

DOI: 10.25629/НС.2026.05.17

УДК: 37.022

ВАК: 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)

Софронова Наталия Викторовна, доктор педагогических наук, профессор, Чувашское региональное отделение Академии информатизации образования, ORCID: 0000-0001-5985-1879

Sofronova N.V., Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Chuvashia Regional Branch of the Academy of Education Informatization, ORCID: 0000-0001-5985-1879

✉ n_sofr@mail.ru

Модель процесса организации массовых открытых конкурсов на основе идеи преобразующего опыта школьников

Аннотация

Статья посвящена проблеме проектирования массовых открытых конкурсов как инструмента не только выявления одаренности, но и глубинного личностно-когнитивного развития школьников. В работе представлена авторская модель организации конкурсного процесса, базирующаяся на концепции преобразующего опыта в образовании. Модель включает целевой, содержательный, процессуально-деятельностный и рефлексивно-оценочный блоки, обеспечивающие трансформацию внешней соревновательной активности во внутренний ресурс изменения способов мышления, ценностных ориентаций и профессионального самоопределения школьников. Раскрываются этапы реализации модели, условия ее эффективности и результаты апробации.

Ключевые слова

преобразующий опыт, массовые открытые конкурсы, модель организации, субъектность школьника, трансформация опыта, информатика, педагогическое проектирование

Model for organizing large-scale open competitions based on the concept of school students' transformative experience

Abstract

The article examines the design of large-scale open competitions as a pedagogical tool aimed not only at identifying gifted students, but also at promoting their deep personal and cognitive development. The study presents the author's model for organizing the competition process, grounded in the educational concept of transformative experience. The proposed model comprises goal-oriented, content-related, processual-activity, and reflective-evaluative components, which together ensure the transformation of external competitive participation into an internal resource for changing students' modes of thinking, value orientations, and trajectories of professional self-determination. The paper describes the stages of the model's implementation, identifies the conditions necessary for its effectiveness, and presents the results of its approbation.

Keywords

transformative experience, large-scale open competitions, organizational model, student agency, experience transformation, computer science, pedagogical design

Введение

Современные тенденции развития образования характеризуются переходом от парадигмы «передачи знаний» к парадигме «культивирования опыта». В этом контексте массовые открытые конкурсы (олимпиады, хакатоны, конкурсы проектов, онлайн-чемпионаты и др.) традиционно рассматриваются как форма внеурочной деятельности, направленная на выявление наиболее способных учащихся. Однако потенциал конкурсного движения значительно шире: оно способно стать механизмом преобразования субъектного опыта школьника, меняя его отношение к предмету, к себе как к обучающемуся, и к способам взаимодействия с миром.

Понятие *преобразующего опыта* (*transformative experience*) было введено в педагогическую психологию Л. Пауль [1] и обозначает такой опыт, в результате которого учащийся начинает видеть содержание учебного предмета в повседневной жизни, расширяет его ценностное значение и использует приобретенные способы действия в новых, не учебных контекстах. Применительно к конкурсной деятельности это означает, что участие не должно сводиться к получению диплома или временному повышению статуса; оно должно инициировать качественные изменения в когнитивной, аффективной и поведенческой сферах личности школьника.

Разработка модели базируется на интеграции нескольких теоретических подходов, образующих ее методологический каркас [2, 3].

1. **Концепция преобразующего опыта** (К. Pugh, A. D. Linnenbrink-Garcia [2]). Согласно данной концепции, преобразующий опыт имеет три ключевых компонента:

- *Мотивированное применение* (*motivated use*) – использование идей и способов действия учебной дисциплины в повседневных, внеучебных ситуациях.
- *Расширение восприятия* (*expansion of perception*) – способность видеть мир через призму осваиваемого предмета (например, алгоритмизация бытовых процессов или анализ интерфейсов с точки зрения информатики).
- *Ценностное переопределение* (*reevaluation of value*) – пересмотр субъективной значимости предмета, осознание его личностной и социальной ценности.

Для конкурсной деятельности это означает, что результатом участия должен стать не только рост предметных компетенций, но и изменение отношения школьника к информатике как к инструменту познания и преобразования реальности.

