

Департамент образования и науки города Москвы  
Государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования города Москвы  
«Московский городской педагогический университет»  
Институт психологии, социологии и социальных отношений  
Кафедра социологии и психолого-социальных технологий

*На правах рукописи*

**Федотов Константин Владимирович**

**СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ПРИНЦИПОВ УПРАВЛЕНИЯ  
ИНТЕРАКТИВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДОЙ В СФЕРЕ  
ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Направление подготовки 39.06.01 «Социологические науки»  
Социология управления**

Научный доклад  
об основных результатах научно-квалификационной работы (диссертации)

**Научный руководитель:**  
доктор социологических наук, профессор  
Ананишнев Владимир Максимович

Москва  
2022

## **I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ**

**Актуальность исследования** заключается во внедрении новых методик передачи информации в мировую практику оказывает большое влияние на все её виды, в том числе и образовательный процесс. Если раньше дети были пассивными слушателями, то сейчас, будучи свидетелями современных инноваций в различных сферах, они скорее предпочтут стать активными участниками образовательного процесса.

Актуальность темы данного исследования заключается также и в требованиях обеспечения развития образовательных учреждений во взаимодействии с социокультурной средой.

На значимость изучения данной темы обращают внимание следующие нормативные документы:

- Закон Российской Федерации «Об образовании в РФ»;
- Стратегия развития московского образования до 2025 года;
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования утвержденный Министерством Просвещения России №286 от 31.05.2021г.
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный Министерством Просвещения России №287 от 31.05.2021г.
- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования, утвержденный Министерством образования и науки РФ №413 от 17.05.2012г.

С учетом рассмотрения темы в рамках такого субъекта Российской Федерации как город Москва, актуальность темы можно дополнить и:

- Стандартами городских образовательных проектов предпрофессионального образования и проекта «Школа старшеклассников» в государственных образовательных организациях, подведомственных

Департаменту образования и науки города Москвы, утвержденных приказом Департамента образования и науки города Москвы №443 от 31.08.2021г., №62 от 16.03.2022г., №134 от 10.03.2022г., №507 от 22.09.2021г. и др.

### **Степень научной разработанности проблемы.**

Основываясь на комплексе научно-философских представлений о том, что есть среда и образование, выделяя и определяя связь между ними, исследователи описывают в своих работах средовой подход к образованию. В их исследованиях образовательная среда описывается в целом как феномен системы, можно даже сказать, что дается универсальная база, которую можно применять, адаптируя под различные виды академического процесса.

В данной работе образовательная среда рассматривается через призму интерактивного образования. В частности внедрения элементов эдьютейнмента и геймификации в обучающие школьные практики. Цель обоих форматов — передача научного знания в интерактивной, развлекательной форме. Основываясь на общих идеях игр (преимущественно образовательных), указанный выше термин будет анализироваться через определение начального общего образования согласно Федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования. Определение интерактивной образовательной среды сквозь призму эдьютейнмента и геймификации обусловлен главной схожей чертой специфики работы с данными форматами — активным участием обучающихся в процессе получения новых академических знаний. Мы неоднократно будет упоминать в работе, что переход ученика от пассивной позиции слушателя является основной движущей силой продуктивного обучения в интерактивном формате.

В настоящее время в исследованиях, посвященных формированию интерактивной образовательной среды, выявлено и обосновано определение данного понятия, но оно не рассматривается с точки зрения игрофикации образовательных процессов, т. е. внедрения элементов эдьютейнмента и геймификации в педагогическую практику.

### **Основная гипотеза исследования.**

В основу исследования положена гипотеза о том, что качество интерактивной образовательной среды в сфере основного общего образования зависит от эффективности применения совокупных принципов управления интерактивной образовательной средой в сфере основного общего образования.

### **Объект исследования.**

Объектом исследования в данной работе является интерактивная образовательная среда в сфере основного общего образования.

### **Предмет исследования.**

Предмет исследования - управление интерактивной образовательной средой в сфере основного общего образования.

**Цель:** теоретико-методологическое обоснование, разработка и апробация внедрения элементов интерактивной среды в среднее общее образование как средства обеспечения высокого уровня качества образования и вовлеченности учащихся в процесс получения знаний.

