

Общие принципы Компетентностной олимпиады Специфика образовательной формы

Компетентностная олимпиада — уникальный синтез состязаний олимпиадного типа и интенсивной школы, посвящённой аналитике и проектированию в масштабе региона (масштаб может меняться от небольшой, но целостной территории до макро-региона в системе глобальных связей; масштаб выбирается организаторами). Два этих образовательных режима, одинаково деятельностных, призванных побудить учеников к практическим пробам, долгое время существовали порознь. Будучи объединены, они серьёзно усилили друг друга и создали образец интеллектуального и проектного спорта для подростков и юношей

И в классическом спорте, и в компетентностной олимпиаде участники объединяются в команды и соревнуются, чьё командное действие будет более успешным: кто забьёт больше мячей — или кто разработает более оригинальный и перспективный проект.

Здесь, и там идёт борьба за командное и личное первенство по набранным очкам.

Здесь и там победа определяется, прежде всего, персональными качествами игроков.

Но — в спорте участники решают заведомо игровые задачи, ничего не меняющие в жизни, демонстрируют отдельные качества, которые ещё нужно каким-то образом применить в практике, показывают своё первенство в абстрактной системе ценностей, «вне времени и пространства». А в компетентностной олимпиаде участникам предлагается решить реально значимые проблемы их родного региона и показать комплексную способность создавать применимые проектные разработки, которые, будучи осуществлены, либо позволят региону полноценно включиться в миро-систему, либо — сделают одним из её лидеров.

Основания для разработки программы

Компетентностная олимпиада создана на основе курса «Новая география мира. Геоэкономика, Геополитика, Геокультура».

Содержание Компетентностных Олимпиад находится на пересечении школьных гуманитарных предметов и конструировании представлений о развитии своей малой Родины (края, округа, области), о собственных перспективах жизни. Такое «живое содержание» делает Олимпиады интересными и лично-присвоенными детьми, переводит накопленные ими знания из «отчужденных» (по Марксу) в ресурсное-компетентностное.

Оригинальная система оценивания (эксперты, другие участники, группа) стимулирует как «зеркало» и как бы делает независимую рефлексию движения отдельного человека.

Компетентностная олимпиада может представлять собой отдельное образовательное событие, но в идеале она должна быть вписана в региональную систему дополнительного образования и представлять собой финальную точку индивидуальных образовательных траекторий в деятельностных и компетентностных формах основного и дополнительного образования. Одновременно что такое событие позиционирует систему образования как направленную на формирование гражданской идентичности нового поколения.

Основание для оценки компетентностных результатов

При оценке компетентностных результатов и достижений школьников (в отличие от предметных и практических, в частности технических, спортивных и творческих результатов и достижений) необходимо учитывать сложную структуру компетентности.

Компетентность включает в себя два основных параметра:

— способность: владение способом деятельности, а в развитой форме — порождение способов в соответствии с конкретными ситуациями и задачами;

— готовность: экзистенциальная характеристика, интегрирующая в себя волю, способность ставить и удерживать цель, психофизический базис, позволяющий начинать действовать и стремиться к достижению цели.

Можно выделить компоненты, сочетающие в себе способность и готовность и составляющие в целом то, что в образовательном сообществе принято называть одарённостью.

Эти базисные компоненты формируются в более ранних возрастах, чем юношеский, и в настоящее время не существует способа определить, являются ли они результатом образования

либо случаются «по жизни», или представляют собой следствие сочетания искусственного (специально выстроенных образовательных ситуаций) и естественного (случившихся жизненных опытов).

— Воображение. Способность представить себе то, чего раньше не было, но что равно необходимо для художника, инженера-разработчика, предпринимателя.

— Определяющая рефлексия. Способность выделить задачу, различить известное и неизвестное, ограничить собственные возможности и выделить направления, по которым ограничения преодолевать необходимо.

— Концентрация. Способность долго удерживать своё внимание и волю на решении одной задачи, в совокупности с определяющей рефлексией позволяет определять приоритеты решаемых задач, а в совокупности с воображением позволяет определить значимость решённых задач с точки зрения будущего.

В перспективе можно построить матрицу из сформированных компонент одарённости и таких юношеских компетентностей, как:

— Коммуникабельность. Способность: определять речевое намерение в устной и письменной коммуникации, строить тексты, соразмерные предмету высказывания, и понимать тексты. Готовность: желание высказываться, желание понимать.

— Креативность. Способность: анализировать проблемные ситуации, моделировать схемы деятельности, строить заведомо не существующие или неизвестные схемы деятельности и действовать по этим схемам. Готовность: «Желание странного».

— Ситуативная рефлексивность. Способность: видеть ситуацию в целом, собственное место и места, занятые иными участниками ситуации; выделять способ действия и границу его применимости; думать за других участников ситуации. Готовность: эмпатия, эмоциональная и интеллектуальная чувствительность, децентрация.

