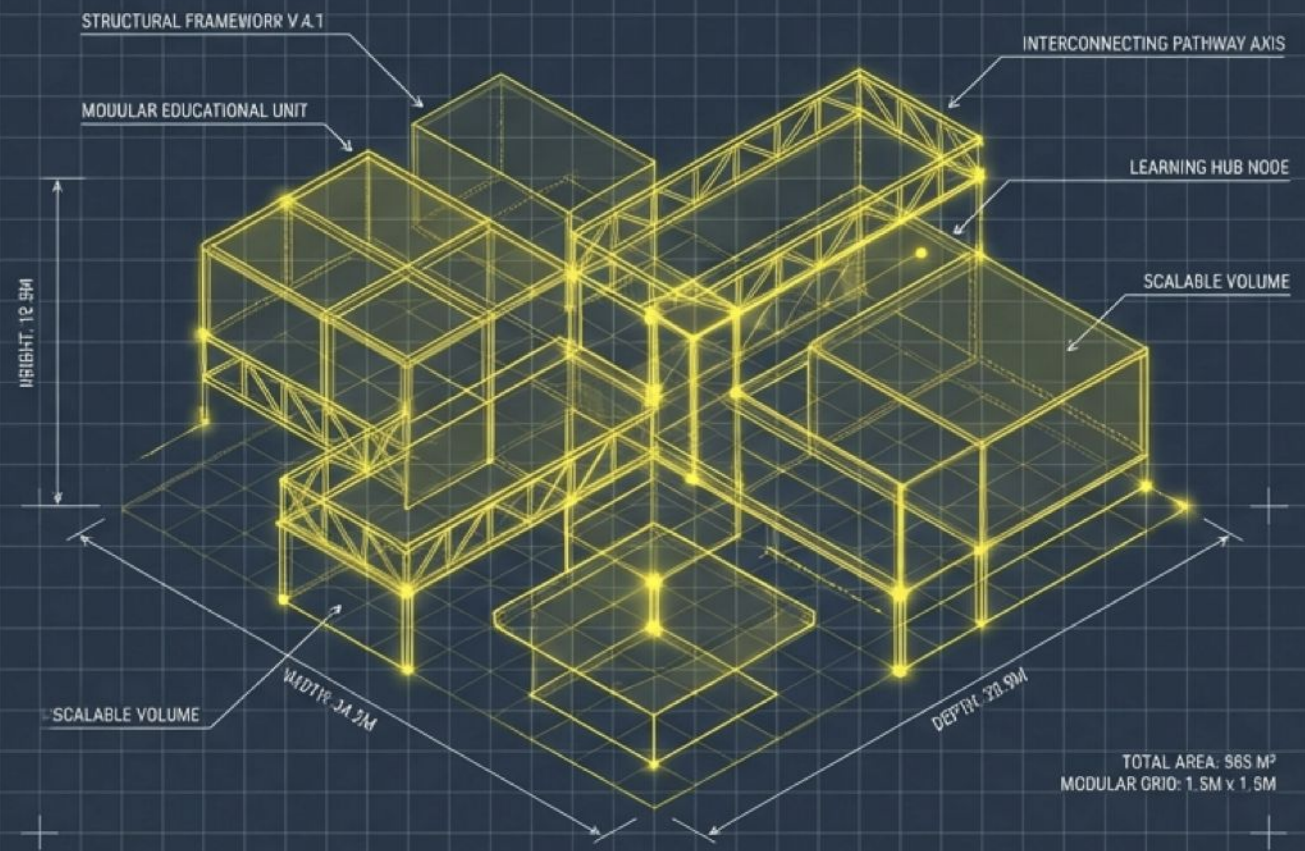
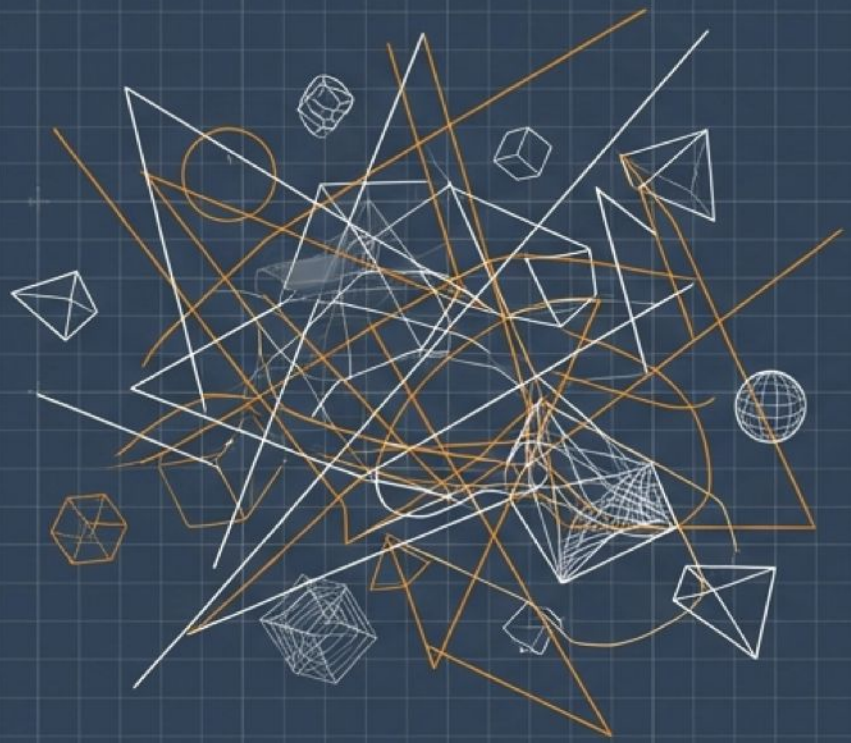


