

УДК 371.214

## **МОДЕЛЬ РЕАЛИЗАЦИИ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО ПОДХОДА ПРИ ИЗУЧЕНИИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

**В.В. Сериков<sup>1</sup>, А.П. Сильченко<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Институт стратегии развития образования РАО, г. Москва

<sup>2</sup>Тверской государственной университет

Представлена модель реализации культурологического подхода при организации усвоения учащимися учебного предмета в основной и старшей школе (на примере информатики). Процесс изучения предмета выстраивается как система учебных ситуаций, обеспечивающих усвоение обучающимися различных компонентов содержания образования – видов культурного опыта, включающих предметные, метапредметные, личностные компоненты. В основе каждой учебной ситуации лежит решение обучающимися определенной задачи, направленной на реализацию образовательной функции соответствующей учебной ситуации. Показана технология проектирования, реализации и оценки эффективности обучения в соответствии с требованиями культурологического подхода и нормативами ФГОС.

**Ключевые слова:** культурологический подход, учебная ситуация, виды опыта, задача, единство содержания и метода.

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования (ФГОС) выдвинул новые требования к качеству трех основных параметров результативности образовательного процесса: к качеству образовательного результата, качеству учебно-познавательной деятельности и качеству информационно-образовательной среды. Требования ФГОС к образовательным результатам носят рамочный характер и не дают учителям конкретных указаний относительно содержания и технологий их реализации, что инициирует потребность в поиске практико-ориентированных моделей построения учебного процесса, обеспечивающих реализацию целевых установок стандарта.

Хотя ФГОС ориентирует на новое содержание и технологии обучения, этот процесс в большинстве случаев по-прежнему выстраивается в логике поурочного тематического планирования, традиционных объяснительно-иллюстративных технологий, затрудняющих обращение учителей к новым педагогическим идеям – личностно-деятельностному подходу, построению учебной деятельности в соответствии с существенными характеристиками изучаемого содержания, созданию учебных ситуаций, обеспечивающих овладение метапредметными видами опыта и достижение личностных результатов образования [1].

Между тем в содержании учебного предмета в современном его понимании присутствуют многие компоненты культурного опыта, но учитель часто не сориентирован на необходимость обеспечивать их усвоение,

хотя последнее предусмотрено действующим образовательным стандартом. В поисках решения этой проблемы мы обратились к методологическим регулятивам культурологического подхода, в соответствии с которыми содержание образования понимается как система дидактически оформленных видов культурного опыта. При проектировании учебного процесса реализуется принцип единства и согласованности содержательного и процессуального аспектов образования, принцип контекстного подхода, предполагающий возможность включения учебной деятельности (решения учебных задач) в контекст других более «мотивированных» видов деятельности (проект, игра, исследование и др.).

Культурологический подход противопоставляет попыткам редукции содержания образования к традиционным ЗУНам, и рассматривает содержание образования как набор видов культурного опыта и, соответственно, методов обучения – способов организации различных видов учебной деятельности, обеспечивающих их усвоение [2]. Культурологический подход к формированию содержания образования, предложенный в 70-е гг. прошлого века известными отечественными дидактами М.Н. Скаткиным, И.Я. Лернером и В.В. Краевским, рассматривает содержание образования как своего рода «слепок» с основных видов культурного опыта. Содержание видов опыта не остается неизменным, однако идея соответствия структуры содержания образования основным структурным элементам культуры имеет непреходящее значение.

Проектируя процесс обучения предмету, учитель осуществляет трансформацию его содержания в различные виды и формы деятельности учащихся. Способом организации или организационной формой любой деятельности выступает постановка, принятие и решение задачи. На психологическом языке всякая задача – продукт актуализации мотива и постановки цели действия в определенных условиях. Так, для усвоения понятия – готового, известного знания – необходимо включить учащихся в решение задачи, в которой это понятие выступает в качестве ориентировочной основы ее решения. Понятие должно выступить в качестве средства решения задачи, как инструмент объяснения, понимания, предсказания, количественного расчета какого-то явления.