Проблема определения этих компетентностей состоит в том, что они не всегда явлены в непосредственно наблюдаемой ситуации. Более того, у людей одарённых ситуация может быть растянута в пространстве и времени, что не воспринимается ими как что-то неправильное.

Эмпирически, школьники, владеющие такими компетентностями хотя бы частично, не вполне соответствуют требованиям образовательного процесса школы, ориентированной на знания, умения, навыки.

Для косвенного определения таких компетентностей необходимы интенсивные форматы, позволяющие за счёт концентрации на одной теме, плотности коммуникаций, замкнутости коммуникативного пространства прожить субъективно большую временную длительность, а за счёт постановки заданий, не допускающих тривиального решения, выйти за пределы повседневных стереотипов и стандарта «школьных» знаний в режимы проектного, аналитического, творческого мышления. Подобные эффекты организационно-деятельностных игр, интенсивных школ, психологических тренингов неоднократно и подробно описаны.

Соревновательный момент в подобной программе играет вспомогательную роль — стартовой энергетизации участника. После первых шагов участник энергетизируется собственной любознательностью, азартом, чувством авторства, чувством долга — имманентной основой интенциональности, вырастающей в готовность к действию и определению цели.

Вместо внешней оценки по стандартным критериям результатом компетентностного соревнования должно являться *признание*.

Можно выделить три круга признания:

— признание в команде — оценка вклада в совместную деятельность, направленной на решение общей задачи; такая оценка должна быть не синкретичной, а параметризованной (скорее, по модели социометрии, чем на основе количественных шкал);

— признание в сообществе — оценка значимости продукта работы группы, предъявленного в межгрупповой коммуникации, не только для авторов, но и для других членов сообщества (оценка может быть как прямой — взаимная оценка значимости продукта участниками, так и косвенной, по методикам, подобным индексам цитирования и рейтингам популярности художественных произведений);

— экспертное признание — оценка культурной значимости продукта групповой работы экспертами из профессиональных и культурных сообществ, имеющих собственный опыт продуктивной деятельности в данной сфере и владеющих культурными контекстами (параметры экспертной оценки должны определяться отдельно для каждой сферы деятельности).

Важно отметить, что выявленные по таким параметрам лидеры — это не те, кто «наиболее компетентны», а те, кому удалось наиболее полно выделить, «явить» свою компетентность.

Кроме того, важным результатом может быть включение участников в качестве учеников, стажёров, «подмастерьев» в деятельность профессиональных сообществ, работающих не над игровыми, а над реальными проблемами.

Краткое описание технологии

Компетентностная олимпиада сочетает в себе:

- интеллектуальный спорт, предполагающий выявление лучших и их продвижение;
- комплексное обучение, основанное на моделировании учениками изучаемых систем;
- активный творческий отдых — за счёт игрового процесса и насыщенного общения;
- полигон для самоопределения учеников;
- тренинг региональной аналитики и управления;
- инновационное проектирование — с интересными и ценными результатами, именно потому, что в нём участвуют школьники, интересующиеся темой и готовые к поиску.

По форме компетентностная олимпиада — это игра в стратегов и проектантов, поставленных в ситуацию,

когда необходимо разработать интеллектуальные продукты, зримо и измеримо меняющие регион к лучшему.

Типы интеллектуальных продуктов:

- инженерные проекты или хотя бы их эскизы;
- художественные произведения или хотя бы заявки на них;
- бизнес-планы или управленческие «дорожные карты»;
- предпроектные изыскания в любой области.

Ученики должны не только развёрнуто представить свой интеллектуальный продукт, но и обоснованно показать, что их разработка, будучи внедрена, действительно изменит жизнь региона к лучшему.

Участники компетентностной олимпиады делятся на «крылья», в соответствии с интересующими их сферами, проблемами, типами проектов. В рамках каждого «крыла», по его теме и проблематике, они либо создают единый проект, либо — несколько разработок, как кооперирующихся, так и существующих автономно.

После каждого цикла работы происходит общее собрание «крыльев», где каждое представляет промежуточные результаты, а другие участники и эксперты выявляют слабые места и выделяют прорывные ходы юных участников. В ходе общих собраний, между «крыльями» выстраиваются связи и кооперации, вплоть до новых «межотраслевых» проектов.

После нескольких циклов работы, происходит презентация итоговых вариантов разработок от «крыльев» — и выборы лучшей разработки путём голосования.

Важно! — Компетентностная олимпиада может проходить как в кратком режиме (3 дня), так и в развёрнутом (10 дней).

Краткий режим — работа над проектами, использующими отдельные (частные) возможности региона.

При развёрнутом режиме — происходит построение целостной модели «идеального региона» и стратегий его развития (этот формат, тематически отличаясь от летних стратегических игр, использует ту же схему организации).