### **Исследовательские задачи:**

1. Рассмотреть теорию образовательной среды, интерактивного обучения, эдьютейнмента, геймификации.
2. Проанализировать принципы организации и управления интерактивной образовательной средой в сфере основного общего образования.
3. На примере опытно-экспериментальной работы доказать эффективность внедрения элементов интерактивного образования в образовательный процесс.
4. Определить влияние интерактивной образовательной среды на воспитание и образование обучающихся.
5. Разработать, обосновать и внедрить в образовательный процесс школы модель интерактивной образовательной среды, выявить компоненты, критерии оценки эффективности, механизмы реализации, управления и функционирования данной модели.

**Теоретико-методологической основой** являлся анализ различного вида литературы (социальной, психолого-педагогической, философской и др.) и научных материалов по теме; систематизация, классификация и сравнительный анализ; методы математической статистики психолого-педагогического исследования; тестирование; опросы разного вида (социологические и онлайн); анкетирование.

**Эмпирической базой** данной работы являются результаты:

- интерактивные формы обучения повышают качество проводимых в школе занятий путём перевода обучающегося из пассивной позиции слушателя в активную позицию участника образовательного процесса;
- сформулированы этапы внедрения элементов интерактивного образования в школьное занятие;

В исследовании применялась совокупность **научных методов исследования**. К теоретическим методам, которые применялись в исследовании отнесем теоретическую интерпретацию используемых понятий, анализ и синтез, сравнение, классификацию, дедукцию и другие. Среди **эмпирических методов** исследования были отнесем следующие: письменный опрос с использованием интернет-платформ; анализ документов; методы статистической обработки данных.

**Научные результаты, обоснованность теоретических положений, выводов и практических рекомендаций** обеспечиваются:

**Научная новизна исследования** состоит из:

- Разработка модели интерактивной образовательной среды основного и среднего общего образования
- Рассмотрение интерактивной образовательной среды основного и среднего общего образования через призму дошкольного образования;
- Введение новых понятий «образовательная среда», «интерактивное обучение», «эдьютейнмент»;
- Предложение критериев оценки эффективности интерактивной образовательной среды;

- Сравнение влияния различных форматов образовательной деятельности на ряд выделенных в работе критериев путем проведения опытно-экспериментальной работы.

При построении интерактивной модели обучения важно учитывать одновременно несколько факторов:

- Желание и возможности непосредственных участников образовательного процесса – обучающихся и преподавателей.
- Готовность предметно-пространственной образовательной среды к проведению занятий интерактивного формата.
- Обнаружение и использование уже готовых решений за пределами школы (например, проекты, организованные Департаментом науки и образования города Москвы).
- Учёт мнений не только учеников и учителей, но и других участников академического процесса (например, членов Школьного Управляющего совета: родителей (законных представителей), органов местного самоуправления, администрации школы и других).
- Постоянная актуализация данных: как учебных материалов, так и информации о происходящем в мире. Потому что средняя образовательная школа, будучи социальным институтом, не может полноценно функционировать вне общества.

#### **Теоретическая значимость результатов исследования:**

- Анализ литературы по данному исследованию и обобщение исследуемой проблемы;
- Модернизация существующих моделей классической образовательной среды в соответствии с разработанной интерактивной моделью обучения;

- Зафиксирована и научно доказана взаимосвязь между показателями успеваемости учеников и их заинтересованности в процессе получения знаний и форматом проведения академических занятий;

- Доказательство, что образовательная среда является мультифакторной и включает перечень подсистем, улучшение которых необходимо проводить комплексно.

**Практическая значимость результатов работы:**

- Формулирование методических рекомендаций к внедрению элементов интерактивного образования в педагогическую практику;

- Создание модели управления образовательной организацией в области предметно-пространственной интерактивной образовательной среды.

**Положения квалификационной работы, выносимые на защиту:**

1. В результате проведенных исследований были сформулированы два авторских подхода к определению понятий «образовательная среда», «интерактивное обучение» и «эдьютейнмент».

2. Мультифакторность образовательной среды обуславливает необходимость учитывать все её составляющие при улучшении системы обучения и при её управлении.

3. По итогу проведенной опытно-экспериментальной работы мы подтвердили гипотезу о том, что интерактивные формы обучения повышают качество проводимых в школе занятий путём перевода обучающегося из пассивной позиции слушателя в активную позицию участника образовательного процесса.