Следующий компонент содержания образования, согласно культурологической теории Лернера–Краевского, – это *способы выполнения деятельности* (как правило, речь идет о способах деятельности в границах изучаемого предмета). Усвоение способа также предполагает решение задач, в которых варьируются условия, а этот способ сохраняется как инвариантный инструмент их решения. Многократное повторение – репродукция способа в меняющихся условиях (репродуктивный метод обучения). Инвариантность и результативность способа позволяют ученику осознать его, вычленить в потоке учебных ситуаций, освоить как особый вид содержания образования.

В современном содержании образования большая роль отводится *метапредметным понятиям и универсальным способам деятельности*. Речь идет о понятиях и приемах мышления, не сосредоточенных в рамках одного предмета, а применимых в различных предметных областях. Для их усвоения нужны учебные ситуации особого вида, обеспечивающие рефлексию и генерализацию понятия и мыслительной операции, осознание ее пригодности для любых предметных областей [5].

Усвоение следующего компонента содержания – *опыта творческой деятельности* – осуществляется через вхождение ученика в задачу ситуацию, которая неразрешима путем приложения известного способа действия или логического выведения решения из какого-то теоретического конструкта (концепции, формулы и т. п.). Правда, надо оговориться, что такое известное решение может существовать, но быть неизвестным для ученика, субъективно новым для него. В любом случае единственный способ решения задачи – это отказ от поиска «логической постепенности», выдвижение гипотезы, требующей теоретического и эмпирического обоснования. Творческий опыт – это *опыт работы с неопределенностью*, где невозможно оперировать логическими однозначными конструктами, это опыт внесения своих «идей» в виде гипотез [5].

Изучение современных тенденций развития образования говорит о необходимости введения в его структуру еще одного вида опыта, которого не было в модели, представленной классиками дидактики. Это *опыт деятельности* в собственном смысле этого слова, т. е. опыт создания продукта. Владение таким опытом мы обозначаем понятием «компетентность» [1], хотя у этого понятия есть и другие трактовки (И.А. Зимняя, А.В. Хуторской и др.). Сформировать компетентность в традиционно понимаемой учебной деятельности невозможно, поскольку речь идет не об усвоении понятия как ориентира решения задачи и не о готовности применять предметный способ, например, решать квадратное уравнение, и не о выдвижении частных предметных гипотез. Здесь ставится задача создать такой продукт, который выходит за рамки собственно традиционной учебной деятельности. Известные атрибуты содержания образования – понятия, способы действия, гипотетические предположения – «материализуются» в реальном результате. Усвоение деятельности, как правило, обеспечивается хорошо известным проектным методом обучения, при котором знания, способы, творческие инициативы «работают на результат» и помимо усвоения указанных компонентов содержания происходит усвоение *целостной деятельности*, что включает принятие адекватных ей мотивов, целей, знание ее ориентировочной основы (правил выполнения) и сам опыт ее выполнения. Системообразующим феноменом для данной образовательной ситуации также является учебная задача, правда, существенно отличная от тех, что ставились ранее. Это задача, требующая практического

результата, а не воспроизведения знаний и способов в их абстрактной, отвлеченной от жизненной практики форме. Выполняемые при этом мыслительные, исследовательские, организационные, командно-образующие действия направлены на создание этого конечного продукта.

Наконец, в соответствии с культурологическим подходом в содержании и процессе изучения учебного предмета должен найти место и *опыт эмоционально-ценностного отношения к миру*, включающий множество видов личностного опыта: опыт оценки и самооценки, опыт смыслообразования, опыт волевого усилия при реализации нравственной нормы и достижении поставленной цели, опыт принятия ответственного решения, опыт самоорганизации и саморегуляции, опыт проявления собственной позиции, не зависящей от чужого мнения, и др. [3]. Словом, речь идет о различных проявлениях личности, то есть о том, чтобы каждый учебный предмет вносил свой вклад в образование человека как определенной культурной целостности.