2. **Теория субъектности и личностно-развивающего образования** (В.В. Сериков [4], О.В. Суворова [5], Г.В. Цветкова [6], Э. Ф. Зеер [7] и др.).

Преобразующий опыт невозможен без проявления субъектности – способности быть автором собственной деятельности. Организация конкурсов должна создавать условия для перехода школьника от позиции «исполнителя заданий» к позиции «автора собственного образовательного пути». Это предполагает вариативность траекторий участия, право на выбор и ответственность за результат.

3. **Деятельностный подход** (А.Н. Леонтьев [8], С.Л. Рубинштейн [9] и др.).

Опыт преобразуется только в деятельности, где личностный смысл выступает внутренней детерминантой. Конкурс в рамках предлагаемой модели рассматривается как система деятельностей: учебно-познавательной, проектной, коммуникативной, рефлексивной, каждая из которых вносит вклад в трансформацию исходного опыта.

Однако анализ практики проведения конкурсов показывает, что их организация зачастую носит событийный, разрозненный характер и не выстраивается как целостный процесс, ориентированный на достижение преобразующего эффекта. Возникает противоречие между высоким потенциалом конкурсной деятельности и отсутствием научно обоснованных моделей ее организации, нацеленных на глубинное личностное развитие.

Цель статьи – теоретически обосновать и представить модель процесса организации массовых открытых конкурсов, в основе которой лежит идея преобразующего опыта школьников.

Методы

В проведении данного исследования были применены как педагогические, так и социологические методы: различные виды наблюдения: прямое наблюдение за учебно-воспитательным процессом, поведением учащихся и педагогов, структурированное и неструктурированное наблюдение; анкетирование: сбор данных с помощью опросников и анкет, качественные и количественные анкеты; интервью: полуструктурированные и структурированные интервью с участниками образовательного процесса, глубинные интервью для получения детальной информации; кейс-метод: изучение конкретных случаев из практики для выявления закономерностей [10, 11].

Методы социологических исследований: контент-анализ: анализ текстов, медиа и других материалов для выявления социальных явлений и тенденций; фокус-группы: обсуждение в малых группах для получения мнений и идей по определенной теме; изучение изменений в социальных явлениях на протяжении времени; качественные методы: нарративный анализ и другие методы, направленные на понимание социальных явлений [12].

Апробация разработанной модели проводилась в Кампусе молодежных инноваций во время тематической смены «Кампус ЧГПУ», которая проходила в январе 2020 года. Организатор смены – ФГБОУ ВО «Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева». Руководитель проекта – профессор Н. В. Софронова. Экспериментальная группа – учащиеся общеобразовательных школ Чувашской Республики в возрасте от 12 до 18 лет (150 человек).

Результаты и их обсуждение

Структурно-функциональная модель организации массовых открытых конкурсов

Разработанная модель включает четыре взаимосвязанных блока, каждый из которых выполняет специфическую функцию в достижении преобразующего эффекта (рис. 1).

Целевой блок

Цель: создание условий для преобразования субъектного опыта школьников через участие в массовом открытом конкурсе.

Задачи:

- формирование ценностного отношения к предметной области;
- обеспечение перехода от внешней мотивации участия к внутренней;
- развитие способности к переносу освоенных способов действия в новые контексты;
- становление рефлексивной позиции участника.