4. Внедрение в педагогическую практику интерактивных методов передачи научного знания посредством механик эдьютейнмента и геймификации является важным фактором в улучшении образовательной системы, так как они повышают успеваемость обучающихся и посещаемость занятий.

5. В результате исследований были сформулированы этапы внедрения элементов интерактивного образования в школьное занятие.

6. Способ организации образовательной среды оказывает влияние на воспитание учеников и качество образования в целом.

**Структура работы** определена предметом и поставленной целью исследования, потребностью решения поставленных исследовательских задач и нацелена на убедительное обоснование выдвигаемых в работе положений. Выпускная квалификационная работа состоит из 2 глав. Общий объем работы составляет 201 страница, с учетом библиографии и приложений.

По теме диссертационного исследования автором опубликовано 4 научных работы общим объемом 20 страниц, 3 из них в изданиях из перечня, рекомендуемого ВАК Министерства образования и науки Российской Федерации.

## **II. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ**

Во **введении** обосновывается актуальность темы, характеризуется степень научной разработанности, установлено основное противоречие, определены объект, предмет, цель и гипотеза исследования, а также на этой основе сформулированы исследовательские задачи, раскрыты теоретико-методологические основы исследования и эмпирическая база выпускной квалификационной работы, ее научная новизна, теоретическая и практическая значимость, сформулированы основные положения, которые выносятся на защиту и изложены данные об апробации полученных результатов,

**В первой главе «Образовательная среда школы как фактор качества образовательного и воспитательного процесса»** рассматривается «среда», «образование», «школьная образовательная среда». Зачастую «среда» представляет собой ту совокупность объектов, которая составляет для конкретного индивида окружающую среду, т. е. тот мир вещей (в широком смысле), зачастую перманентно находящийся в жизни каждой единицы социума. Интересно, что один человек для другого также может выступать в качестве элемента окружающей среды, оказывая влияние на него своими действиями и решениями. Согласно мнению Д. Ж. Марковича: «Каждый из



нас и человек, и среда. Это зависит от угла зрения. Поэтому и принято говорить, что социальное поведение создается в качестве следствия того, что один человек важен для прочего в качестве части его среды».

У термина «образование» так же, как и у упомянутой ранее «среды», нет точного, единого определения. Так, к примеру, В. В. Рубцов определяет образование как «трансляции социального опыта во времени истории и воспроизводство устойчивых форм общественной жизни в пространстве культуры». И. Я. Лернер утверждает, что «образование, точного определения которого в литературе не существует, но которое вместе с тем является многообразным, является явлением деятельности по формированию и определению образа человека и его места в мире».

У термина «образование» так же, как и у упомянутой ранее «среды», нет точного, единого определения. Так, к примеру, В. В. Рубцов определяет образование как «трансляции социального опыта во времени истории и воспроизводство устойчивых форм общественной жизни в пространстве культуры». И. Я. Лернер утверждает, что «образование, точного определения которого в литературе не существует, но которое вместе с тем является многообразным, является явлением деятельности по формированию и определению образа человека и его места в мире».

*В параграфе 1.1. «Образовательная среда как элемент управления образовательным процессом»* исследуются формируемая в школах интерактивная, развивающая образовательная среда, так как данный феномен является одним из наиболее исследуемых и обсуждаемых в сфере среднего общего образования.

Развивающая образовательная среда – это та среда, которая способна обеспечивать комплекс возможностей для совершенствования всех субъектов образовательного процесса. Образовательная среда может рассматриваться в качестве развивающей.

Особенность изучения данного феномена заключается в том, что при глубинном анализе этого объекта мы сталкиваемся со взаимодействием с разными возрастными категориями, каждая из которых обладает индивидуальным, общим для всех её членов набором определенных качеств и навыков в силу возраста. В связи с этим и методики преподавания будут частично друг от друга отличаться, несмотря на общую идею и форму ведения образовательного процесса.

