



# Отчет о проведении V Российской Компетентностной Олимпиады



6-15 июля 2016 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

---

<b>1 Введение</b> .....	2
<b>2 Формат олимпиады</b> .....	3
2.1 Общая характеристика .....	3
2.2 Легенда игры.....	4
2.3 Внутренние форматы .....	5
2.4 Схема педагогических позиций.....	7
2.4.1 Персоналии .....	7
2.4.2 Функции позиций .....	8
<b>3 Программа и логика олимпиады</b> .....	11
3.1 Базовый логический принцип.....	11
3.2 Программа.....	13
3.3 Программа семинаров для студентов МГПУ и педагогов .....	16
<b>4 Группы и групповая динамика</b> .....	17
4.1 Тематические дифференциации групп .....	17
4.2 Динамика групп .....	18
4.3 Общегрупповая ситуация .....	20
4.4 Рейтинг групп .....	22
<b>5 Виды оценивания</b> .....	0
<b>6 Заключение</b> .....	1
<b>7 Приложение. Выдержки из рефлексивных эссе участников и студентов МГПУ</b> .....	3

# 1 ВВЕДЕНИЕ

---

Олимпиада была организована и проведена Московским городским педагогическим университетом и Автономной некоммерческой организацией дополнительного профессионального образования «Открытое образование» при поддержке Министерства образования и науки Российской Федерации, Федерального института развития образования, Всероссийского центра художественного творчества, Министерства образования и молодежной политики Чувашской Республики, Фонда содействия образованию «Дар», Ассоциации «Школа Сколково» и Гимназии № 5 города Чебоксары.

Олимпиада проводилась по направлению «Государственное и муниципальное управление», носила межпредметный и метапредметный характер.

В рамках мероприятия была реализована педагогическая стажировка для студентов ГАОУ ВО «Московского городского педагогического университета» и педагогов, ориентированных на сопровождение индивидуальных образовательных программ и индивидуальных образовательных стратегий детей.

Непосредственно участники олимпиады были представлены молодыми людьми во возрасте от 14 до 17 лет, проявляющие интерес к обществознанию и другим предметам; проектно-исследовательской и организационно-управленческой деятельности.

Над данным отчетом работали:

*Попов Александр Анатольевич*, доктор философских наук, заведующий лабораторией компетентностных практик образования Института системных проектов (МГПУ), главный научный сотрудник ФГАУ ФИРО МОН РФ, генеральный директор АНО ДПО «Открытое образование»;

*Глухов Павел Павлович*, сотрудник лаборатории компетентностных практик образования Института системных проектов (МГПУ), ведущий аналитик АНО ДПО «Открытое образование».

## 2 ФОРМАТ ОЛИМПИАДЫ

---

### 2.1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Олимпиада традиционно проводилась в формате Стратегических игр, построенных на платформе ОДИ-образных<sup>1</sup> образовательных технологий, адаптированных для работы с учащимися школ и образовательных, социально-гуманитарных тренажёрах, имитирующих практические, проблемные ситуации организационно-управленческого и социально-аналитического характера.

Формат стратегической игры подразумевает две функции:

- 1) организация конкурентной среды, где ставится задача выработки наиболее успешной и реализуемой оргуправленческой концепции, представленной через комплекс творческих, аналитических и проектно-исследовательских продуктов;
- 2) организация образовательного события, где участники смогли бы не только применить и продемонстрировать, но и развить свои креативные, аналитические, исследовательские, эйдетические, конструктивные и др. компетенции.

Олимпиада была представлена не только как компетентностное испытанием, но и как образовательное мероприятие, что оказало определённое влияние на дифференциацию позиционных функций в педагогическом коллективе. В свою очередь, содержательное наполнение данного мероприятия учитывало рассмотрение участниками базовые тематические направления как в рамке ЕГЭ, так и в рамке углублённого предметного и профессионального содержания, относящегося к разным областям социально-гуманитарных наук и оргуправленческой деятельности.

Стоит обратить внимание на то, что компетентностная олимпиада подразумевала соблюдение высокой степени самостоятельности и свобод участников. Это иллюстрировалось тем, что всем позволялось пользоваться любым типом материалов, обеспечивался открытый доступ в сеть Интернет, были разрешены коммуникации как внутригрупповые и межгрупповые, так и коммуникации участников с экспертами и педагогами и т.д. Такие обстоятельства связаны прежде всего с тем, что в рамках именно *компетентностной* олимпиады важно отслеживать не только продвижение участников по пути решения поставленной им задачи, но и наблюдать за тем, как участники самоорганизуются уже в процессе решения данной задачи, что будет предприниматься в зоне не прописанных правил идущей игры. Пойдут ли участники на межгрупповые переговоры, будут ли использовать ресурсы других групп, воспользуются потенциальной возможностью получить консультацию – всё это прецеденты именно компетентностного характера и, в известном смысле, также является одной из множества вариаций логик (формул) решения поставленной задачи.

---

<sup>1</sup> Организационно-деятельностная игра (ОДИ) – технология организации коллективно-распределённой мыследеятельности, разработанная коллективом авторов Московского методологического кружка (ММК) в целях разрешения ряда социально-гуманитарных, управленческих и социально-производственных проблем.

Учитывая направление олимпиады (государственное и муниципальное управление), способности находить, объединять и распределять ресурсы – это одни из важнейших частных способностей, которыми должен обладать управленец.

Таким образом, центральным элементом компетентностной олимпиады стала открытая проблемная задача, которая была поставлена в самом начале игры (в рамках установочной лекции) и в ходе разных этапов подвергалась лишь конкретизации и более факультативной проработке. Другими словами, участники решали всего одну задачу (про саму задачу более подробно см. пп. 2.2 «Легенда игры»), имеющую подзадачи, оформляющимися в ходе разных этапов, в том числе и самими участниками. Это очень важный игротехнический момент, который и позволил, с одной стороны, увидеть ряд логических и креативных приёмов<sup>2</sup>, применяемых участниками в ходе такого рода формулировании, а с другой стороны, обеспечивать контроль игротехнического процесса, делая его зависимым от содержания изначально. Здесь мы обращаем внимание, *что несмотря на то, что комплекс содержательного материала эксперт мог подавать независимо от других пед. позиций (но зависимо от содержательного продвижения и запросов участников), то постановка подзадач обязательно осуществлялась совместно с главным игротехником в рамках пленарных сессий* (см. пп. 2.3 «Внутренние форматы»).

