



Всероссийский фестиваль-чемпионат «SoftFest» как модель событийной образовательной программы

София Безукладникова,
руководитель команды разработки содержания



Зачем нужен этот событийный формат?

1. Проба разработки продукта (в рыночной рамке, но про софт-компетенции);
2. Пространство особого результата участников: компетентностного и личностного.

Последовательность этапов в модели

1 этап

Дистанционный образовательный модуль

Серия вебинаров про разработку игр и софт-компетенции;

Тестирование по теоретическому материалу;

Составление концепт-документа образовательной игры, развивающей софт-компетенцию.

отбор

2 этап

Очный практический модуль

МК по питч-презентациям и прототипам как продуктам;

Интенсив по прототипированию игры;

Промежуточные экспертизы и консультации с экспертами;

Конкурсное представление питч-презентаций;

Конкурсная игротека из прототипов игр участников.

аттестация

Детализация практического этапа в модели

Очный практический модуль

- 1 Знакомство с требованиями рынка через встречи с представителями индустрии (МК, экспертиза, консультации, конкурсное оценивание);
- 2 Работа над продуктом, который имеет определенную форму, структуру, ограничения, назначение;
- 3 Модераторское сопровождение команд: ежедневные рефлексии с группой, ведение «журнала» динамики групповой работы и индивидуальной динамики каждого участника команды;
- 4 Взаимооценка продукта: обратную связь дают участники друг другу внутри команды; команда-команде; эксперт-команде; эксперт-эксперту.

Что меняем

- Тип взаимодействия и набор позиций: участники, модераторы, эксперты, организаторы;
- Ход программы: интеграция образовательного и деятельностного компонента; выход на продукт, апробированный разными категориями пользователей;
- Содержание деятельности и материала (междисциплинарность на всех уровнях).

Привычная учебная программа

- Всех зачислили (кто смог/захотел прийти);
- Спикеры (и организаторы) действуют в «классической» фронтальной позиции;
- Отсеяли неуспевающих по негативным критериям (не справляется с программой, не сдает задания, не появляется на занятиях и т.д.);
- Итоги подвели по тем, кто смог дойти до конца.

Событийность в модели SoftFest

- В центре проектирования события — междисциплинарный продукт и специалист;
- Участники заходят в событие по траекториям (образовательная; продуктовая; конкурсная);
- Оценивается индивидуальное и командное движение по траектории, дается ОС, проектируются точки перехода между траекториями;
- Продукт деятельности команды оценивается по отдельной шкале и критериям, с учетом профессиональной специфики;
- Инструментарий оценивания соотнесен с содержанием программы;
- Позиции в программе (СРТ): дизайнер процесса, модератор, организатор, эксперт;
- Модераторы участвуют в организации, но одновременно они и субъекты обучения (в рамках собственной программы обучения модерированию).

Типы деятельности

Организаторы событийного ядра программы — практикующие эксперты, в том числе практикующие здесь и сейчас на самом мероприятии.

Задача одних — провоцировать на действие; других — оценивать приросты команды и каждого участника; третьих — оценивать продукт.

Дальнейшие вопросы проектирования для команды

1. Универсализация (что и как можно автоматизировать / описать в скрипты для масштабирования);
2. Место фестиваля в длинной траектории студента в Среде университета;
3. Возможности продюсирования продуктов, генерируемых участниками (как мы приближаемся к рынку труда и работодателю).