Во втором параграфе первой главы *«Мультифакторность образовательной среды»* рассматриваются подходы к понятию многофакторности образовательной среды. Особенность изучения данного феномена заключается в том, что при глубинном анализе этого объекта мы сталкиваемся со взаимодействием с разными возрастными категориями, каждая из которых обладает индивидуальным, общим для всех её членов набором определенных качеств и навыков в силу возраста. В связи с этим и методики преподавания будут частично

Рассматривается классификация этапов обучения, представленной в работе Э. Р. Хаматгалеевой. Выделены 6 подсистем в контексте школьного образования.

Мультифакторность образовательной среды заключается не только в её многогранности и совокупности ряда составных элементов, но и в том, что воздействуя на один компонент системы, неизбежно оказывается влияние и на другие элементы. Совершенствовать или менять академическое пространство нужно только с комплексным подходом, иначе оно не сможет полноценно и эффективно реализовывать свою деятельность.

Третий параграф первой главы *«Социальное влияние образовательной среды на воспитание и качество образования»* посвящен рассмотрению влияния школьного общества в целом – как наиболее влиятельной силы в человеческой психологии. Не только социум, но и формируемые внутри него сообщества также воздействуют на восприятие индивидом окружающего мира.

Рассматривается процесс становления личности и её развитии писал и Л. С. Выготский. Эффективное управление образовательными процессами является самым важным способом оптимизации обучения. Помощь наставников и наглядный пример помогают обучающимся быстрее осваивать академические знания и получать новые навыки. Несмотря на ориентированность в сторону самостоятельного изучения блока образовательной современной программы в школах, ещё Л. С. Выготский признавал, что в процессе развития личность сталкивается с рядом проблем, которые можно разделить на два больших блока: 1. те, которые он может решить без посторонней помощи, и 2. те, которые он не может решить без посторонней помощи. На первый тип проблем и направлен фокус большей части образования. Те проблемы, которые находятся в пределах досягаемости возможностей ребенка, Л. С. Выготский называется находящимися в зоне ближайшего развития. Так как в процессе получения нового знания в рамках школьного кабинета участие принимают два активных члена группы (преподаватель и ученик), то влияние на образовательный процесс конкретного обучающегося оказывают они оба.

При использовании в педагогической практике зоны ближайшего развития необходимо учитывать следующее:

- Зона ближайшего развития находится в перманентном движении: по мере того, как обучающийся приобретает новые навыки и умения, эта зона постепенно продвигается, видоизменяется, расширяя свои границы и захватывая новые области ещё неизведанного ранее знания.
- Давая детям задания, которые они не могут легко выполнить самостоятельно, и, предоставляя необходимые советы для выполнения, педагоги могут постепенно развивать процесс обучения.

Таким образом, социальное влияние образовательной среды воздействует на два важных, помимо прочих, компонента, которые отвечают за эффективность работы ученика на уроке – это комфортность нахождения в классе, коллективе и заинтересованность в образовательном процессе.

**Во второй главе «Модель интерактивной образовательной среды в сфере основного общего образования»** раскрываются содержание и сущность интерактивного обучения заключаемая в двустороннем взаимодействии во время урока всех участников образовательного процесса.

Интерактивное обучение – это «специальная форма организации познавательной деятельности, способ познания, осуществляемый в форме совместной деятельности студентов, при которой все участники взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия других и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблемы».

В интерактивном обучении педагог перестает быть единственным активным участником образовательного процесса. Он направляет обучающихся в нужном направлении для получения лучшего результата.

Свои варианты классификации методов интерактивного обучения предлагали такие отечественные исследователи как, например, О. А. Голубкова, А. Ю. Прилепо, Л. Н. Медовикова, В. В. Николина, Г. С. Кулинич, Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова и другие.

О. А. Голубкина, А. Ю. Прилепо, Т. С. Панина и Л. Н. Вавилова, если обобщить, разделяют интерактивные образовательные методы на основе коммуникативной составляющей и выделяют три основные, большие группы.

Рассмотрены понятия «инфотеийнмент» и «эдытейнмент». Изучен опыт зарубежных и отечественных исследователей.

Геймификация в практике преподавания – это постановка, формирование определенных условий для достижения поставленной задачи, создание конкретной игровой среды и ее внутренних правил. Здесь школьник

становится на время «не самим собой», а берет на себя определённую роль и действует согласно ей. Геймификация базируется, в первую очередь, на мотивации участников. Без желания обучающегося расширить свой кругозор и обогатиться новыми знаниями образовательная деятельность не может быть реализована в полной мере. В таком случае она менее продуктивна, а полученные в ходе такого урока знания не долгосрочны. Поэтому перед тем, как вводить интерактивные элементы в образовательный процесс, необходимо настроить и применить мотивацию. Анализ необходимо основывать на теориях известных исследователей: А. Маслоу, Ф. Герцберга, Д. Пинка, Ю-К. Чоу.