## 2.2 ЛЕГЕНДА ИГРЫ

Участникам предлагалось отыграть ситуацию отдалённого будущего, где человечество существенно продвинулось в процессе поиска экзопланет, были найдены несколько аналогов Земли, пригодных для жизни людей, подготовлены все необходимые средства для ближайшего освоения и колонизации новых платформ для терраформирования.

В свою очередь, участникам предлагалось принять роли членов команд гуманитарных технологов, состоящих из управленцев, философов, ученых, антропологов, юристов, политологов и социологов, представляющих интересы разных стран и корпораций, прогнозирующих и создающих концепцию правительства, пока не существующего в реальной жизни, но превосходящего и опережающего уже созданные.

В качестве объемлющей задачи участникам предлагалось сконструировать разные, конкурирующие друг с другом концепции новых (или «старых новых») миров, которые бы отражали оптимальные условия для разворачивания жизни социума в новых условиях. Разные команды должны были проектировать разные политические режимы, разные нормы,

---

<sup>2</sup> А в зависимости от конкретных ситуаций и тематического контекста такие приёмы всегда входят в состав конкретных компетенций. Например, способность провести логическую операцию по конвертации обсуждаемого материала в задачу на следующий этап работы группы (или вообще всех групп) – это явное проявление аналитических способностей. А учитывая, что задача, это управляющая субстанция, то постановка одним участником задачи для всех групп является прецедентом проявления организационно-управленческой компетенции, которая, плюс ко всему, потенциально обеспечивает открыв от других групп в контексте игры (ведь кто поставил задачу, тот изначально больше (или раньше) понимает про её решение).

этику и философию жизни переселяющегося человечества, смоделировать принципиальные социальные структуры и законы управления ими.

Таким образом, проблемность поставленной задачи отражалась в её парадоксальности. С одной стороны, было необходимо создать утопию и предъявить новые друг для друга основания социально-гуманитарной концепции опровергнув старые, а с другой стороны, доказать дееспособность и стабильность новой модели, отличающуюся от уже созданных и апробированных историей человечества на Земле.

Исходя из поставленной задачи, участники объединились в девять разных групп (см. п.4 «Группы и групповая динамика»), отстаивающих те или иные концепции конструируемых миров.

На разных этапах олимпиады (см. п.3 «Программа и логика олимпиады») группы должны были на более конкретном уровне отражать тот или иной аспект разрабатываемой концепции. Например, на этапе «Политология» нужно было описать суть политической системы, которую предлагается реализовать на новой планете. При этом, в пользу представляемой системы необходимо было выдвинуть аргументы, отличающие её от всех прочих и подкрепляющие её общую эффективность. Как уже упоминалось ранее, в рамках каждого этапа оформлялась подзадача, углубляющая, но не расширяющая основную проблемную задачу. У участников не всегда получалось выйти на *со-оформление*, тогда данное действие осуществлял главный игротехник на итогах этапа – это означало упущение тактического преимущества для всех команд.

### 2.3 ВНУТРЕННИЕ ФОРМАТЫ

Общая структура игры разделялась на несколько взаимодействующих друг с другом внутренних форматов:

1) *Общие заседания и пленарные сессии.* Здесь конфигурировались форматы:

- Установочная лекция, где ставилась открытая проблемная задача;
- Экспертная лекция, где углублённо представлялся содержательно-тематический материал в рамках конкретных этапов (и их тематики, соответственно);
- Доклады, презентации, пленарные обсуждения, межгрупповые дискуссии и дебаты, публичные экспертизы, голосования. Здесь, в той или иной форме, участники представляли результаты групповой работы, которые отличались на каждом из этапов, в зависимости от содержательно-тематической направленности этапа;
- Игровая рефлексия («летучка»), как правило проводилась в качестве завершения пленарной сессии, проходившей под конец дня. Задача «летучки» удержать игровой контекст и не дать участникам уйти в «чистое» содержание, не соотнеся его с игровым контекстом. Здесь же осуществлялось оформление подзадач и выработка методических рекомендаций группам на дальнейшую доработку.

2) *Групповая и межгрупповая работа.* Непосредственный процесс самостоятельного решения участниками общей открытой проблемной задачи и конкретных подзадач. Другой аспект, который влиял на ход и вид групповой работы заключался в требовании продукта групповой работы (Например, черчение карты и написание конституции – это два разных типа организации внутригрупповой работы). В этом смысле, компетенции участников рассматривались и в этом измерении тоже – как демонстрируемые через способность организации внутригрупповой работы и способность самоидентифицироваться внутри самой группы (самостоятельно занять необходимую позицию).

3) *Факультативно-клубная работа.* Данная плоскость удерживалась тьюторами и задачи каждого из форматов определялись исходя из внутригрупповых психолого-эмоциональных обстановок и потребностей участников в наращивании и усилении конкретных умений и навыков (например, такие как «публичные выступления» или «актёрское мастерство»). Здесь конфигурировались форматы:

- мастер-класс;
- workshop;
- тренинг;
- игры «Что? Где? Когда» и «Мафия»

4) *Стендово-презентационное пространство.* Сюда выделенные стендовые места в пространстве зала общих заседаний. Мы выделили данную плоскость как отдельную, т.к. на стендовом пространстве постепенно накапливались продукты групповой работы, которым всегда можно было обратиться. В этом смысле, презентация продукта и его готовность к размещению в публично-музейном пространстве, также позволяли наблюдать способности, связанные с умениями (и в некотором смысле стремлениями) оформлять результаты собственной мыследеятельности человека, а наличие полифонии форматов такого рода отчуждения позволило построить процесс наблюдения ещё более объективно.