Учитывая указанную выше многокомпонентность содержания, процесс изучения предмета в соответствии с культурологическим подходом выстраивается как последовательность учебных ситуаций, обеспечивающих усвоение указанных структурных элементов содержания. Под учебной ситуацией в данном случае понимается фрагмент образовательного процесса, в котором создаются необходимые условия для усвоения какого-то элемента содержания образования (вида опыта) и который включает учебную задачу (задание, проблемную ситуацию), при решении которой может быть усвоен этот элемент. Ситуация требует действий учащихся, ведущих к достижению ее образовательных целей [4].

Образовательные ситуации типологизированы нами по их целям (образовательным функциям). Эти функции отражены в наименованиях ситуаций.

*Ситуации (С1) усвоения предметных понятий* создаются посредством постановки и решения задач на понимание, обобщение, опробование формул и алгоритмов в различных условиях. Постановка, принятие и решение задачи – организационная форма любой деятельности. На психологическом языке всякая задача – продукт актуализации мотива и постановки цели действия [3]. Примером такой ситуации при изучении информатики может быть овладение знаниями, необходимыми для написания учащимися своей первой программы в среде Паскаль.

*Ситуация (С2) усвоения способов действия* базируется на задачах, требующих применения типовых предметных действий. Предлагаются задания на освоение готовых программ и их модифицирование, а также разработка новых программ и алгоритмов, их подробных комментариев. Усвоение способа предполагает решение задач, в которых варьируются условия, а этот способ сохраняется как инвариантный инструмент их решения. Инвариантность и результативность способа позволяют ученику осознать его, вычленив в потоке учебных ситуаций, освоить как

отдельный вид содержания образования [6]. Пример такой ситуации на уроках информатики – овладение навыками формализации прикладной задачи и документирования программы. В ходе таких ситуаций отрабатывается навык построения и использования компьютерно-математических моделей, проведения экспериментов с помощью компьютера, интерпретации результатов, получаемых в ходе моделирования реальных процессов. Обучающиеся овладевают умением программировать линейные алгоритмы, записывать математические формулы на языке программирования Паскаль.

*Ситуация (С3) овладения метапредметными понятиями.* Здесь требуются задачи на понимание принципов приложения идей изучаемого предмета в различных предметных областях. Такого типа ситуация может быть создана, к примеру, на бинарном уроке информатики-биологии, который ведут два учителя, на тему «Иерархические модели на графах. Классификация живого мира». Решаемая задача: построить на графах иерархическую модель, отражающую классификацию живого мира (информатика); определить положение современного человека в этой системе (биология). Учащимися выполняется построение иерархической модели на графах «Классификация живого мира» при помощи программы «Построитель деревьев».

*Ситуация (С4) освоения универсальных способов действия* требует постановки и решения межпредметных, «жизненных», «спонтанных» задач. Ее примером может служить урок по теме «Техника безопасности. Организация рабочего места пользователя». Здесь решаются задачи с элементами исследования: «Насколько ваше рабочее место за компьютером соответствует гигиеническим требованиям? Предложите варианты реконструкции своего рабочего места или кабинета информатики. Сформулируйте требования к компьютерной презентации с точки зрения безопасного зрительного и психологического восприятия».

*Ситуация (С5) освоения опыта творческой деятельности в информационной среде* предполагает актуализацию проблемных ситуаций, направленных на формирование структурных элементов творческого опыта [5]: *мотивационно-смысловых*, включающих восприятие творчества как самоценного способа бытия, смысла жизни и назначения человека, потребность в самостоятельности, переживание удовольствия от процесса творческой деятельности, возможности проявить свою творческую индивидуальность, поиск возможностей реализации своих способностей в нестандартных ситуациях, стремление к самостоятельному открытию нового знания или созданию продукта, отличного от известных аналогов, желание отступать от привычных и знакомых способов действия; *когнитивных*, в которых представлены фундаментальные знания о предметной сфере, где разворачивается творчество, знание истории и методологии важнейших открытий;

