Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение Лугавская средняя общеобразовательная школа № 19

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

«Проектирование развивающегося ученического самоуправления в общеобразовательной организации на основе системо-мыследеятельностного (СМД) подхода. Профилактика кибербуллинга.»

Автор: Епифанова Лариса Владимировна, учитель английского языка МКОУ Лугавская СОШ № 19

Лугавское, 2026

Аннотация

Настоящая методическая разработка предлагает инновационную технологию организации школьного самоуправления на основе системо-мыследеятельностной методологии Г. П. Щедровицкого и концепции «экстремального образования». В документе представлен практический инструментарий вывода подростков в управленческую и рефлексивную позицию через решение «задач предельного типа». На примере острого кризиса (кибербуллинга и «слива» персональных данных в сеть) показан алгоритм перехода от репродуктивного поведения учащихся к самостоятельному социальному и медиа-инжинирингу школьного уклада. Материал адресован советникам директора по воспитанию, заместителям директоров по воспитательной работе, педагогам-психологам и социальным педагогам.

Введение

Актуальность темы.

Современная цифровая среда ставит перед школой вызовы, которые невозможно решить традиционными директивными методами. Одной из самых острых деструктивных практик в подростковой среде стал кибербуллинг, сопряженный со «сливом» личных переписок и конфиденциальных данных в локальные сети и паблики. Традиционное функциональное ученическое самоуправление в ситуациях подобных ценностных и социальных кризисов оказывается недееспособным, так как привыкло действовать по шаблону и «утвержденным сверху» планам.

Инновационное образование требует отказа от трансляции готовых поведенческих шаблонов и перехода к порождению нового субъективного

опыта учащихся. Вслед за СМД-методологией Г. П. Щедровицкого и её современным антропологическим осмыслением (М. В. Кларин, А. А. Поляруш), мы рассматриваем самоуправление не как досуговую форму, а как функциональную единицу коллективной мыследеятельности. Оно призвано стать тренажером «управленческой психотехники», где подростки через преодоление когнитивных «разрывов» учатся самостоятельно конструировать и удерживать нормы безопасного и созидательного школьного уклада.

Цель разработки: создание и описание технологии запуска мыследеятельности органов ученического самоуправления через инструмент «задач предельного типа» для решения актуальных социально-коммуникативных кризисов в школе.

Задачи разработки:

1. Разработать архитектуру СМД-самоуправления и спроектировать технологическую карту Организационно-деятельностной игры (ОДИ).
2. Сформулировать мыследеятельностные технические задания для позиционных рабочих групп по разрешению кризиса кибербуллинга.
3. Описать рефлексивные приемы Игротехника, направленные на снятие шаблонов поведения и развитие надпредметных управленческих компетенций.

Ожидаемые результаты: формирование у старшеклассников навыков системного мышления, рефлексии, способности действовать в условиях неопределенности, брать на себя личную ответственность за цифровой климат и уклад образовательной организации.

Предложенная технология организации коллективной мыследеятельности и решения «задач предельного типа» носит сквозной, надпредметный характер и выступает эффективным инструментом реализации требований Федеральной рабочей программы воспитания (ФРПВ). Разработка может быть интегрирована и применена в рамках инвариантных модулей «Самоуправление», «Профилактика и безопасность», «Взаимодействие с родителями», «Профориентация» и вариативного модуля «Школьные медиа».

Основная часть

Глава 1. Теоретико-методологические основания СМД-подхода в школьном самоуправлении.

В основе разработки лежит отказ от психологического сепаратизма в воспитании. Объект управления – не абстрактная личность отдельного ребенка, а система социальных связей, факторов и коммуникационных сетей, формирующих его поведение.

Согласно трехпоясной схеме мыследеятельности Г. П. Щедровицкого, структура Совета обучающихся разделяется на три соорганизованных пространства:

1. **Пояс чистого мышления:** выработка долгосрочных стратегий развития уклада, анализ нормативного поля, ценностное самоопределение.
2. **Пояс мысли-коммуникации:** жестко нормированное межпозиционное обсуждение, преодоление смысловых конфликтов между группами (ученики / педагоги / администрация / родители).
3. **Пояс мыследействия:** реализация выработанных мыслительных схем в конкретных материальных и цифровых продуктах.

Для перевода Совета из плоскости исполнителей в плоскость проектировщиков используется инструмент «задач предельного типа». Это задачи «на границе невозможного», в которых искусственно аннулируются все привычные внешние регуляторы (инструкции учителей, приказы директора, помощь родителей). Происходит познавательный «разрыв»: старые шаблоны мышления не работают, что вынуждает подростков

запускать процессы чистого конструирования новых социокультурных и информационных норм.