Для создания эффективной геймифицированной системы, в нашем случае образовательного урока, необходимо учитывать каждый из них. Создание комфортной предметно-пространственной образовательной среды является одним из ключевых факторов в процессе реализации интерактивного обучения. «Создайте вокруг ребенка такую развивающую среду, чтобы, попадая в нее, он мог начать учиться самостоятельно».

В первом параграфе второй главы *«Предметно-пространственная образовательная среда»* подробнее рассмотрена предметно-пространственная среда. Под ней понимается всё то, что окружает обучающихся в процессе урока, и то, что способствует более глубокому погружению учеников в проблематику затронутой на занятиях проблемой.

Так как вышеописанное подразумевает огромное множество различных предметов, мы остановимся на, как нам кажется, основных пунктах, помогающих качественно и грамотно организовать предметно-пространственную среду в школе и за её пределами. Говоря о том, что находится внутри образовательного корпуса, мы подразумеваем интерактивные доски, Российскую электронную школу и Московскую электронную школы как примеры полезного для учеников, учителей и родителей интерактивного онлайн-ресурса. А в контексте образовательной

среды вне школьных кабинетов — проекты «Учебный день в музее» и «Полезные каникулы».

«Учебный день в музее» — это проект, который «дает возможность учителям проводить уроки по готовым методическим материалам и пособиям, которые предоставляют музеи».

Проект «Полезные каникулы» помогает преподавателям и обучающимся продолжить совместную работу над получением новых знаний и в каникулярный период.

Вне зависимости от того, какой из описанных ранее подходов (эдьютейнмент, геймификация или, вероятно, какой-то иной) будет внедрён в познавательную игру, т. е. в образовательный процесс, важно создать такие условия, при которых возможно одновременное включение в активное получение знаний как отдельных учащихся, так и всей группы (класса) в совокупности. Это реализуется через прямую коммуникацию (учитель-ученик и/или ученик-ученик), продуктивную познавательную деятельность, сопровождаемую активной умственной работой каждого отдельного обучающегося и группы в целом, а также соответствующим интерактивным, игровым контекстом.

Здесь важно правильно подходить к исследованию интерактивного обучения — изучать его также и в контексте взаимодействия двух участников коммуникации (адресата — преподавателя; адресанта — обучающегося и/или целый школьный класс), целью которой является передача имеющегося знания и формирование представления о ранее неизвестном у первого, и получение новой информации, её усвоение и возможность последующего воспроизведения у второго.

Во втором параграфе второй главы *«Критерии моделирования интерактивной образовательной среды»* предложена и обоснована модель моделирования интерактивной образовательной среды сформулированной на основе уже ранее обозначенных форматов передачи научного знания — эдьютейнмента и геймификации.

Определены отличительные черты каждого из них, затем на примере проведенного нами социального эксперимента покажем эффективность работы данных методов, тем самым обосновав выбор систематизации критериев организации интерактивной среды обучения через призму эдьютейнмента и геймификации.

Новые знания должны передаваться в доступной, понятной и интересной форме, при этом важно учитывать и контекст — образовательный процесс должен проходить в комфортных как для педагога, так и для учеников условиях, т. е. в качественно организованной предметно-образовательной среде. Проведен социальный эксперимент с целью выявления воздействия, влияния формата проведения урока на общее состояние как обучающихся, так и учителей, а также отношение к школьному уроку.

В качестве целевой группы мы выбрали обучающихся 5–8 классов ГБОУ Школы № 1948 города Москвы и их преподавателей биологии. Всего в эксперименте принимали участие 366 испытуемых, 362 из которых — школьники, 4 — педагоги.