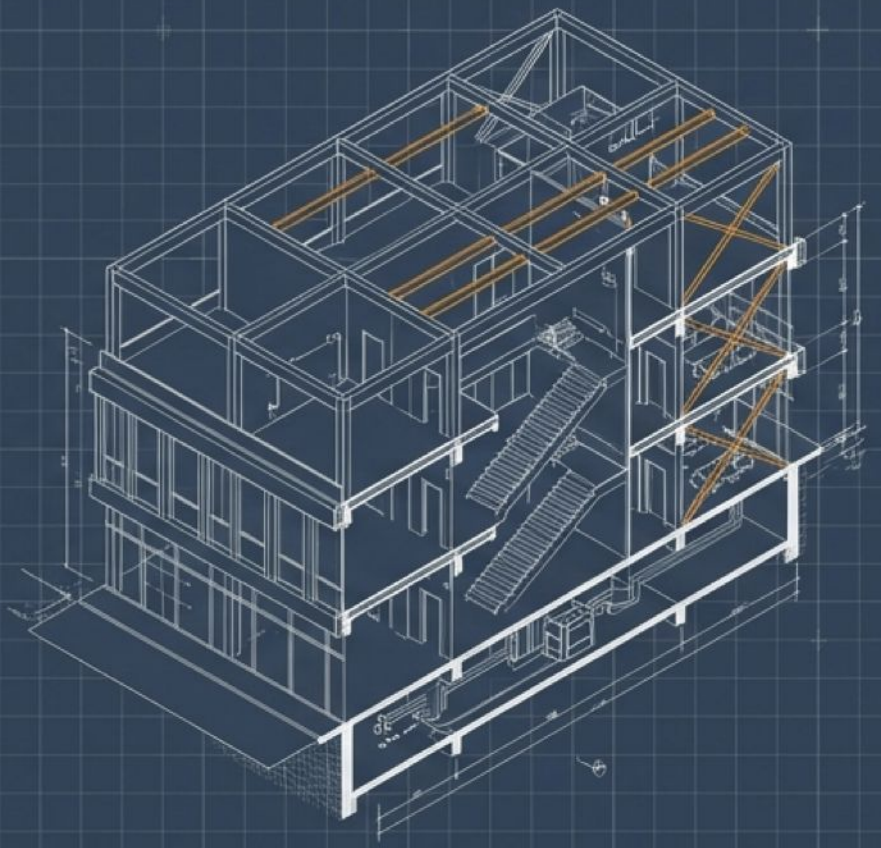

# Архитектура образовательных программ

Создание сложного порядка из хаоса. Концептуальный фреймворк и манифест для методологов.