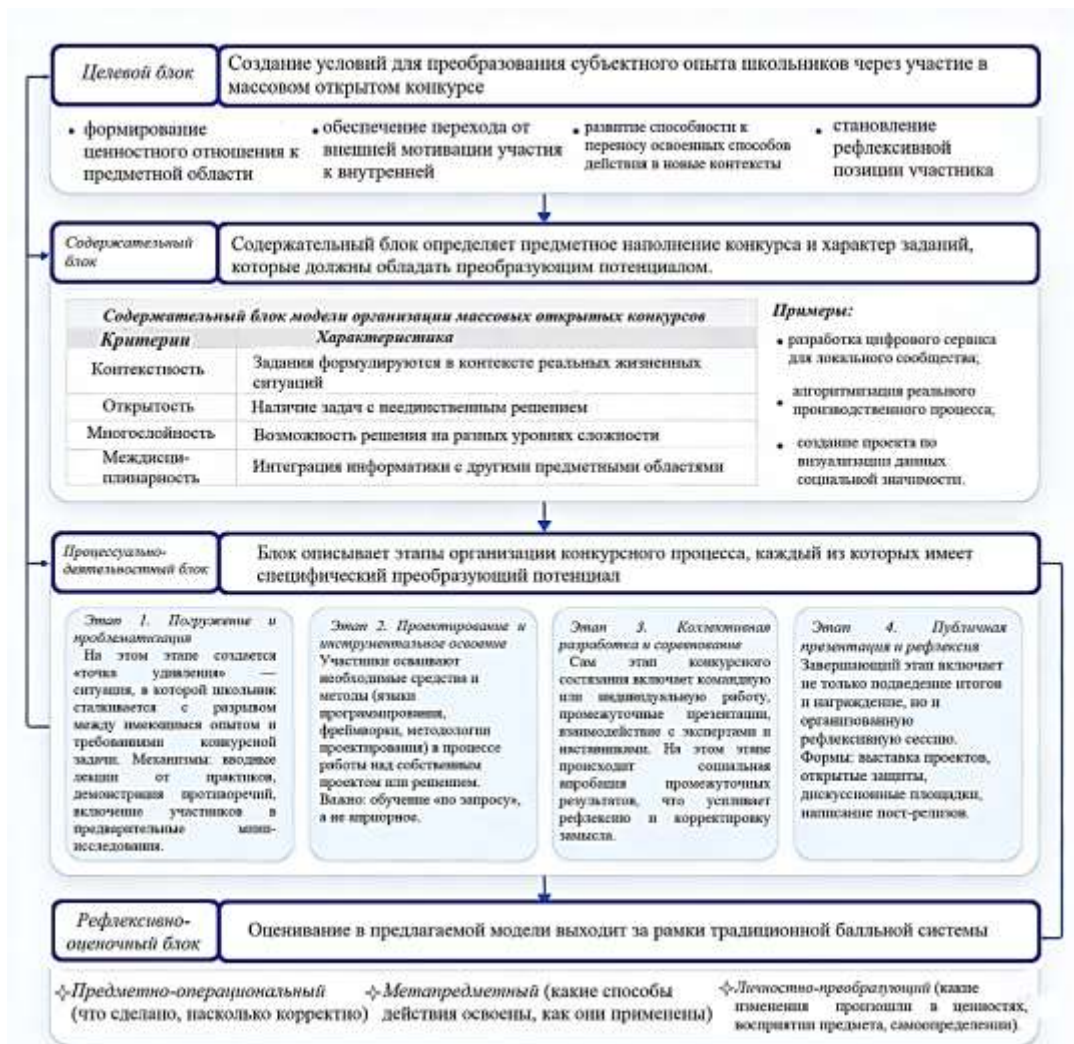


Рисунок 1– Структурно-функциональная модель организации массовых открытых конкурсов

Содержательный блок

Содержательный блок определяет предметное наполнение конкурса и характер заданий, которые должны обладать преобразующим потенциалом. Основные требования к содержанию (табл. 1).

Таблица 1 – Содержательный блок модели организации массовых открытых конкурсов

Критерий	Характеристика
Контекстность	Задания формулируются в контексте реальных жизненных ситуаций, проблем цифровой среды, экологических, социальных вызовов.
Открытость	Наличие задач с неединственным решением, возможностью выбора методов и средств.
Многослойность	Возможность решения на разных уровнях сложности (от базового до исследовательского)
Междисциплинарность	Интеграция информатики с другими предметными областями (математика, физика, социология, биология и др.).

Примеры заданий преобразующего типа: разработка цифрового сервиса для локального сообщества, алгоритмизация реального производственного процесса, создание проекта по визуализации данных социальной значимости [13].

Процессуально-деятельностный блок

Данный блок описывает этапы организации конкурсного процесса, каждый из которых имеет специфический преобразующий потенциал.

Этап 1. Погружение и проблематизация

На этом этапе создается «точка удивления» – ситуация, в которой школьник сталкивается с разрывом между имеющимся опытом и требованиями конкурсной задачи. Механизмы: вводные лекции от практиков, демонстрация противоречий, включение участников в предварительные мини-исследования.