*операциональных*, в которых представлены умения видеть и формулировать проблему, рассматривать ее как последовательность задач, выдвигать и проверять гипотезы, независимость мышления, отсутствие догм и стереотипов, развитое воображение, способность к обобщениям и формулировке понятий, готовность к переносу способов из одной ситуации в другую, способность к продуцированию оригинальных нестандартных решений. В ситуациях такого рода актуализируются закономерности развития способности к творчеству: переход от смутного переживания проблемной ситуации к четкой формулировке задачи, привлечение всех возможных интеллектуальных ресурсов решения проблемы, определение ключевого конфликта проблемы и недостающего знания, построение гипотетического (идеального) решения, корректировка смысла задачи, формулировка ключевой идеи решения, оценка границ применимости выводов.

*Ситуация (С6) овладения целостными видами деятельности – компетентностями* – предполагала включение учащихся в учебные проекты, при выполнении которых ими создавались реальные информационные продукты. «Задача на компетентность» – это задача на саморазвитие. Главное в процессе овладения компетентностью – построение своей системы решения подобного класса задач, упорядочение своих возможностей. Последнее сопряжено не только с оценкой значимости своих приемов работы, но и с определением смыслов этой деятельности.

Обобщив многообразные модели компетентности, в структуре можно выделить: 1) ценность и приоритет для личности некоторой деятельности как сферы самореализации; 2) ориентировочную основу деятельности, построенной на целостном образе создаваемого продукта и логике его создания; 3) набор опробованных в собственном опыте способов решения задач, входящих в предметную сферу данной деятельности; 4) опыт выполнения этой деятельности в «проблемных условиях» (при неполноте задания условий, дефиците информации и времени, невыявленности характеристик ситуации, непригодности известных вариантов решения); 5) рефлексия и самоконтроль своих действий с использованием на уровне подсознания собственных образцов и критериев эффективности [5]. Примером такой ситуации на занятиях по информатике может служить разработка учащимися информационного продукта «Открытый урок». Обучающиеся, приняв роль учителей, разрабатывают структуру открытого урока по выбранной ими теме, проектируют цели, содержание, этапы урока, выстраивают логику практических и лабораторных заданий, готовят презентации в Power Point, раздаточный материал в Word и Excel, разрабатывают учебные пособия, справочные материалы и т. д. Это требует поиска необходимой информации по теме в различных источниках, документировании результатов своей деятельности и др.

*Ситуации (С7) достижения личностных результатов обучения* требует актуализации опыта эмоционально-ценностного отношения к миру, включающего указанные выше виды личностного опыта. В основе этой ситуации лежит психологическая связка «событие–переживания–вывод» (новый смысл, новое видение и понимание жизненных целей, окружающих людей и самого себя) – «логика» личностных новообразований. Знание может забыться, в памяти могут стереться детали математических доказательств, подробности текстов, нарушиться логические цепочки, а опыт исканий, может быть, даже страданий и побед остается навсегда. Именно он является тем самым «сухим остатком» образования, которым человек будет пользоваться в повседневности.

Инструментом влияния на личностную сферу является создание ситуации, которая ставит воспитанника перед социокультурным выбором и где ему требуется поддержка педагога в принятии решения и его реализации. Педагог поддерживает, сопровождает этот процесс исканий, переживаний, внутренних поисков воспитанников, ведет непрерывный диалог с ними, но в любом случае возможности его участия в этом процессе здесь гораздо более ограничены, чем при традиционном обучении.