NotebookLM

# Главная метафора: Порядок из хаоса



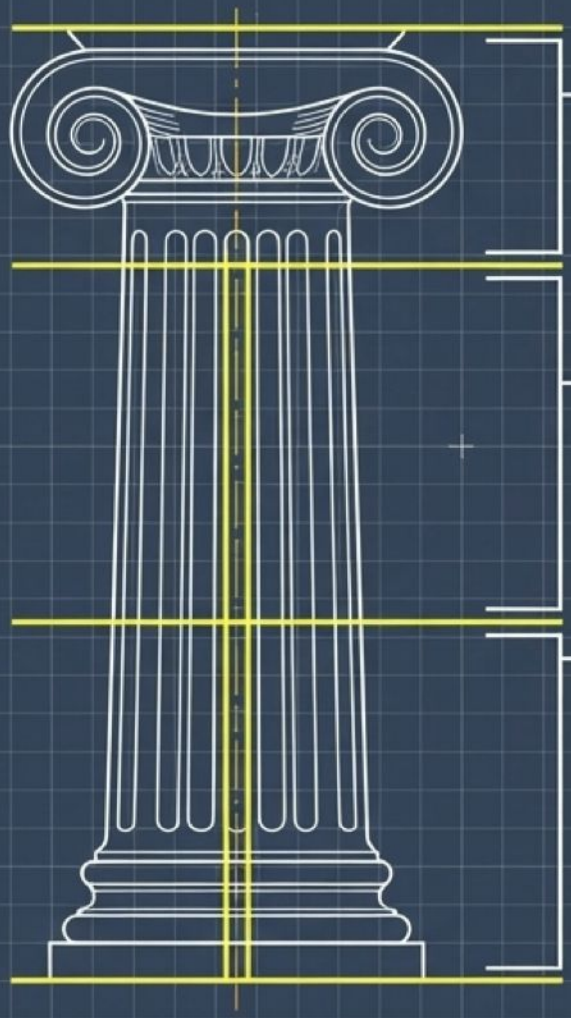


*«Архитектурная профессия занимается тем, что создаёт сложный порядок из хаоса. И когда этот порядок сделан в меру сложным, он людям нравится».*

**Задача образовательного архитектора — спроектировать «в меру сложный» путь для участника.**

NotebookLM

# Архитектурный ордер обучения



## Замысел (Концепт)

Что мы хотим создать и как это должно выглядеть изнутри и снаружи.

## Метод

Каким образом мы будем это строить (онлайн, офлайн, синхронно, асинхронно).

## Реализация

Кто физически будет это вести и исполнять.

**Риск обрушения:** Замысел всегда должен быть соразмерен реализации. Гениальный концепт рухнет, если исполнитель (преподаватель/тренер) не способен его выдержать.

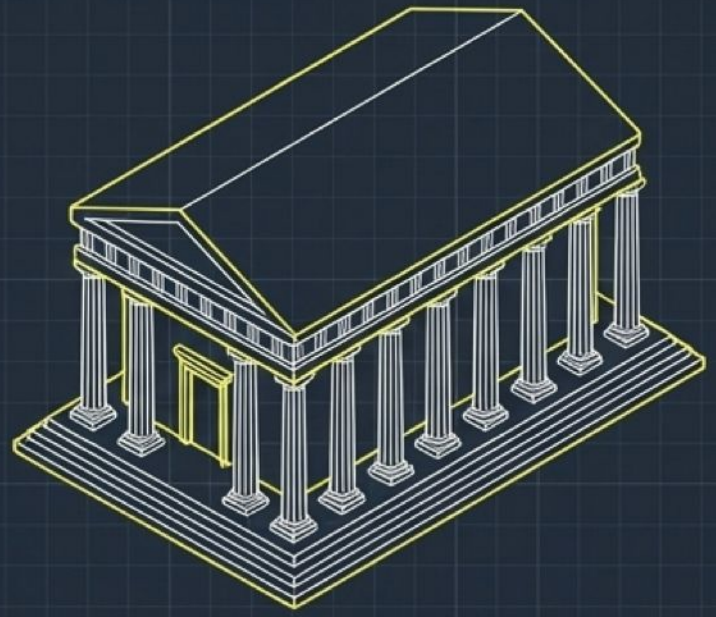
NotebookLM

# Два разных драматических жанра

| Обучение как Услуга | Образование |
| --- | --- |
| Формула:<br>**Услуга = Обучение + Комфорт** | Формула:<br>Образование = Обучение + Воспитание |
| Фокус:<br>**Максимальное удобство потребителя** | Фокус:<br>**Преодоление сложности** |
| Отношение к участнику:<br>**Клиент всегда прав** (услужить) | Отношение к участнику:<br>Участник должен приложить усилие |
| Метрика успеха:<br>**Довольный клиент** (NPS) | Метрика успеха:<br>Трансформация мышления и поведения |