Этап 2. Проектирование и инструментальное освоение

Участники осваивают необходимые средства и методы (языки программирования, фреймворки, методологии проектирования) в процессе работы над собственным проектом или решением. Важно: обучение «по запросу», а не априорное. Преобразующий эффект возникает, когда инструмент становится средством реализации лично значимого замысла.

Этап 3. Коллективная разработка и соревнование

Сам этап конкурсного состязания включает командную или индивидуальную работу, промежуточные презентации, взаимодействие с экспертами и наставниками. На этом этапе происходит социальная апробация промежуточных результатов, что усиливает рефлексию и корректировку замысла.

Этап 4. Публичная презентация и рефлексия

Завершающий этап включает не только подведение итогов и награждение, но и организованную рефлексивную сессию. Формы: выставка проектов, открытые защиты, дискуссионные площадки, написание пост-релизов. Ключевой вопрос рефлексии: «*Что изменилось во мне, в моем понимании предмета и себя?*»

Этап 5. Пост-конкурсное сопровождение

Наиболее значимый с точки зрения преобразования опыта этап, который в традиционной практике обычно отсутствует. Включает:

- включение лучших проектов в реальную практику (внедрение в школе, муниципальном образовании);
- формирование сообщества участников для долгосрочного взаимодействия;
- индивидуальные образовательные траектории для финалистов (стажировки, менторское сопровождение).

Рефлексивно-оценочный блок

Оценивание в предлагаемой модели выходит за рамки традиционной балльной системы. Выделяются три уровня оценки:

1. *Предметно-операциональный* (что сделано, насколько корректно).
2. *Метапредметный* (какие способы действия освоены, как они применены).
3. *Личностно-преобразующий* (какие изменения произошли в ценностях, восприятии предмета, самоопределении).

Инструментарий: портфолио преобразующего опыта, рефлексивные эссе, карты самооценки, экспертные наблюдения за динамикой субъектной позиции.

Условия реализации модели

Эффективность модели обеспечивается соблюдением следующих организационно-педагогических условий [14]:

1. *Открытость и доступность* – отсутствие жестких фильтров на входе, возможность участия с разным уровнем подготовки, дистанционные форматы.

2. *Наставничество* – наличие тьюторов или менторов, сопровождающих участника на всех этапах и помогающих осмысливать происходящие изменения.

3. *Сообщество* – создание среды, где участники, эксперты, организаторы находятся в режиме диалога, обмена опытом и взаимной поддержки.

4. *Реальная значимость* – связь конкурсных заданий и результатов с практическими задачами за пределами образовательной организации.

5. *Временная протяженность* – отказ от «однодневных» мероприятий в пользу процессуальных форматов, длящихся от нескольких недель до полугода.

Эмпирическая апробация

Проект «Проведение тематических смен в сезонных лагерях для школьников по передовым направлениям дискретной математики, информатики, цифровых технологий в рамках федерального проекта «Кадры для цифровой экономики» национальной программы «Цифровая экономика» выполнялся в соответствии с государственной программой Российской Федерации «Развитие образования». Актуальность проекта основана на создании образовательной среды, где учащиеся образовательных учреждений могут получить уникальный опыт и компетенции, которые позволят им быть востребованными в эпоху цифровой экономики [15].

Цель проекта: создание условий для интенсификации процессов формирования навыков командной деятельности у школьников в условиях цифровой экономики, для обучения и развития творчества детей и подростков в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий.

Задачи проекта:

- создание практико-ориентированной образовательной среды, на базе профилактория в соответствии с требованиями организации кампуса как площадки для обучения и развития творчества детей и подростков в сфере современных информационных и телекоммуникационных технологий;
- разработка тематических программ и сопутствующего методического материала, в том числе, с использованием цифровых технологий, направленных на подготовку будущих кадров из числа детей и молодежи, конкурентоспособных на глобальном рынке труда в эпоху цифровой экономики;
- освоение основ информационной компетентности у учащихся, т.е. помочь в овладении методами сбора и накопления информации, технологии её осмысления, обработки и практического применения.

Целевая аудитория – учащиеся общеобразовательных школ Чувашской Республики в возрасте от 12 до 18 лет (150 человек).