Проанализировав первый этап эксперимента, мы можем наблюдать следующую взаимосвязь: обучающимся становится некомфортно в классе из-за неинтересной темы, которая обсуждается на уроке, и/или монотонной подачи материала учителем; им становится скучно, начинаются разговоры в классе, которые отвлекают и учителя, и обучающихся; из-за шума школьникам сложнее быть включенными в процесс урока (например, задавать вопросы по теме или отвечать на заданные педагогом вопросы), что в свою очередь доставляет дискомфорт преподавателю.

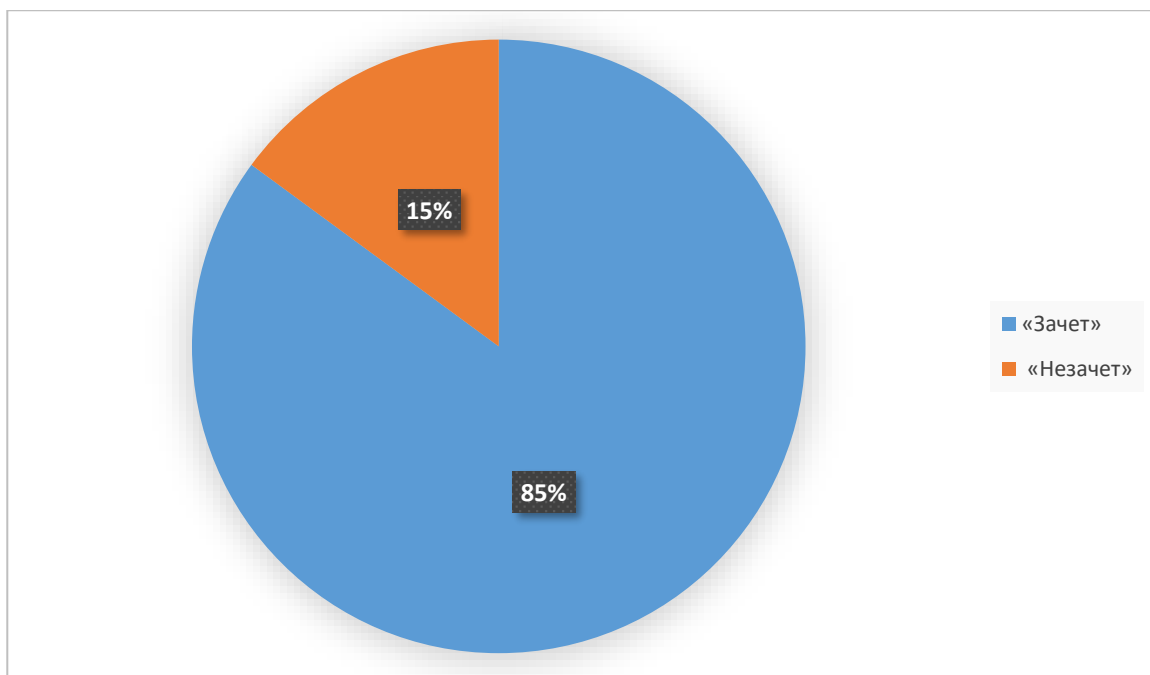
После проведения второго этапа эксперимента, следует, что повышение заинтересованности школьников в том, что происходит на уроке, прямо пропорционально их включенности в образовательный процесс и проявлении активности, т. е. чем больше дети заинтересованы в ходе урока, тем активнее они проявляют себя в процессе занятия.

Заключительным этапом социального эксперимента стал геймифицированный урок биологии у 5–8 классов, который был проведен через неделю после занятия в формате эдьютейнмент.