Здесь конфигурировались следующие типы публичных продуктов:

- эмблемы миров, отражающие содержательную идею каждой из групп;
- физическая карта центрального элемента новой планеты (т.к. карты строились достаточно подробные, то допускалось картирование лишь элемента новой планеты);
- геоэкономическая карта центрального элемента новой планеты;
- Конституция конструируемого государства (тезисы);
- Схема «социального порядка» и социальной стратификации конструируемого мира;
- Материалы этапа «Выборы» (разного рода придуманная участниками реклама и агитация).

Таким образом, все внутриигровые форматы чередовались друг с другом. В границах одного дня происходило одна или две пленарных сессии, где происходили постановки подзадач, отражающих суть этапа олимпиады, осуществлялись сборки и презентации решений групп, которые, в итоге, вывешивались в стендово-презентационном пространстве. Далее следовала групповая работа. Вечернее время было посвящено факультативно-клубной работе. Ведущим форматом являлась групповая и межгрупповая работа, где происходило непосредственное решение той или иной подзадачи, поставленной в рамках этапа олимпиады.

## 2.4 СХЕМА ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ПОЗИЦИЙ

### 2.4.1 Персоналии

В целях реализации обозначенных ранее функций, в рамках олимпиады с участниками работали эксперты-практики разных областей социально-гуманитарного знания, имеющие опыт педагогической деятельности, а также тьюторы (практиканты МГПУ).

Таким образом, в качестве экспертов работали:

- 1) *Попов Александр Анатольевич*, доктор философских наук, заведующий лабораторией компетентностных практик образования Института системных проектов (МГПУ), главный научный сотрудник ФГАУ ФИРО МОН РФ, генеральный директор АНО ДПО «Открытое образование»  
(этапы «Управление», «Философия», «Дипломатия»; преподаватель в рамках педагогической стажировки; также орг.техник игры);
- 2) *Воронцов Алексей Борисович*, кандидат педагогических наук, генеральный директор Открытого института «Развивающее образование»  
(этапы «Физическая география», «Геоэкономика» (также главный игротехник данных этапов); преподаватель в рамках педагогической стажировки);
- 3) *Лазарева Алина Леонарьевна*, почетный работник образования, обладатель гранта Президента России  
(этап «Политология»);
- 4) *Исаева Инна Владиславовна*, почетный работник общего образования РФ, заслуженный работник образования Чувашской Республики, директор Гимназии № 5 (г. Чебоксары)  
(преподаватель в рамках педагогической стажировки);
- 5) *Алиев Рабиль Тагирович*, генеральный директор юридической компании «Коммерсант»  
(этап «Право»);
- 6) *Баранов Александр Сергеевич*, кандидат философских наук, заместитель директора Гимназии № 5 (г. Чебоксары)  
(этап «Социология»; преподаватель в рамках педагогической стажировки; также игротехник);

7) Глухов Павел Павлович, сотрудник лаборатории компетентностных практик образования Института системных проектов (МГПУ), ведущий аналитик АНО ДПО «Открытое образование»

(этапы «Философия», «Дипломатия»; преподаватель в рамках педагогической стажировки; также главный игротехник этапов «Философия», «Право», «Политология»).

#### 2.4.2 Функции позиций

В рамках компетентностной олимпиады удерживались две организационные рамки: содержательная и игротехническая. Такой дуальной сущности процесса характерно то, что некоторым педагогическим позициям необходимо удерживать несколько функций. Таким образом, в лице одного человека соединялись несколько позиционно-педагогических функций, одновременно относящихся к содержательной и игротехнической компонентам, которые были объединены в соответствующие кластеры.

##### 2.4.2.1 Кластер содержательных позиций

Включает в себя:

- 1) *Эксперт*. Является, с одной стороны, «носителем» содержания конкретного предметного знания (удерживает культурное содержание конкретного этапа), с другой стороны, представителем конкретной практики, имеющей прямое отношение к данному знанию. В этом смысле, в рамках олимпиады были привлечены не просто люди, занимающиеся углублённым изучением той или иной области, но и имеющими опыт практической самореализации в данной области. Например, на этапе «Право», в качестве эксперта был приглашён человек, имеющий собственную успешно развивающуюся юридическую компанию. Такого рода представленность области позитивно сказалась на динамике работы групп, а также на индивидуальных представлениях участников. В ходе олимпиады было зафиксировано и самими участниками, практикующий эксперт может вести работу не только в границах культурно-установленных критериев, но и с точки зрения собственной рефлексивной позиции, моделируя совместно с участниками разные конфигурации реальных ситуаций<sup>3</sup>. Это позволило строить не только более углублённое *понимание* предмета, но и формировать дополнительное измерение оценки работы участников. Главные задачи данной позиции – выступать в качестве посредника между культурным знанием и участниками; удерживать два базовых критерия в оценке – соответственно «Культурность решений» и «Реализуемость решений».

В функциональный арсенал эксперта также входила консультационная составляющая. Участники пользовались возможностью адресации запросов эксперту на консультации

---

<sup>3</sup> Как выразился бы известный французский социолог и философ Пьер Бурдьё – из оснований собственного габитуса.

(под габитусом Бурдьё понимал «практическое тело» человека, которое формируется при непосредственной и систематической реализации деятельности, что, в свою очередь, позволяет практику со временем действовать всё более эффективнее)

по содержанию тех блоков, которые он вёл. Так, некоторые эксперты создавали консультационные центры, где производился ряд уточнений и формулировались «навигационные наводки», позволяющие участникам более качественно (с учётом той или иной специфики) строить свои поисковые алгоритмы.