Глава 2. Практическая реализация. Технологическая карта ОДИ.

Игра проводится в течение 3 дней во внеурочное время. Участвуют старшеклассники и педагогический коллектив. Советник директора по воспитанию или заместитель директора по воспитательной работе выступает в позиции Игротехника.

День / Время	**Этап ОДИ**	**Содержание мыследеятельности и задачи такта**
ДЕНЬ 1	**Проблематизация**	**Вывод из зоны пассивного комфорта и фиксация «разрывов»**
14:00–14:45	Установочный доклад	Игротехник ставит рамку игры и формулирует рабочие цели. Например: *«Вы должны действовать строго в рамках законодательства РФ и Устава школы, но то, какими именно инструментами и способами коммуникации вы защитите жертву без прямого вмешательства директора — это полностью зона вашей ответственности и управленческого поиска»*.

14:45–16:15	Работа в группах	Составление «Карты критических разрывов уклада». Участникам важно чётко осознать разрыв между текущим состоянием и желаемыми целями – это становится главным мотивом для дальнейшей работы.
16:15–17:15	Пленарная сессия	Критика и защита «карт». Игротехник удерживает фокус: *«Какая система связей порождает эти проблемы, а не кто виноват?»*.
17:15–18:00	Рефлексивный такт	Фиксация личной позиции участников: *«Кем я был – пассивным потребителем или проектировщиком?»*.
ДЕНЬ 2	**Проектирование**	**Позиционное конструирование в рамках «предельной задачи»**
14:00–14:30	Перегруппировка	Разделение участников по 4 жестким позициям: *Аналитики, Стратеги, Медиа-инженеры, Социальные инженеры*.
14:30–16:30	Работа по группам	Решение «задачи предельного типа» на примере острого кейса кибербуллинга (Технические задания см. ниже).

16:30–17:45	Межпозиционный бой	Защита проектов перед лицом оппонентов. Культура нормированной, аргументированной критики и взаимопонимания.
17:45–18:30	Рефлексия сессии	Анализ коммуникации: *«Как позиция критиков помогла достроить и спасти наш проект от уязвимостей?»*.
ДЕНЬ 3	**Мыследействие**	**Оформление «Шага развития» и запуск новой структуры соуправления**
14:00–15:30	Доработка проектов	Упаковка схем в дорожные карты. Фиксация долей реальной ответственности и управленческих полномочий Совета в школе.
15:30–17:00	Экспертная защита	Презентация программ Совету школы и Директору.
17:00–18:00	Итоговая рефлексия	Оценка личного «Шага развития» участников. Формирование реального управленческого костяка Совета.

Глава 3. Технические задания для позиционных групп (Кейс «Кибербуллинг: Мышление без ограничений»)

Во 2-й день ОДИ группам предъявляется задача предельного типа:

«Условие: в школе на 1 месяц полностью отменяется административная власть директора и учителей. Вся ответственность за правопорядок и уклад лежит на Совете обучающихся. Инструкции и наказания со стороны взрослых заблокированы.

Кризис: в этот же день в анонимных сетях происходит массовый «слив» личной романтической переписки и фото старшеклассницы. Начинается травля (кибербуллинг). Пожаловаться учителю, вызвать родителей на ковер, удалить паблик приказом директора невозможно.

Задача для групп: Построить с нуля институты, нормативные регламенты и медиа-инструменты, способные локализовать кризис силами самих подростков».

Задание для группы «АНАЛИТИКИ»

1. Разберите прецедент «слива» переписки. Постройте абстрактную схему ситуации: определите позиции агрессора, жертвы, наблюдателей и трансляторов слухов.
2. Проанализируйте нормативные лакуны. Почему существующий Устав школы не защищает приватность ребенка в цифровом пространстве?
3. Продукт: Карта уязвимостей цифрового климата школы и алгоритм фиксации правонарушения силами Совета.

Задание для группы «СТРАТЕГИ»

1. Спроектируйте структуру подросткового Органа Разрешения Конфликтов (например, Школьный суд чести / Комитет медиации).

Какие санкции и методы воздействия (исключительно несиловые и неманипулятивные) он может применить к агрессору в условиях отсутствия директора?

2. Пропишите регламент защиты пострадавшего ребенка внутри школы (система психологического и социального патронажа сверстников).
3. Продукт: Положение «О Комитете цифровой безопасности и границах его юрисдикции».

