенжанова, А. А. Проектная деятельность как средство развития продуктивного мышления подростка: дисс... канд. пед. наук: 13.00.01. – Оренбург, 2015.
11. Исаев, Е. И. Психология образования человека: становление субъектности в образовательных процессах: учебное пособие / Слободчиков В. И, Исаев Е. И. – М.: Издательство ПСТГУ, 2013. – 432 с.
12. Кун, Т. Структура научных революций. – М.: Прогресс, 1975.
13. Латыпов, И. Мифологическое сознание [Электронный ресурс]. URL: <https://tumbalele.livejournal.com/5822.html> (дата обращения: 04.10.2018).
14. Малячук, О. В. Методика поликонтекстуального анализа содержания интегрированного курса «Естествознание» старшей шко-

лы // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина, 2012. – С. 72-80.

15. Матюшкина, М. Д. Методы педагогического исследования: учеб. пособие. – СПб.: СПб АППО, 2012. – 144 с. – (Постдипломное педагогическое образование педагога).

16. Найдыш, В. М. Мифология: учебное пособие / В. М. Найдыш. – М.: КНОРУС, 2010. – 432 с.

17. Никитин, В. А. Организационные типы современной культуры. Автореф. дисс. ... д-ра культурологии, 24.00.01. – М., 1998.

18. Новиков, А. М., Новиков, Д. А. Методология. – М.: СИНТЕГ, 2007. – 663 с.

19. Рубина, Н. В. Диагностика развития изобретательского мышления на основе методов ТРИЗ / Диссертационная работа на соискание звания Мастер ТРИЗ. Санкт-Петербург, 2013. – 66 с. С. 40 [Электронный ресурс]. URL: <http://docplayer.ru/32092137-Diagnostika-razvitiya-izobretatelskogo-myshleniya-na-osnove-metodov-triz.html> (дата обращения: 04.10.2018).

20. Рубцов, В. В. Культурно-исторический тип школы (научная концепция) // Основы социально-генетической психологии: Избранные психологические труды / В. В. Рубцов. – М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЭК», 1996. – (Психологи отечества). – С. 273-304. – URL: <http://psychlib.ru/inc/absid.php?absid=85915>.

21. Рубцов, В. В., Марголис, А. А., Гуружапов, В. А. Культурно-исторический тип школы (проект разработки) // Вопросы психологии, №5/1995. – С.100-110.

22. Селиванова, Т. В. Формирование проектного мышления учителя изобразительного искусства на основе информационных технологий: дисс... канд. пед. наук: 13.00.08. – Москва, 2003.

23. Сосновская, К. В. Проектное мышление в бытии человека: дисс... канд. филос. наук: 09.00.13. – Омск, 2013.

24. Тюнников, Ю. С. Педагогическая мифология: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по пед. специальностям / Ю. С. Тюнников, М. А. Мазниченко. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2004. – 352 с.

25. Устинов, И. Ю. Определения основных терминов дидактики высшей военной школы, 2010 г. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.psyoffice.ru/6-1009-vidy-uchebnoi-deyatelnosti.htm> (дата обращения: 04.10.2018).

26. Как началось приготовление пищи? [Электронный ресурс]. URL: <http://evolutsia.com/content/view/1191/2/> (дата обращения: 05.10.2018).

27. Генисаретский, О. И. Философия проектности: Из истории проектной культуры второй половины XX века. – М.: ЛЕНАНД, 2016. – 400 с.

28. Пузыревский, В. Ю., Эпштейн, М. М. и др. Межпредметные интегративные погружения. Из опыта работы «Эпишколы» Образовательного центра «Участие». – СПб.: Школьная лига, 2014. – 256 с. С. 178-227.

Учебное издание

Э. Р. ХАМАТГАЛЕЕВ

**ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ ПРОЕКТНОЙ
КУЛЬТУРЫ УЧАЩИХСЯ**

Учебно-методическое пособие

Печатается в авторской редакции

Подписано в печать 24.10.18
Бумага офсетная. Цифровая печать.
Усл. п. л. 3, 54. Тираж 500 экз. Заказ №58.

Издательство «Книга. Ру»
656015, Алтайский край, г. Барнаул,
пр. Социалистический, 109, оф. 217
+7 (3852) 57-75-92
+7 (3852) 53-37-42
E-mail: 577592@mail.ru
idkniga.ru