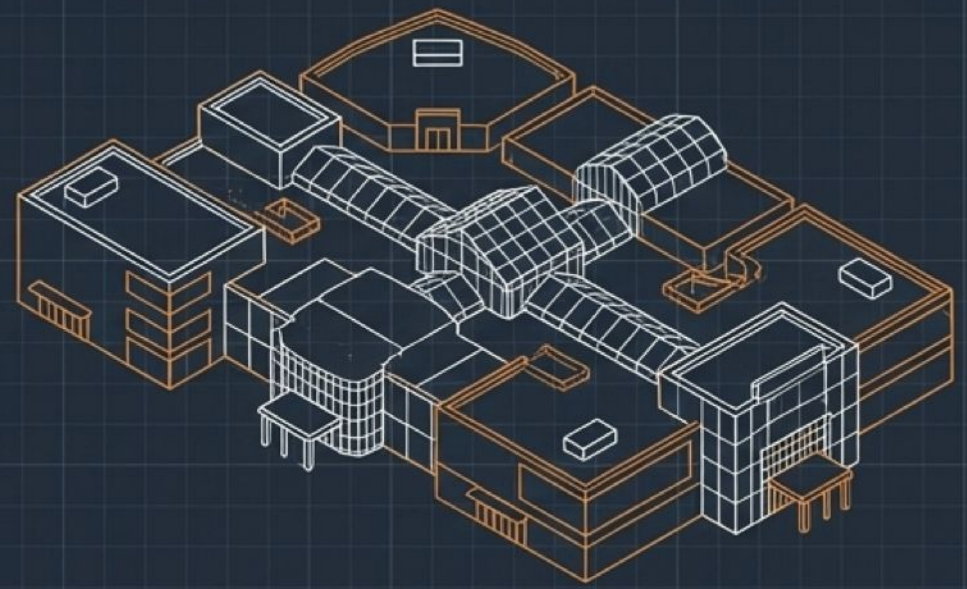
NotebookLM

# Выбор стиля: «Храм» или «Торговый центр»



## Храм

- Единая, рекомендованная модель (например, конкретный метод лидерства).
- Четкая идеология: «что такое хорошо и что такое плохо».
- Требует дисциплины и погружения.



## Торговый центр

- Калейдоскоп моделей: «Мы расскажем, а вы выбирайте сами».
- Edutainment (обучение-развлечение), фокус на дешевый дофамин.
- Риск: паралич выбора и отсутствие глубокого результата.

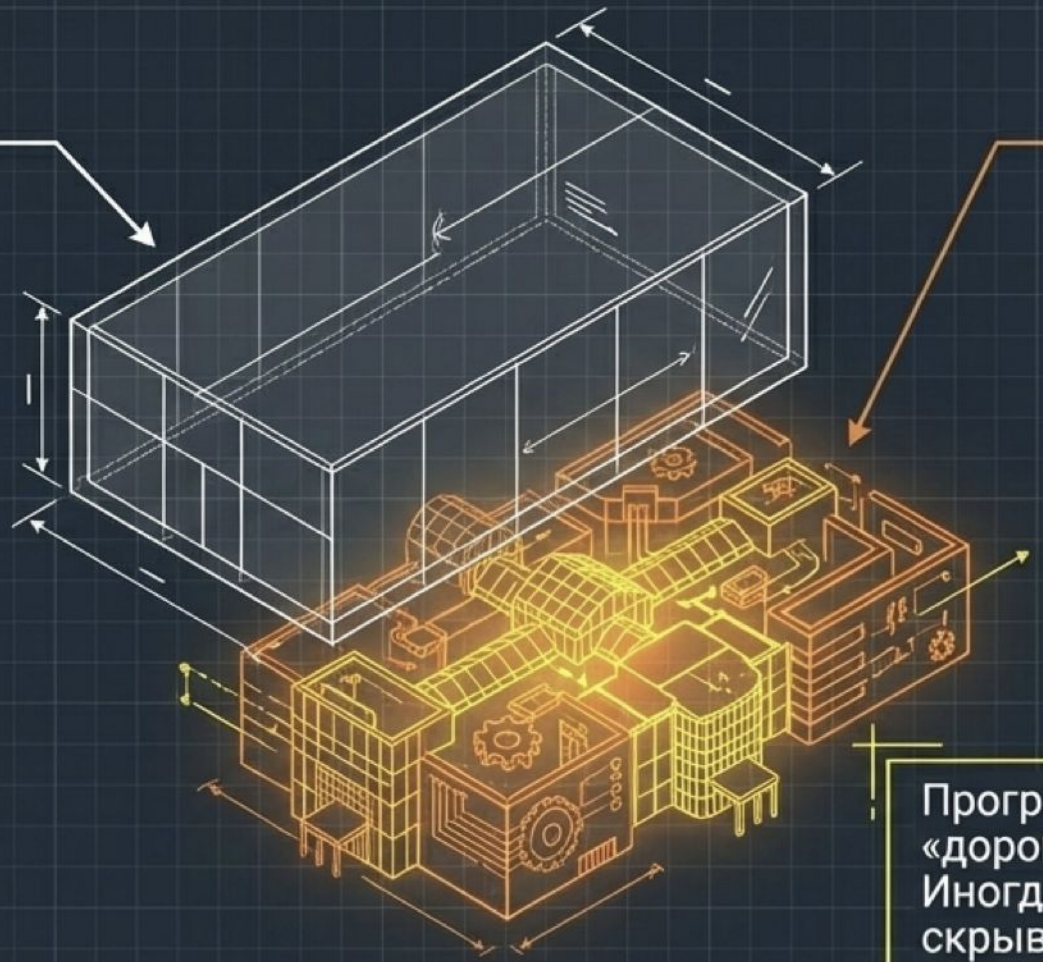
Смешение стилей всегда приводит к победе Торгового центра. Дешевый дофамин побеждает долгий.