В работе Кампуса ЧГПУ были использованы следующие форматы, подходы и методики при реализации образовательной модели:

1. Тренинг.
2. Интерактивная лекция.
3. Геймификационные задачи.
4. Практикум.
5. Консалтинг/наставничество.
6. Видео- и онлайн-обучение/VR.
7. Кейс-обучение.
8. Творческие мастерские.
9. Социальные эксперименты в интернет-пространстве.

10. Фасилитация.

11. Игра.

Применялись такие образовательные технологии, как аджайл, диджитализация, коллаборация, SCRUM, социальное партнерство, ориентация на глобальные тренды, менторство, кейсы, геймификация, дизайн-мышление, форсайт-технологии, эдьютейнмент, технологии развивающего, проектного и адаптивного обучения [4].

Формы работы в Кампусе: Science Slam, датаскаутинг, рефлексия, митап и др. [4].

Ключевые элементы образовательной модели: работа во всех 10 творческих лабораториях (первые пять дней), Science Slam с приглашенными спикерами (каждый день по 1,5 часа), эдьютейнмент в форме квестов, викторин, конкурсов и пр., работа над кейсами (три дня) и их защита (в последний день смены).

В течение первых пяти дней резиденты Кампуса обучались в творческих лабораториях (преподаватели из ЧГПУ и ЧувГУ):

1. «Робототехника» – Копышева Т. Н., к.ф.-м.н., доцент, Мишин С. А. (ЧувГУ);
2. «Программирование» – Дмитриев С. В. (ЧувГУ),
3. «Виртуальная реальность» – Бельчусов А. А. к.т.н., доцент;
4. «Дополненная реальность» – Степанова Т. А. (ЧувГУ), Кузьмина А. А. (ЧувГУ);
5. «Мобильные технологии в цифровой экономике» – Андреев Д. С. (ЧувГУ);
6. «Дискретная математика» – Никонова Е.Н, к.ф.-м.н., доцент;
7. «Компьютерное моделирование физических процессов» – Самсонов А. М.;
8. «Социализация цифровых технологий» – Фадеева К. Н., к.п.н., доцент;
9. «Информационная безопасность» – Богомолов А. В., к.п.н., доцент;
10. «Анимация» – Герасимова А. Г., к.п.н., доцент.

Наиболее видимый образовательный результат – это защита кейсов.

Тематика кейсов:

1. Развитие предпринимательской активности молодежи.
2. Как снизить коммунальные платежи населения?
3. Интернет- ресурс по подбору солнечных модулей.
4. Загрязнение Волги.
5. Недостаточно парковок в Чебоксарах.
6. Плохая логистика общественного транспорта в Чебоксарах.
7. Повышение безопасности дорожного движения с помощью опыта виртуальной реальности.
8. Демографические проблемы в Чувашии.
9. Безопасность общения в социальных сетях.

Резиденты справились со всеми заданиями кейсов, продемонстрировали достойный уровень предложенных решений актуальных проблем современности на основе использования цифровых технологий, с которыми они познакомились в творческих лабораториях.

Выводы и заключение

Полученные данные свидетельствуют о том, что организация массовых открытых конкурсов на основе идеи преобразующего опыта принципиально меняет их образовательный результат. Ключевым фактором выступает не столько сложность заданий, сколько выстроенность

процесса, обеспечивающая рефлексии, применение в значимых контекстах и ценностное осмысление.

Важно отметить, что модель не отрицает соревновательной составляющей, но переводит ее в более широкий контекст развития. Конкуренция при этом становится не самоцелью, а одним из механизмов стимулирования рефлексии и роста. Особое значение приобретает этап пост-конкурсного сопровождения, который в традиционной практике практически отсутствует, но именно он позволяет закрепить преобразующие изменения и перевести их в устойчивые личностные новообразования.

Ограничением исследования является его относительно короткая временная перспектива (две недели). Лонгитюдные исследования позволят оценить устойчивость преобразующего эффекта во времени.

Разработанная модель процесса организации массовых открытых конкурсов на основе идеи преобразующего опыта школьников позволяет переосмыслить конкурсную деятельность как значимый ресурс личностного и когнитивного развития. Модель включает целевой, содержательный, процессуально-деятельностный и рефлексивно-оценочный блоки, реализуемые через этапы погружения, проектирования, соревнования, рефлексии и пост-конкурсного сопровождения.