- 2) *Тьютор*. Позиция, которая непосредственно «прикрепляется» к группе и обеспечивает её сопровождение на протяжении всей игры. В рамках олимпиады тьютор во многом занимал позицию наблюдателя, оценивал внутригрупповую атмосферу, периодически корректировал или обеспечивал акт медиации в конфликтогенных обстоятельствах. Но базовая функция заключалась в том, чтобы вести как индивидуальную, так и групповую оценку в отношении продвижения участников в разрабатываемом материале.

В ходе игры было принято решение вывести позицию тьютора в консультационно-консалтинговый режим по отношению к группам, сохранив ценность процесса самоорганизации. Таким образом, тьюторы работали по запросу группы. Всего можно было выделить и условно обобщить три следующих типа запросов от участников: (1) «Сделай за меня» - когда участник просит решить локальную задачу самого тьютора, декларируя, что самостоятельно принять/разработать решение участник не в состоянии. Как правило, такого рода запросы возникали из-за неточной формулировки/интерпретации задачи участниками. Таким образом, данный тип запросов конвертировался тьютором в следующий - (2) «Помоги мне» - более самостоятельная форма, где участник просит дать подсказку в границах локального действия (например, просьба о том, как правильно сформулировать серию запросов в Google или на каких сайтах искать информацию; каких авторов нужно осветить и т.д.). (3) «Мне нужна поддержка» - наиболее самостоятельная форма запроса, с которой приходилось работать тьютору заключающаяся в обеспечении когнитивной навигации, т.е. помощи в формулировании наиболее точного вопроса, который продвинет далее всю последующую содержательную работу.

#### 2.4.2.2 Кластер игротехнических позиций

- 1) *Орг.техник*. Иными словами – ведущий всей игры, который удерживает как игровой замысел, так и его соединение с содержанием всей олимпиады, и суммы содержательно-тематических блоков в частности. Орг.техник организовывал постановку открытой проблемной задачи, делала установочную лекцию, обеспечивая органическое сплетение содержания данной лекции и замысел игры (через развёрнутую постановку общей задачи). Также оргтехник обеспечивал корректировку игрового процесса, например, меняя конфигурацию дня или сменяя рабочее пространство для удержания динамики и интенсивности. Также оргтехник мог внести дополнительный слой содержательного материала в рамках пленарной сессии для более ясного удержания связки игры и содержательно-тематических блоков (или для связки блоков друг с другом). Одной из важнейших функций оргтехника были объективация и проблематизация презентуемого группами материала.

- 2) *Игротехник*. Являлась «растворённой» позицией, которую удерживали тьюторы. Основная функция заключалась в том, чтобы удерживать замысел игры внутри групповой работы, обеспечивать при необходимости участников отсылками к установочному докладу, «летучкам» или экспертным лекциям; удерживать в группе систему продекларированных игровых правил.
- 3) *Главный игротехник*. Являлась «переходящей» позицией между руководителями этапов олимпиады (удерживалась некоторыми экспертами – см. пп. 2.4.1 «Персоналии»). Сущность функции главного игротехника заключается в том, чтобы обеспечить связь между разными этапами олимпиады. Это проявлялось в нескольких аспектах работы: Глв.игротехник всегда задавал следующий, условно обобщённый вопрос группам: «Каким образом проработанное на конкретном этапе содержание взаимосвязано с идеей и концепцией конкретной группы?». В этом смысле, у глав.игротехника был собственный список соотношения динамики продвижения групповых работ и динамикой проработки базовой темы (идеи/концепта) данных групп. По замыслу игры, каждый этап олимпиады должен был углублять содержание содержательных концепций групп. Также главный игротехник следил за связью и координацией непосредственно игротехников и выступал здесь в качестве проводника, обеспечивая коммуникацию между орг.техником и группами.

## 3 ПРОГРАММА И ЛОГИКА ОЛИМПИАДЫ

---

### 3.1 БАЗОВЫЙ ЛОГИЧЕСКИЙ ПРИНЦИП

Как можно было понять из предыдущих разделов настоящего отчета, программа компетентностной олимпиады была выстроена этапным (внутримодульным) образом. Изначально всем группам была поставлена открытая проблемная задача, которая выступала своего рода регулятором и гарантом качественной и планомерной логики содержания в игровом процессе. Проблемная задача выступала смыслообразующим фактором и представлялась как «абстрактное», которое необходимо было максимально, планомерно наполнить и конкретизировать в процессе поэтапного продвижения групп в стратегической игре.

Здесь стоит обратить внимание на то, что развернутое в олимпиаде этапное представление о процессе игры не является классической дидактической этапной логикой продвижения в содержании. Так, в классической дидактике этапы освоения материала строятся как движение от «простого» к «сложному», как правило, в логике исторического усложнения материала<sup>4</sup>. Но такой тип содержательного движения не гарантирует движения от «абстрактного» к «конкретному», и наоборот.

В свою очередь, логика (следовательно, и программа) компетентностной олимпиады построена несколько иным образом. Здесь, как в рамках компетентностного испытания, важно, как раз, *запрограммировать* соревновательно-образовательный процесс таким образом, чтобы у участников была необходимость удерживать схему «абстрактное – конкретное» и осуществлять по ней постоянное движение. Выглядело это следующим образом: проблемная задача, содержащая в себе парадокс – это «абстрактное», Первые подзадачи просят участников оформить концепции своих миров (или даже государств), что определённым образом отражает участникам групп поставленную изначально абстрактную и достаточно креативную задачу, накладывая на неё индивидуальную специфику со сторон каждой из групп<sup>5</sup>. Таким образом возник первичный конструкт коллективного удержания разностороннего, но одного уровня обобщения. Но без периодического вмешательства главного игротехника в процесс удержания данной схемы участники не смогли обойтись. И далее одна из причин.

---

<sup>4</sup> В подавляющем большинстве случаев, сжатый аналог данной логики применяется и к испытательным процедурам, основанным на ЗУНовской парадигме измерения результатов. Т.е. в таких случаях школьник решает, например, итоговый тест по физике, где задачи по законам Ньютона определяются как наиболее простые (в начале теста), а задания, посвящённые квантовой физике – как наиболее сложные (в конце). И это, конечно, справедливое распределение по сложностям, при этом отражающее классическую дидактическую парадигму.