NotebookLM

# Экстерьер и Интерьер программы

## Простой фасад (Снаружи)

Пример: программа «Голос поколения». В расписании: 2 часа рефлексии, 2 часа гость, 4 часа рефлексии организаторов.



## Сложный катарсис (Внутри)

Глубокая трансформация участников, невидимая в сухом ТЗ.

Программа не обязана быть «дорогой-богатой» снаружи. Иногда самая простая структура скрывает максимальную воспитательную глубину.

NotebookLM

# Ландшафт обучения: Вписывание в рельеф



**Надсистема (Государство, Отрасль)**
Пример: Тренд на клиентоцентричность.

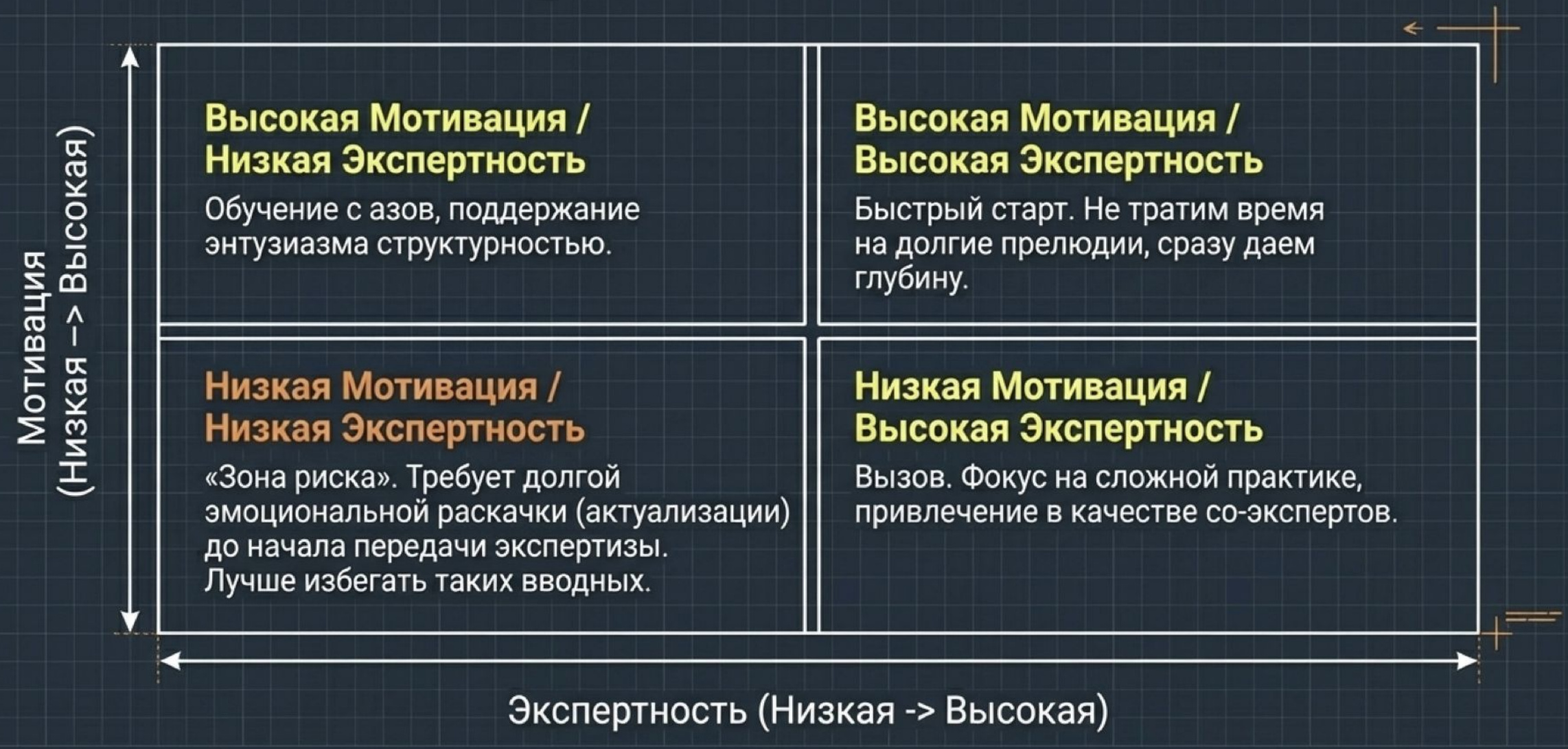
**Система (Организация, Заказчик)**
Текущие бизнес-цели компании.