Задание для группы «МЕДИА-ИНЖЕНЕРЫ»

1. Постройте схему информационных потоков школы. Каким образом школьный Медиацентр может перехватить повестку у деструктивных анонимных пабликов и перевести конфликт из плоскости «смакования слухов» в плоскость публичного обсуждения цифровой этики?
2. Разработайте концепцию экстренного медиа-ответа: серию вирусных контр-материалов, лонгридов или подкастов, делающих позицию киберагрессора социально презираемой в школе.
3. Продукт: Информационный протокол «Цифровой уклад школы» (правила ведения чатов) и сетка антикризисного вещания Медиацентра.

Задание для группы «СОЦИАЛЬНЫЕ ИНЖЕНЕРЫ»

1. Определите, каких ресурсов (юридических, технических, экспертных) не хватает Совету для борьбы с интернет-травлей.
2. Пропишите алгоритм внешнего сетевого взаимодействия: как привлечь к решению проблемы внешних партнеров (студентов-юристов, специалистов Роскомнадзора, экспертов по кибербезопасности) без привлечения администрации школы?

3. Продукт: Карта внешних связей.

Глава 4. Рефлексивные приемы Игротехника

В процессе игры Игротехник использует инструменты объективации деятельности для преодоления шаблонов:

1. **Техника перефокусировки «Объекта на Субъект»:** При попытках групп заявить: *«Мы ничего не можем сделать, правила школы нам мешают»*, Игротехник останавливает процесс вопросом: *«Кто создал это правило? С каким управленческим замыслом? Как перепроектировать форму правила, чтобы решить исходную задачу, но убрать деструктивный эффект?»*.
2. **Техника фиксации «Знающего незнания»:** При трансляции детьми ложной уверенности (*«Мы просто побьем его / заблокируем чат»*), Игротехник выводит их в рефлексию: *«Какую конкретно статью закона вы сейчас нарушаете? Зафиксируйте точку, где вашего знания недостаточно для легального действия»*.
3. **Объективация коммуникации:** Межпозиционные бои и пленумы записываются на аудио/видео. В конце дня фрагменты записей прослушиваются группами. Анализируется не содержание спора, а его форма: *«Почему вы не слышали критику Медиа-инженеров? Как агрессивная форма вашей мысли заблокировала взаимопонимание?»*.

Заключение

Перевод школьного самоуправления на рельсы системо-мыследеятельностной педагогики через задачи предельного типа позволяет совершить качественный «шаг развития» воспитательной системы школы. На примере кейса с кибербуллингом показано, что, когда подростки сталкиваются с искусственно смоделированным жестким дефицитом внешнего управления, в них просыпается субъектность социальных инженеров. Они прекращают быть пассивными исполнителями планов администрации школы и становятся авторами, проектировщиками и гарантами безопасности уклада собственной школы. Данная технология универсальна и рекомендована к внедрению в общеобразовательных организациях для развития надпредметных компетенций XXI века.

Список литературы

1. *Кларин М. В.* Инструмент инновационного образования: организационно-деятельностная педагогика // Непрерывное образование: XXI век. – 2016. – Вып. 1 (13). − DOI: 10.15393/j5.art.2016.3072.
2. *Поляруш А. А.* Системно-мыследеятельностная методология Г.П. Щедровицкого как теоретическая основа педагогической антропологии // Эпоха науки. – 2022. – № 30. – С. 351–354.
3. *Щедровицкий Г. П.* Философия. Наука. Методология. — М.: Школа культурной политики, 1997. — 656 с.
4. *Щедровицкий, П. Г.* К анализу топики организационно-деятельностных игр / П. Г. Щедровицкий. — Пущино, 1987. — 42 с. — Текст : электронный // Петр Щедровицкий : официальный сайт философа и методолога. — URL: https://shchedrovitskiy.com/organizacionno-dejatelnostnaja-igra/ (дата обращения: 02.11.2026).

Приложения

Приложение 1. Шаблон рефлексивной анкеты участника ОДИ (выход в управленческую позицию):

1. В каком моменте сегодняшней дискуссии вы столкнулись с полным непониманием («разрывом») того, как действовать?
2. Чья позиция из параллельной группы показалась вам наиболее разрушительной для вашего проекта? Как вы перестроили свою мысль после этой критики?
3. Какую долю личной ответственности в спроектированном решении вы готовы удерживать в реальной жизни школы с завтрашнего дня?