Примером такой ситуации служит фрагмент изучения информатики, когда учащимся предлагается создать свой сайт в конструкторе Wix на темы, связанные с выбором будущих профессий. На выбор были предложены сайты учителя информатики, дизайнера, ученого, предпринимателя. Также допускалось создание модели интернет-магазина, рекламы какой-либо образовательной услуги и т. д. Обучающиеся включались в процесс разработки и продвижения сайта, изучения специфики профессии, основы документирования (формирования технического задания для создания сайта, бренд-бука сайта, планирования своей деятельности). Практика показала, что при выполнении подобных заданий учащиеся переживают ситуации, обуславливающие изменения во взглядах, ценностях, поведении, опыте.

В таком фрагменте учебного процесса актуализируется целый каскад событий: *открытие самого себя*, когда обучающиеся преодолевают свою неуверенность и открывают в себе новые способности; *принятие нового смысла* изучения данного предмета как средства самореализации; *ситуация самопреодоления*, в которой воспитанник побуждается к сознательному усилию над собой, преодолению внутренних препятствий, недостаточной настойчивости и целеустремленности; *переживание и преодоление собственных ошибок* как мотивационное основание самообразовательной деятельности; *планирование будущего* и места изучаемого предмета (информатики) в нем.

Итак, с позиций культурологического подхода процесс изучения учебного предмета представляет собой систему учебных ситуаций, направленных на усвоение дидактически переработанных видов культурного опыта.

Представленная нами модель (как показал опыт ее апробации) – ориентир для творческой деятельности учителя, своего рода матрица, позволяющая ему видеть процесс изучения предмета как пространство ситуаций-событий, развивающих различные стороны личности школьника.

### **Список литературы**

1. Болотов В.А., Сериков В.В. Виды культурного опыта в содержании образования и новые ориентиры профессиональной деятельности учителя // Непрерывное образование учителя: теории и практика: колл. монография / под ред. Н.К. Сергеева, Н.М. Борытко, Е.И. Сахарчук. Волгоград: Принт, 2016. С. 41–52.
2. Дидактика средней школы: Некоторые проблемы современной дидактики / под ред. М.Н. Скаткина. М., 1982. 319 с.
3. Курочкин А.И. Три группы определений понятия «задача» // Вестн. Ярослав. ун-та. 2016. № 3. С. 79–83.
4. Сериков В.В. Личностно-развивающее образование как одна из культурологических образовательных моделей // Изв. ВГПУ. 2016. № 2(106). С. 30–35.
5. Сериков В.В. Некогнитивные виды опыта в структуре содержания образования // Образование и общество. 2017. № 4(105). С. 16–21.
6. Сериков В.В. Специфика дидактического обоснования обучения // Пед. журн. Башкортостана. 2018. № 5 (78). С. 12–18.

## **THE MODEL OF REALIZATION OF THE CULTUROLOGICAL APPROACH TO THE STUDY OF THE SUBJECT**

**V.V. Serikov<sup>1</sup>, A.P. Silchenko<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Institute of Education Development Strategy of RAO, Moscow

<sup>2</sup>Tver State University

A model for the implementation of a cultural approach in the organization of students' mastering a school subject in primary and high school (using computer science as an example) is presented. The process of studying the subject is built up as a system of learning situations that provide students with the assimilation of various components of the content of education – types of cultural experience, including subject, metasubject, personal components. At the heart of each learning situation is the decision by students of a specific task, aimed at the implementation of the educational function of the corresponding learning situation. The technology of design, implementation and evaluation of the effectiveness of training in accordance with the requirements of the cultural approach and the standards of the GEF.

**Keywords:** *cultural approach, learning situation, types of experience, task, unity of content and method.*

*Об авторах:*

СЕРИКОВ Владислав Владиславович – член-корреспондент РАО, доктор педагогических наук, профессор, заместитель директора ФГБНУ «Институт стратегии развития образования РАО», (101000, г. Москва, ул. Макаренко, 5/16), e-mail: vladislav.cerikoff@yandex.ru

СИЛЬЧЕНКО Ален Павлович – старший преподаватель кафедры математического и естественнонаучного образования, ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет» (170100, Тверь, Желябова, 33), e-mail: allentver@gmail.com