**Подсистема (Участники)**
Личные мотивы, карьерные цели, особенности рабочего графика.

Великий архитектор проектирует не только для Системы, но и интегрирует смыслы Надсистемы (усиливая ценность) и учитывает ландшафт Подсистемы (например, не ставит обучение в единственный выходной).

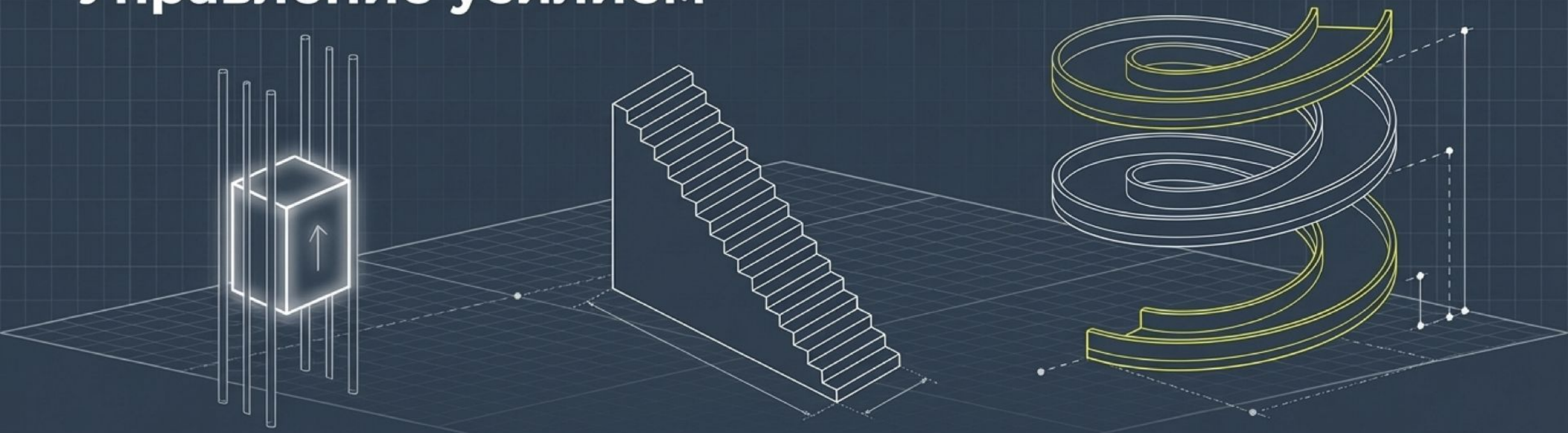
NotebookLM

# Обитатели: Кто в тереме живет?




NotebookLM

# Передвижение внутри: Управление усилием



**Лифт: Услуга / Комфорт**

Минимум усилий, готовые ответы, развлечение.

**Лестница: Классическое обучение**

Четкие ступени преодоления. Шаг за шагом участник берет новую высоту.