<sup>5</sup> Например, кто-то строит тоталитарное государство, а кто-то демократическое – разные отражения и спецификации одного абстрактного – концепции государства.

Некоторые группы сильно «привязывались» к более конкретным задачам, т.к. их проще увидеть и «взять» в глубокую разработку. Стремление к такого рода специализации проглядывалось у участников достаточно часто, что вредило решению базовой игровой задачи.

По логике программы, на каждом этапе делается шаг от абстрактного к конкретному, с целью углубления концепции каждой из групп в каком-либо аспекте<sup>6</sup>. По завершению этапа, делается обратный шаг к «абстрактному», где полученные результаты содержательной работы встраиваются в общую структуру управленческой концепции. Таким образом, особо качественных результатов удавалось достичь тем группам, которые могли удерживать данный «логический маршрут» и спокойно осуществлять по нему движение.

В ходе олимпиады выяснилось, что соблюдать данное логическое правило и приём гораздо проще на индивидуальном уровне, нежели чем на групповом. Но такого рода коллективное удержание есть одна их базовых характеристик управленческого мышления: суметь оформить абстрактное на уровне концепта таким образом, чтобы оно смогло стать регулятором деятельности для коллективов. В определённом смысле, *кто владеет данным незамысловатым философским приёмом, тот в гораздо меньше степени нуждается в применении схем ручного управления*. Как было замечено ранее, это есть одна из базовых формул составляющих управленческую компетенцию.

Итак, программа была составлена и реализована в соответствии с необходимостью удержания такого динамического принципа. Далее, следует рассматривать программу в связке с поставленной задачей, где каждый из этапов есть этап конкретизации (шаг к конкретному). Такая логика не является классической дидактической хотя бы по одной причине: Политология и Социология (пример наименования этапов) – не есть «простое» и «более сложное». Они равнозначны друг другу по «весу сложности», с соответствующими объёмами и содержаниями понятий. Но также они могут быть и *равноположены* относительно какого-либо абстрактного<sup>7</sup>, например, «государства» или «Мира». Таким образом, предметности начинают существовать параллельно и между ними появляется «межпредметность», регулируемая проблемной задачей как «абстрактным».

---

<sup>6</sup> Например, участники придумали концепцию демократического государства. Теперь, на этапе «Право», необходимо разработать принципиальную схему законодательства, которая, очевидно, должна отличаться от законодательной схемы тоталитарного государства. Таким образом, углубляясь в специфику, команда делает шаг к конкретному. Но опять же, для команды демократии и для команды тоталитаризма «конкретное» будет разным, что также приходилось удерживать главному игротехнику. Если законодательство оказалось у всех одинаковым, следовательно, одна из групп не справилась с удержанием более высокого уровня обобщения и «увязла» в конкретном, что затормозит её движение в игре.

<sup>7</sup> В определённом прикладном смысле.

## 3.2 ПРОГРАММА

Итак, программа компетентностной олимпиады состояла из восьми этапов (модулей), которые должны были быть содержательно соотнесены с концепциями, разрабатываемыми в группах. В свою очередь, каждый этап вводил определённые конкретизирующие контексты в открытую проблемную задачу, в т.ч. через типы продуктов, являющихся результатами групповой работы в границах модуля.

### *Модуль 1. Управление.*

В рамках данного этапа осуществлялось знакомство участников с программой компетентностной олимпиады, постановка общей открытой проблемной задачи, введение в игровую действительность и оформление первого непонимания участников. На данный модуль приходилась двойная нагрузка: игротехническая и содержательная. Таким образом, нужно было оформить «двухэтажное» непонимание.

Содержательная компонента экспертной лекции была посвящена современным моделям управления.

Результатами модуля были: сформированные группы, их экспресс-презентации, предварительное голосование, презентация проекта конструируемого мира (с проработанной в первом приближении идеей), оформленные каждой из групп логотипы/символы/ эмблемы своих миров (с развёрнутым описанием символического смысла).

### *Модуль 2. Физическая география (картирование).*

В границах географического модуля участников ожидало столкновение с инструментами картирования, работа с картами разного типа и функционального назначения, в конечном счёте – с картографической культурой.

Помимо того, что в данном блоке разворачивалась весьма глубокая содержательная составляющая, участникам предлагалось осуществить географическую материализацию своих миров, спроектировав физическую карту значимого элемента конструируемого мира. Такого рода продукт позволил: (1) озадачиться и натурально увидеть границы проектируемых объектов и структур; (2) столкнуться с проблемой масштаба, где выяснилось, что величина масштаба требует степени проработанности и детализированности мира, и разработанные на первой стадии концепты слабо могут быть применены к ландшафтам целой планеты (иначе, приходилось нерационально «растаскивать» элементы проектируемого мира по всей площади планеты, создавая ненужные расстояния).

### *Модуль 3. Геоэкономика.*

Здесь имела продолжение линия пространственного анализа и в качестве платформ для дальнейшей работы участниками использовались уже разработанные ими физические карты. Теперь необходимо было поставить гипотезы, осуществить расчёты и отобразить на картах логику расселения людей, определение ключевых антропологических потоков, а также

отразить логику движения разного рода ресурсов в пространстве очерченного мира. И здесь группы вновь столкнулись с вопросом масштаба и необходимостью уплотнять свои миры в пространстве. В данных контекстах возникла ещё один интересный содержательно-технический момент – стало понятно, что изначально не имеет никакого смысла обзаводиться землями в масштабах планеты, т.к. у глубины проработанности концепции нет потребности в больших пространствах. Может хватить, например, залива для достижения первичных целей концепта.

Важно ещё обратить внимание на то, что геоэкономические представления при проектировании собственных систем актуализируют вопросы исторического характера. Т.е. для того, чтобы иметь претензию на большие масштабы земель, у государства должны быть на это вполне конкретные исторические основания.