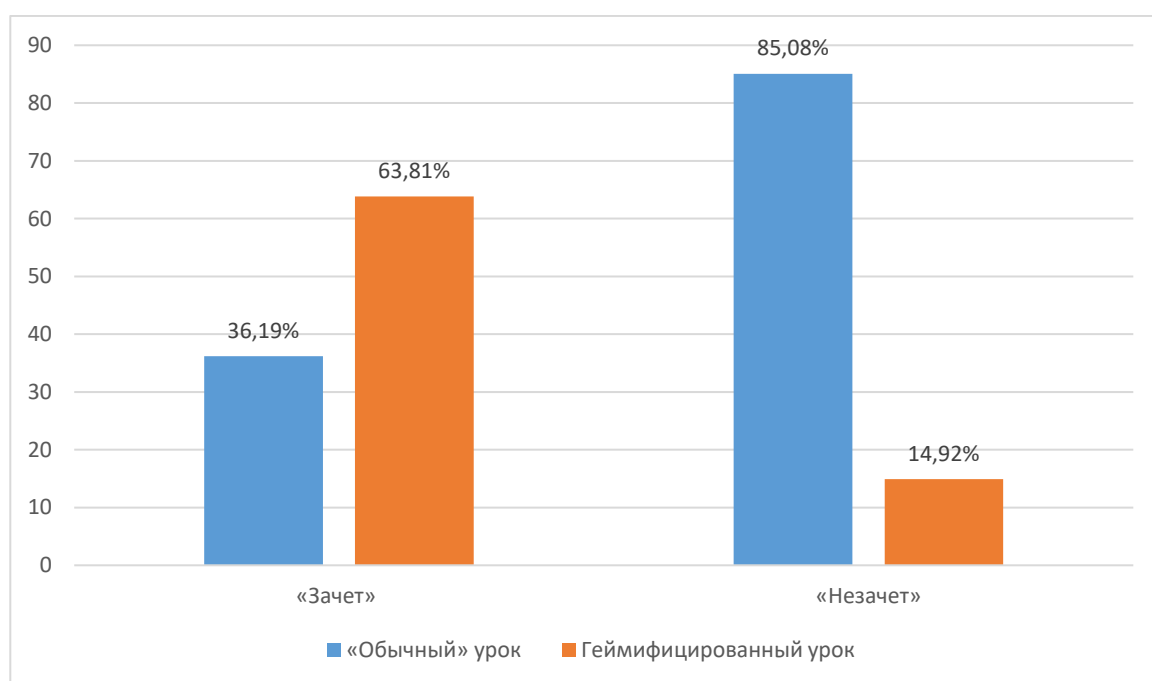
На основе данных социального эксперимента сделан вывод, что интерактивность образовательного процесса, будь то внедрение элементов эдьютейнмента или геймификация урока, повышает такой показатель как комфортность. Также возрос показатель и по интересности занятия. И преподаватели, и обучающиеся отметили, что внедрение в формат ведения занятия игровых технологий увеличивают их личную заинтересованность в происходящем и, как следствие, мотивацию активнее принимать участие в организованных образовательных интерактивах. Если сравнивать количественные изменения после проведения геймифицированных уроков среди 5–8 классов (см. Приложение 35), то увеличился показатель комфортности нахождения в классе во время урока: количество ответов «5: было очень комфортно» выросло почти в 8,5 раз с 7,65% до 59,12%, а вариантов «4: в целом, комфортно» — более, чем в 2 раза, с 14,75% до 37,85%. Значительный спад произошел среди негативно оценивающих комфортность вариантов: количество респондентов, выбравших ответ «3: было не очень интересно» уменьшилось почти в 34 раза с 64,46% до 1,93%, а вариант «2: было неинтересно» — почти в 12 раз с 12,02% до 0%.

После геймифицированного урока общий показатель по критерию «зачет» составил 85,08% (308 обучающихся), «незачет» — 14,92% (54 ученика).





При сравнении полученных результатов (см. Приложение 40) отмечается значительный рост (более, чем в два раза) числа «зачетов» за проверочную работу и спад количества «незачетов» более, чем в четыре раза.



В заключительном параграфе второй главы *«Факторы социального влияния на принципы управления интерактивной образовательной средой»*.

Процесс получения новых академических знаний перестает зависеть от здания школы, он становится частью повседневной жизни каждого обучающегося. Образовательный процесс адаптируется под запросы современности и старается им соответствовать для того, чтобы детям и подросткам школьного возраста было интересно и, главное, полезно учиться. Этот процесс постоянный.

Образовательная среда очень восприимчива к воздействиям на неё со стороны окружающей социальной среды. При построении интерактивной модели обучения важно учитывать одновременно несколько факторов:

- Желание и возможности непосредственных участников образовательного процесса – обучающихся и преподавателей.
- Готовность предметно-пространственной образовательной среды к проведению занятий интерактивного формата.
- Обнаружение и использование уже готовых решений за пределами школы (например, проекты, организованные Департаментом науки и образования города Москвы).
- Учёт мнений не только учеников и учителей, но и других участников академического процесса (например, членов Школьного Управляющего совета: родителей (законных представителей), органов местного самоуправления, администрации школы и других).
- Постоянная актуализация данных: как учебных материалов, так и информации о происходящем в мире. Потому что средняя образовательная школа, будучи социальным институтом, не может полноценно функционировать вне общества.