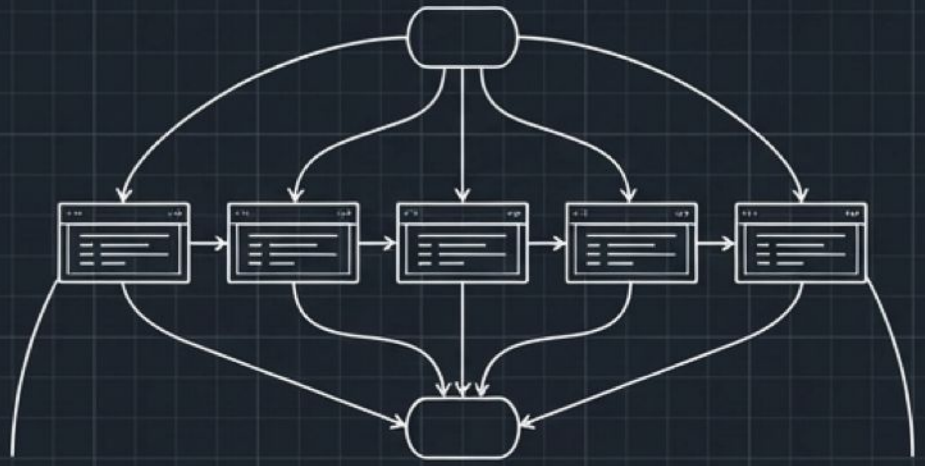
**Пандус: Направляемый поток**

Сложное, но бесшовное передвижение. Участники выбирают траекторию, но постоянно находятся в усилии.

**Правило:** Усилие не равно жестокости. Усилие — это отказ от немедленного предоставления готовых и легких ответов.

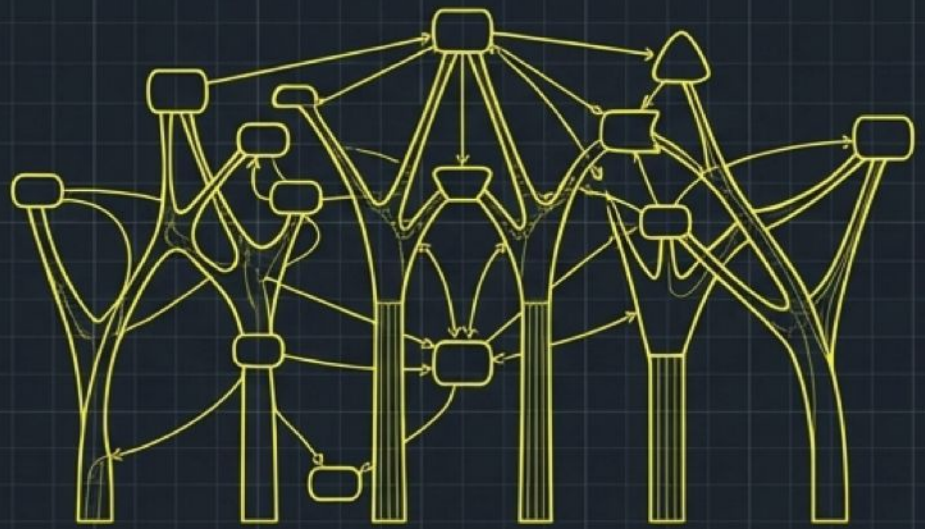
NotebookLM

# Архитектура теории: Сборка смыслов



**Классика (Общее -> Частное -> Общее)**

- Идеально для конвейерного, массового обучения.
- Пример: Тренинг волонтеров Олимпиады (УСВОЙ).
- Общее (Концепт УСВОЙ) -> Частное (Разбор каждой буквы: Уважение, Самостоятельность...) -> Общее (Действуй!).



**Эклектика (Стиль Гауди)**

- Допустимо для не-коробочных продуктов и опытной аудитории.
- Разные, не всегда линейные темы, объединенные одним фундаментальным замыслом.