Практическая значимость модели заключается в возможности ее применения при проектировании конкурсных мероприятий любого уровня – от школьного до регионального и федерального. Переход от «событийной» логики к «процессуальной», от оценивания результата к сопровождению преобразования опыта позволяет реализовать потенциал конкурсов как механизма становления субъектности и ценностного самоопределения школьников в области информатики и цифровых технологий.

Библиография

1. Paul, L. A. *Transformative Experience* / L. A. Paul. Oxford : Oxford University Press, 2014. 224 p. DOI: 10.1093/acprof:oso/9780198717959.001.0001.
2. Pugh, K. J. *Transformative experience: An integrative construct in the spirit of Deweyan pragmatism* / K. J. Pugh // *Educational Psychologist*. 2011. Vol. 46, № 2. P. 107–121.
3. Riggle, N. *Transformative Expression* / N. Riggle // *Becoming Someone New* / ed. by E. S. Mathison, J. E. Kirsch. Oxford : Oxford University Press, 2020. P. 162–179. DOI: 10.1093/oso/9780198823735.003.0010.
4. Сериков, В. В. Идеи психологии в образовательной теории и практике: личностно-развивающее образование / В. В. Сериков // *Психология образования в XXI веке: теория и практика*. URL: <https://psyjournals.ru/nonserialpublications/education21/contents/54104>.
5. Суворова, О. В. Ключевые линии становления субъектности в базовых отечественных периодизациях развития личности / О. В. Суворова // *Мир науки, культуры, образования*. 2012. № 1 (32). С. 107–109.
6. Цветкова, Г. В. Субъектная позиция обучающегося в образовательной среде как условие успешного развития личности школьника / Г. В. Цветкова // *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. 2016. Т. 17. С. 726–730. URL: <http://e-koncept.ru/2016/46320.htm>.
7. Зеер, Э. Ф. Основные смысло-образующие положения личностно-развивающего образования / Э. Ф. Зеер // *Образование и наука*. 2006. № 5 (41). С. 3–12.
8. Леонтьев, А. Н. *Деятельность. Сознание. Личность* / А. Н. Леонтьев. Москва : Смысл : Академия, 2005. 352 с.
9. Рубинштейн, С. Л. *Бытие и сознание. О месте психического во всеобщей взаимосвязи явлений материального мира* / С. Л. Рубинштейн ; АН СССР, Ин-т филос. Москва : Изд-во АН СССР, 1957. 328 с.

10. Mansager, E. Transformative Experience Questionnaire / E. Mansager // *PsycTESTS Dataset*. 2013. 9 September. DOI: 10.1037/t14410-000.

11. Каменский, А. А. Организация преобразующего эксперимента по развитию познавательной самостоятельности старших подростков / А. А. Каменский // *Современные исследования социальных проблем*. 2015. № 7 (51). С. 487–495.

12. Motivation, learning, and transformative experience: A study of deep engagement in science / K. J. Pugh, L. Linnenbrink-Garcia, K. L. K. Koskey [et al.] // *Science Education*. 2010. Vol. 94, № 1. P. 1–28.

13. Софронова, Н. В. Аксиологический подход к разработке заданий массового открытого конкурса по информатике / Н. В. Софронова // *Актуальные проблемы методики обучения информатике и математике в современной школе : материалы Международной научно-практической интернет-конференции, Москва, 22–30 апреля 2025 г. Москва : МПГУ, 2025. С. 310–316.*

14. Софронова, Н. В. Информационная модель организации массовых открытых конкурсов для школьников / Н. В. Софронова, А. А. Бельчусов // *Педагогическая информатика*. 2023. № 4. С. 15–28.

15. Софронова, Н. В. Кампус молодежных инноваций как форма реализации национального проекта «Образование» / Н. В. Софронова // *Актуальные проблемы прикладной и школьной информатики : сборник научных статей / отв. ред. Т. Н. Копышева. Чебоксары : Чуваш. гос. пед. ун-т, 2020. С. 68–77.*

Поступила в редакцию: 26.03.26

Принята к публикации: 20.05.26