Параметры выявления победителей:

- *аналитическая компетентность*: способность составить системное и адекватное представление о ситуации, на основе фактов, с использованием определённых методов анализа; способность ориентироваться в моменте и подбирать наилучшие методы действия;

— *проектная компетентность*: способность вообразить себе необходимые изменения и новое качество жизни; подобрать способы, благодаря которым, эти образы могут стать реальностью; организовать свои действия так, чтобы желаемые образы воплотились;

— *компетентность самоорганизации и соорганизации*, в том числе, способность удерживать свои цели и мобилизовывать ресурсы для их достижения, управлять своим временем, объединять людей и организовывать их на общее продуктивное действие;

— *коммуникативная компетентность*: способность найти единомышленников и привлечь их к своему делу; способность заинтересовать нейтральных людей; способность убедить тех, у кого есть важные для вас ресурсы, выделить их для вашего проекта;

— *креативная компетентность*: способность найти действительно нестандартные и эффективные решения, не копируя их ни у кого, но «выводя из стоящих задач»; способность предлагать точные, системные, индивидуальные, необычные, проработанные версии;

— *способность отвечать за свои слова и поступки*, выполнять обещания, обеспечивать свою функцию в команде.

Как определяется рейтинг:

— *личный*: каждый участник проектной команды оценивает всех своих товарищей, с точки зрения доли их вклада в общий результат;

— *командный*: эксперты голосуют за каждый отдельный проект, а участники — за «крылья» (в том числе, за своё, поэтому голосовать нужно за 2 «крыла» на твой выбор);

— *территориальный*: вычисляется, исходя из совокупного рейтинга учеников, представляющих то или иное муниципальное образование.

Награды и награждение

— Каждый участник компетентностной олимпиады получает Сертификат с отметками о своих достижениях.

— Победитель в личном первенстве получает ценный приз, притом такой, какой он сможет использовать дальше в обучении, проектной деятельности, профессионализации.

— Команда-победитель также получает приз — но такой, чтобы им можно было пользоваться, даже если участники разъедутся по разным территориям, и чтобы он мотивировал учеников сохранять связи и продолжать работу.

Темы/направления компетентностной олимпиады:

Для краткого варианта (3 дня) — основные сферы функционирования региона: технико-инженерная сфера, предпринимательство, управление, художественное творчество.

Для развёрнутого варианта (10 дней) — основные социально-экономические и культурные уклады региона, основные направления и сценарии регионального развития.

Событийность компетентностной олимпиады:

— реконструкция региона как целостного Мира: его событий, героев, норм и традиций;

— разработка и защита собственных проектов будущего региона;

— «политическая борьба» друг с другом за право управлять будущим регионом и определять его главные черты и параметры;

— осознание себя творцами будущего и определение своих первых действий;

— встречи и прямое общение с выдающимися людьми, *действительно* определяющими будущее региона, отрасли, страны.

Образовательные результаты компетентностной олимпиады:

— школьники осваивают новые приёмы для поиска необходимых знаний и конструирования решений — в частности, в режиме «здесь и сейчас»;

— школьники получают и закрепляют опыт поискового действия «на свой страх и риск» — и благодаря этому, начинают оформлять свои наиболее сильные качества;

— участники осознают комплекс возможностей, которые регион может дать для их будущей жизни — и одновременно, определяют, чем они сами будут полезны для региона; идентифицируют, «сопрягают» себя с регионом не через лозунги, а через деятельность.

В целом, школьники формируют *«русские компетентности»* — способности не только реагировать на *внешние* факторы, но, прежде всего, строить эффективные действия, исходя из *собственных* интересов и представлений о «должном».

Последствия:

— *для школьников*: рост интеллектуальной и практической самостоятельности, появление цели и оформленных интересов на ближайший период жизни, формирование установки использовать как свой ресурс все явления жизни, даже развлечения и «тусовку»;

— *для региональной системы образования*: появление нового популярного вида интеллектуального досуга, решающего многие задачи просвещения и социализации.

— *для региона в целом*: появление «ядра» для нового регионального подросткового движения, ориентированного на инновационные практики; благодаря этому — укрепление культурно-гуманитарных условий для реализации в регионе «больших проектов».

Участники:

— ученики 8-11 классов, проявляющие интерес к исследованиям, к углубленному изучению школьных предметов, думающие о практическом применении школьных знаний;

— ученики 8-11 классов, занимающиеся изобретательской деятельностью и нуждаются в постановке для неё значимых и интересных задач;

— ученики 8-11 классов, участвующие в общественных объединениях и системе школьного самоуправления;

— ученики 8-11 классов, занимающиеся художественным творчеством;

— педагоги, интересующиеся сопровождением индивидуальных образовательных программ и готовые к такому сопровождению, в том числе, на базе своего учреждения.

Педагогический и преподавательский состав:

Консультанты и эксперты компетентностной олимпиады: учёные, инженеры, предприниматели, менеджеры регионального и всероссийского уровня, заведомо внесшие вклад в развитие своей сферы и имеющие представления о том, как ей следует развиваться дальше.

Тьюторы: привлекаются из числа сотрудников или партнёров «Открытого корпоративного университета», имеющих опыт индивидуального сопровождения проектов и личных траекторий (в режиме тьюторства, коучинга, менторства и т.д.) не менее 3 лет.