#### *Модуль 4. Политология.*

В рамках данного этапа рассматривались вопросы государства и политической организации, политические институты, ментальность россиян и современные политические практики, политические слушания, избирательная кампания.

По итогам данного модуля группы представляли политические концепции конструируемых миров, а также участники писали индивидуальные эссе по мотивам высказываний известных политических деятелей.

#### *Модуль 5. Право.*

На настоящем этапе рассматривался комплекс тем, связанных как с устройством судебной системы, законодательной деятельности, общих вопросов правоведения, так и ряд тематических реперов были связаны с частными юридическими практиками. В границах данного модуля были проведены небольшие симуляторы судебных разбирательств, где участникам предлагалось урегулировать ряд спорных вопросов, оформленных в кейсы из реальной юридической практики.

Отдельное внимание уделялось Конституционному праву, а по итогу модуля группы разрабатывали и представляли на защиту тезисы конституций конструируемых миров.

#### *Модуль 6. Социология.*

В рамках данного модуля участникам предлагалось рассмотреть основные социологические теории и построенные в их рамках представления о социальном порядке. Рассматривались такие теории как «марксизм», «социал-дарвинизм», «эмпиризм», «структурный функционализм» и др. Также обсуждались такие авторы как К.Маркс, Э. Дюркгейм, Г. Спенсер, М. Вебер, Г. Тард, Л. Уорд и Ф. Гиддингс и др.

Более подробному и аналитическому рассмотрению подлежала методология стратификации общества, её разные принципы и концепции. В том числе, подобному анализу

подвергались разные схемы организации взаимодействия социальных институтов, в т.ч. при разных типах политических режимов.

В конечном счёте, группам предлагалось по итогам дня представить схемы социальной стратификации и организации социальных институтов в их конструируемых мирах. Данные схемы презентовались в стендовом режиме.

#### *Модуль 7. Философия.*

Центральным вопросом данного модуля явился вопрос Истины. Участникам было представлено четыре распространённых концепции истины: классическая, когерентная, прагматическая и конвенциональная. В свою очередь, в рамках каждой концепции были представлены критерии истины. В рамках экспертной лекции удалось выделить три своеобразных фокуса истины – практический, индивидуальный и нравственно-этический. С данных трёх фокусов производилось завершающее рассмотрение понятия «истина» в рамках экспертной лекции.

В группах предлагалось разработать тезисы о философских и ценностных системах, отражающих ту или иную суть истинности в конструируемых участниками мирах. Данные тезисы обсуждались на пленарной сессии. При этом, каждый из участников должен был получить второе гражданство в том мире, где представление об истине оказались ему ближе всего.

Данный модуль был итоговым в групповом рейтинге и после него полученные в группе баллы конвертировались и использовались участниками групп для завершающего этапа.

#### *Модуль 8. Дипломатия.*

Этап дипломатии проходил в формате двухступенчатой системы выборов, где участникам приходилось вступать друг с другом в переговоры несколько раз в день. Групп фактически уже не существовало. Участники должны были объединиться друг с другом по сумме набранных баллов и заявить собственную партию на партийные выборы. В предвыборный период разворачивалась информационная и PR-война с наличием агитационных материалов и плакатов. Всего было заявлено три партии из которых, после первой ступени голосования осталось две. Далее шла борьба за человеческие ресурсы проигравшей партии, а на следующую ступень выборов от партии выдвигался кандидат в президенты.

### 3.3 ПРОГРАММА СЕМИНАРОВ ДЛЯ СТУДЕНТОВ МГПУ И ПЕДАГОГОВ

Параллельно общему ходу олимпиады разворачивалась программа для людей, занимающих педагогические позиции в рамках олимпиады. Во многом, данная программа выступала в качестве рефлексивной точки, где люди, проходившие стажировку, могли конкретизировать ряд представлений о процессе олимпиады, увиденные на практике через работу групп или конкретные групповые выступления; могли разобраться и конкретизировать систему и логику оценки. С другой стороны, семинары позволяли встретиться с людьми, имеющими большой опыт реализации крупных проектов в сфере образования.

Программа семинаров:

**Семинар 1.** «Две парадигмы компетентностного подхода и формат открытой образовательной задачи». А.А. Попов, доктор философских наук, заведующий лабораторией компетентностных практик образования Института системных проектов (МГПУ), главный научный сотрудник ФГАУ ФИРО МОН РФ, генеральный директор АНО ДПО «Открытое образование»

**Семинар 2.** «Институализация педагогических инноваций». А. Б. Воронцов, кандидат педагогических наук, генеральный директор Открытого института «Развивающее образование»

**Семинар 3.** «Критические аспекты компетентностного подхода». П.П. Глухов, сотрудник лаборатории компетентностных практик образования Института системных проектов (МГПУ), ведущий аналитик АНО ДПО «Открытое образование».

**Семинар 4.** «Две концепции школьного уклада: ребёнок как данность или как возможность». И.В. Исаева, почетный работник общего образования РФ, заслуженный работник образования Чувашской Республики, директор гимназии № 5 (г. Чебоксары).

**Семинар 5.** «Инфраструктура индивидуализации: школьный масштаб». А.С. Баранов, кандидат философских наук, зам. Директора гимназии №5 (г. Чебоксары).

**Семинар 6.** «Методика отслеживания компетентностных результатов на тактико-технической основе». П.П. Глухов, сотрудник лаборатории компетентностных практик образования Института системных проектов (МГПУ), ведущий аналитик АНО ДПО «Открытое образование».

**Семинар 7.** «Оргструктура интенсивных образовательных модулей (на живом материале РКО) и рынок образовательных проектов в РФ». А.А. Попов, доктор философских наук, заведующий лабораторией компетентностных практик образования Института системных проектов (МГПУ), главный научный сотрудник ФГАУ ФИРО МОН РФ, генеральный директор АНО ДПО «Открытое образование».