**В Заключении** сформулированы выводы, которые подтвердили сформулированную гипотезу исследования. В целом результаты проведенного исследования позволяют подтвердить предположение о том, что организация образовательной среды напрямую влияет на академические процессы и их

эффективность, поэтому её можно (и, как нам кажется, нужно) рассматривать как неотъемлемый элемент управления процессом обучения в школе. Воздействуя на различные её составляющие, можно направлять вектор развития педагогической деятельности в нужном для конкретной школы направлении, учитывая при этом специфику учреждения и её членов. Но в то же время образовательная среда и сама является тем компонентом, управление которой важно осуществлять.

Образовательная среда, будучи системой мультифакторной, объединяет под своим началом ряд подсистем, функционирование которых происходит в тесном взаимодействии.

Образовательная среда, будучи также и социальной системой, объединяет в себе различных по ряду параметров (например, по возрасту, уровню образования и пр.) индивидов и учитывает в своей деятельности одновременно интересы каждого из них.

Важными элементами, демонстрирующими эффективность интерактивной образовательной среды по сравнению с классической системы обучения, являются 1. комфортность нахождения обучающихся в школьном кабинете, 2. интересность обсуждаемого на занятии предмета и 3. вовлеченность в образовательный процесс. Чем выше каждый из указанных показателей, тем лучше успеваемость обучающегося и посещаемость им уроков. Важно, чтобы ученик воспринимал образовательный процесс в школе как командную игру, в которой он является полноценным участником с перечнем личных целей, функций и пр. Тогда желание присутствовать на школьных уроках значительно возрастет. Вместе с этим будет расти индивидуальная мотивация учащихся расширять свой кругозор и получать новые академические знания.

Подводя общим итог, обозначим, что крайне важно при организации интерактивной образовательной среды (да и академического процесса в целом) учитывать специфику работы с детьми школьного возраста в

деятельности по планированию и управлению школой и внутренними процессами.

В **приложении** к работе даны таблицы, схемы, графики динамики, бланк проведения онлайн-опроса, результаты онлайн-опроса, примеры слайдов обновлённой презентации, представлен сравнительный анализ результатов опроса

### **III. ОСНОВНЫЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И ПРЕДЛОЖЕНИЯ**

Проведенный анализ позволил в качестве рекомендаций для совершенствования управления образовательной средой и учебным процессом демонстрирующими эффективность интерактивной образовательной среды по сравнению с классической системы обучения, являются:

1. Комфортность нахождения обучающихся в школьном кабинете,
2. Интересность обсуждаемого на занятии предмета;
3. Вовлеченность в образовательный процесс.

Чем выше каждый из указанных показателей, тем лучше успеваемость обучающегося и посещаемость им уроков.

Таким образом при проектировании урока и для управления образовательным процессом, анализируя результаты социального эксперимента, основываясь на изученном теоретическом материале, необходимо применять разные формы, методы и технологии ведения каждого урока.

### **IV. ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМЕ ДИССЕРТАЦИИ**

**Основные положения проведенного исследования отражены в публикациях автора в ведущих рецензируемых научных журналах и изданиях, рекомендованных ВАК РФ:**

1. Федотов К.В. «Современные точки роста социологии управления», Russian Economic Bulletin / Российский экономический вестник, 2020г, том 3 № 1, стр 241-246.

2. Федотов К.В., Прудникова О.А. «Социальное управление в системе семейно-ориентированного воспитания в образовательном учреждении», Humanities, Social-economic and social sciences / Гуманитарные, Социально-экономические и общественные науки, 2020г., выпуск 11.

3. Федотов К.В. «Критериальный сравнительный анализ моделей управления образовательной организацией» », Russian Economic Bulletin / Российский экономический вестник, 2021г., том 4 № 6, стр. 54-58

**Другие издания:**

1. Федотов К.В., Ананишнев В.М. «Влияние механизмов управления на образовательную среду», Актуальные проблемы социологии влияния в сфере образования, 2019г. издательство «Перо» стр. 50-54