## 4 Группы и групповая динамика

---

### 4.1 Тематические дифференциации групп

В рамках первого дня олимпиады каждый участник имел право заявить собственную группу, но при этом, он должен был грамотно анонсировать суть своей группы и привлечь в неё необходимое количество человек. Группы, которые набрали минимальное количество человек расформировывались, а группы, которые дублировали идею и замысел друг друга подвергались слиянию. Таким образом, по результатам всех процедур в игру вступили девять групп:

№	Группа	Лидер	Базовая идея
1	«Единое государство»	Тихонов Григорий	Создать единый мир (одна страна на всю планету), где не будет существовать государственных границ, а ресурсы будут распределяться централизованно
2	«Ноократия»	Илюшин Роман	Построить колонию, где политическая система будет основана на принципе «приоритета человеческого разума», где власть принадлежит экспертам.
3	«Среда Обитания»	Иванов Сергей	Построить мир, где люди будут жить в разных средах: под водой, на земле, в космосе. В данном мире базовым организационно-управленческим принципом разделения политического и прочего влияния является принадлежность к одной из данных сред обитания (так же разделяются и ресурсы).
4	«Гарант Талант»	Саповский Андрей	Построить мир, где генная инженерия возведена на уровень высшей ценности.
5	«Призвание»	Гончарова София	Построить мир, где базовой ценностью является желание, свобода и выбор человека.
6	«PROбудущее»	Лушникова Алина	Построить мир, где самой влиятельной и самой значимой является деятельность по разработке биологических технологий.

7	«Ноосфера»	Залибекова Диана	Построить новый мир, где будут гармонично существовать друг с другом человек, природа и технологии.
8	«Солярис»	Григорьева Инесса	Построить мир, где преобладающей реальностью для людей будет являться виртуальная реальность, материализованная в физическом мире и подвергаемая динамическим преобразованиям в зависимости от пожеланий/фантазий конкретного человека.
9	«Невозможное Возможно»	Кузьменко Илья	Построить колонию, предназначенную для эффективной и социально-независимой творческой реализации гениальных людей.

## 4.2 ДИНАМИКА ГРУПП

В соответствии с логикой компетентностной олимпиады, каждая группа двигалась в собственном темпе, т.к. проработка целостной концепции своего «мира» является делом достаточно содержательным. Многие из участников олимпиады «цеплялись» за какой-нибудь аспект прорабатываемого мира, что тормозило динамику продвижения в решении первоначальной задачи. Другая сторона ситуации, связанной с динамикой групп заключалась в том, что ряд участников в необходимой степени были способны удерживать план хождения от «абстрактного» к «конкретному», но на индивидуальном уровне, что обеспечивало разнородность ситуаций уже внутри разных групп.

Таким образом, помимо концептов, которые были обращены с высокого уровня обобщения, был введён ещё один регулирующий элемент, который должен был либо дополнить сложившийся концепт, либо заменить его. В качестве такого элемента выступала базовая тема или базовое понятие конкретной группы. Т.е. группа постоянно предлагалось осуществить попытку свернуть всё содержание в одно смыслообразующее понятие, дальнейшая проработка которого, позволяла бы увеличивать динамику группы.

Некоторым группам удалось таковое вывести, а другим – нет. Так, например, для группы «Ноосфера» ведущим понятием выступила «гармония», которое было взято в дальнейшую проработку. И здесь стоит понимать, что той группе, которой удалось освоить понятие, но испытывающей трудности с удержанием целостного концепта, двигаться по этапам проще. Если мы говорим об этапе «Право», то там ситуация складывалась просто – нужно придумать такие конституционные положения, которые позволят законодательно регулировать

гармонию, поддерживать баланс (любые современные примеры экологических движений здесь уместны как аналог). Если взять политическую систему, то там вновь всё становится понятным – в приоритете политика по защите природы и соблюдения экологического баланса и т.д. В случае с «Ноосферой», обретение понятия дало содержательных мощностей группе после первой трети игры. Тогда у группы стал появляться стиль и образ, продукты обрели специфику.

Другой пример – это группа «Ноократия», которая изначально удерживала собственный концепт, он уже был в определённой мере проработан участниками. Следовательно, у них не было необходимости дополнительно вырабатывать себе понятие. Такое изначальное положение дел обеспечило группе быстрое движение по первым позициям в рейтинге групповой работы. Их основными конкурентами выступали уже упомянутая «Ноосфера» и «Гарант Талант». Но конкурентами в несколько формальном смысле слова, т.к. у группы был большой отрыв. Возможность обрести такого рода отрыв, в последующих олимпиадах будет минимизирована. Возникла данная ситуация в связи с тем, что при распределении суммы баллов за этап был взят большой «шаг» между позициями в рейтинге, что оказало влияние на динамику.

Другой, не менее важный аспект, повлиявший на групповую динамику – это возникновение «второго типа конкуренции» между некоторыми группами. Он возникает тогда, когда две группы понимают, что их идеи и концепции во многом похожи, но понимание приходит в ходе игры, когда за группами имеется уже история игрового успеха. Как правило, «второй тип конкуренции» усиливает одну группу, с более проработанным содержанием и может значительно ослабить другую. Такая ситуация произошла между группами «Невозможное Возможно» и «Ноократия». Безусловное лидерство вторых, при схожей тематике концепций, не давало группе «Невозможное Возможно» продемонстрировать свою отличительную характеристику (она была, но сильно частная).

Подобная ситуация развернулась между группами «Ноосфера» и «PROбудущее». Конкуренция шла до последнего, пока у вторых не появилась отличительная характеристика в социологическом срезе – элиты разрабатываемого государства – это учёные – биологи и биотехнологи, которые имеют доступ к власти. Но сделав такой ход, «PROбудущее» могли столкнуться с «Ноократией», но такого не произошло.

На общем пространстве может оказаться не видно, как «вторая конкуренция» сбивает динамику групп и забирает позиции в рейтинге, но во внутригрупповой работе данная ситуация очевидна, т.к. при второй конкуренции группа начинает искать отличия, а не прорабатывать собственное содержание.

Другая причина, оказавшая влияние на динамику заключалась в том, что многие участники «держались» за очень частные объекты или предметы, а далее строили из них целостность, которая, якобы, смогла бы покрыть требуемый масштаб «мира». В этом смысле, многие участники, практически до самого конца игры использовали слово «проект» вместо «мир».

Возможно это связано с учебным опытом участников, с тем что где-либо они защищали проекты и теперь «принесли» его на олимпиаду и начали содержательно лоббировать как решение открытой задачи. Возможно это связано просто с «проектной» риторикой, которая сегодня очень распространена. Но факт остаётся фактом – многие участники держались за нечто частное, которое невозможно было экстраполировать на прорабатываемый в рамках игры масштаб. Так, группа «Гарант Талант», длительное время так и поступала: доклады группы строили по следующей схеме – они таким образом экстраполировали проект, который был направлен на генную модификацию людей, с целью усиления у них «талантливости». Само по себе данная идея могла бы развернуться в похожий сценарий, но содержательно данная ситуация тормозила группу, постоянно останавливая перед выбором между проработкой понятия талантливости и генной инженерии. Но позже группа сделала окончательный выбор в пользу второго варианта. Но и данный выбор долго «жил» на этой группе по причине того, что у участников не хватало культурного знания в отношении генной инженерии.

С ситуацией «притяжения частного» так и не справилась группа «Невозможное возможно». Волнообразные преодоления были у групп «Призвание» и «Единое государство».

Группа «Призвание» изначально поместила себя в уникальную ситуацию, относительно всех остальных – они остались на нашей планете и рассматривали сценарий на Земле. Группа даже нашла себе понятие, но начала его культурную проработку не в философских направлениях, а в психологических («свобода выбора»). Удалось построить различие «свободы» и «вседозволенности», что дало шаг к философии. Потом появлялись идеи об интересном социальном строе, где всё держится на профессиональных династиях (что начинает дискредитировать выбор). Но психологическое знание оставило участников группы на уровне отраслевой конкретики, что сильно затрудняло построить системное представление о целостном мире, с политическими и социальными институтами.

Похожая проблема мешала группам «Солярис» и «Среда обитания». Сами по себе идеи были очень качественными и глубокими. Концепции всегда дорабатывались, но выйти на системообразующие факторы группам так и не удалось. В этом смысле, группе «Солярис» всегда задавали вопрос о том, почему нельзя запустить данный проект на самой Земле, а «Среда Обитания» сталкивалась с вопросом о том, кто будет управлять космосом.

### 4.3 ОБЩЕГРУППОВАЯ СИТУАЦИЯ

Как правило, внутригрупповая работа конфигурировалась и контролировалась самими участниками. Периодически тьюторы оказывали первоначальную поддержку, выступая в качестве игротехников, но как отмечалось самими же тьюторами, подавляющее большинство участников самостоятельно организовывали коммуникацию внутри групп, воспроизводили поставленные задачи и проводили дальнейшую работу по структуризации содержания. В этой связи, осуществлялась лишь первоначальная игротехническая координация (внутри групповая

«калибровка»), после чего, тьютор уходил в консультационную позицию по отношению к группе и работал по запросу.

Но несмотря на это, тьюторами отмечалось наличие внутригрупповых конфликтов по содержанию, возникновение коммуникативных «ступоров» на почве расхождения точек зрения участников относительно каких-либо вопросов. С одной стороны, возникновение такой ситуации нормально для конкурентной среды, т.к. внутри групп сталкивались разные лидеры, которые претендовали на доминирование личной позиции и точки зрения; сама ситуация внутригрупповой дискуссии и дальнейшее самостоятельное её преодоление участниками – это не только борьба за содержательное лидерство, но и проявление коммуникативных способностей, что характеризует такие контексты как уместные для форматов компетентностных испытаний. Но для снятия психологического дискомфорта в конкретных группах тьюторами проводились медиации и для всех участников проводились специализированные клубы разного формата (как содержательного, направленного на коррекцию разных частных навыков и умений (например, по организации работы в группах, коммуникативных умений и т.д.), так и досуговых (разного рода игры)).

В целом, сами участники олимпиады отметили то, что в рамках данного мероприятия они попали в среду, благоприятно влияющую на развитие коммуникативных способностей и способностей, связанных с работой в группе.

#### 4.4 РЕЙТИНГ ГРУПП

Групповой рейтинг формировался из разных, конфигурируемых между собой процедур оценивания (см. п.5 «Виды оценивания») продуктов групповой работы, который, при этом, на некоторых этапах мог оцениваться на разных стадиях разработки в границах одного этапа. В свою очередь, такие конфигураторы создавались индивидуально для каждого этапа в связи со спецификой комбинации форматов работы и презентации продуктов.

В конечном счёте, у каждого из этапов была своя «цена итогового подсчёта», измеряемая в баллах. Таким образом, суммы баллов, полученные группами на разных процедурах оценки в границах одного этапа олимпиады, определяли локальный рейтинг групп в рамках конкретного этапа. Далее локальный рейтинг групп конвертировался в итоговую таблицу, где исходя из присвоенной цены баллов этапу данная цена распределялась по занятым в локальном рейтинге местам.

Например, если цена баллов одного этапа = 100 баллов, то:

Место группы в локальном рейтинге	При сумме баллов за этап/ цена этапа = 100 б.
1	100
2	90
3	80
4	60
5	50
6	40
7	30
8	20
9	10

*Так, этапам присваивались цены в 100, 150, 200 баллов. Также, свою цену баллов имела игра «Что? Где? Когда?», равную 50 баллам. В случаях, когда команды делили друг с другом два места в рейтинге, бралась сумма баллов данных мест и делилась количество «разделённых» мест (в случае с двумя разделёнными – на два; с тремя – на три и т.д.)*

Таким образом, с учётом всех конвертаций итоговая рейтинговая таблица выглядела следующим образом (см. ниже)