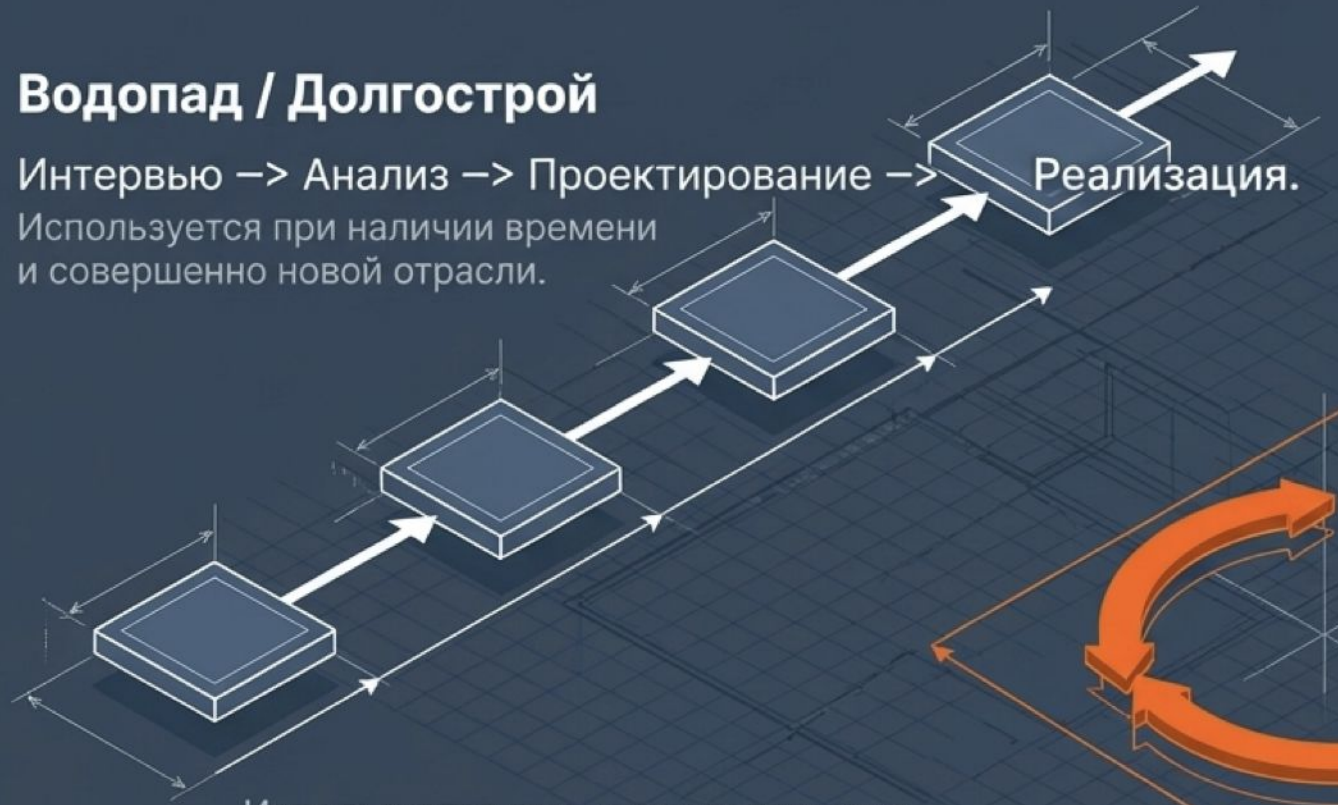
NotebookLM

# Технология строительства: Проектирование во времени

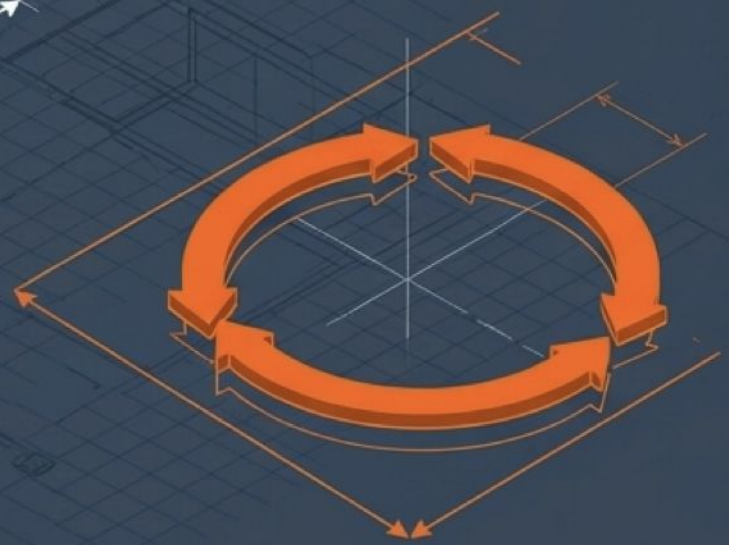
## Водопад / Долгострой

Интервью –> Анализ –> Проектирование –> Реализация.

Используется при наличии времени и совершенно новой отрасли.



Используется при наличии времени и совершенно новой отрасли.



## Agile / Быстровозводимое здание

- Прототип (опираясь на опыт методолога)
- Спринт/Тест с первой группой
- Итерационная доработка

Идеально, когда «надо было вчера» или без жесткого ТЗ.

NotebookLM

# Ловушка NPS: Почему маркетинг убивает образование




**Главный инсайт:** NPS — это метрика маркетинга (удовлетворенность потребителя), а не образования. Высокий NPS часто означает лишь качественный edutainment.

- Сложность и усилие на старте могут снижать NPS (участникам тяжело).
- Истинный эффект образования — отложенный (замеряется через 3, 6, 12 месяцев).
- Вывод: Истинная трансформация важнее ситуативного комфорта.

NotebookLM

# **Манифест архитектора** (По Ле Корбюзье)

Высший уровень мастерства — создание собственных непреложных принципов проектирования.

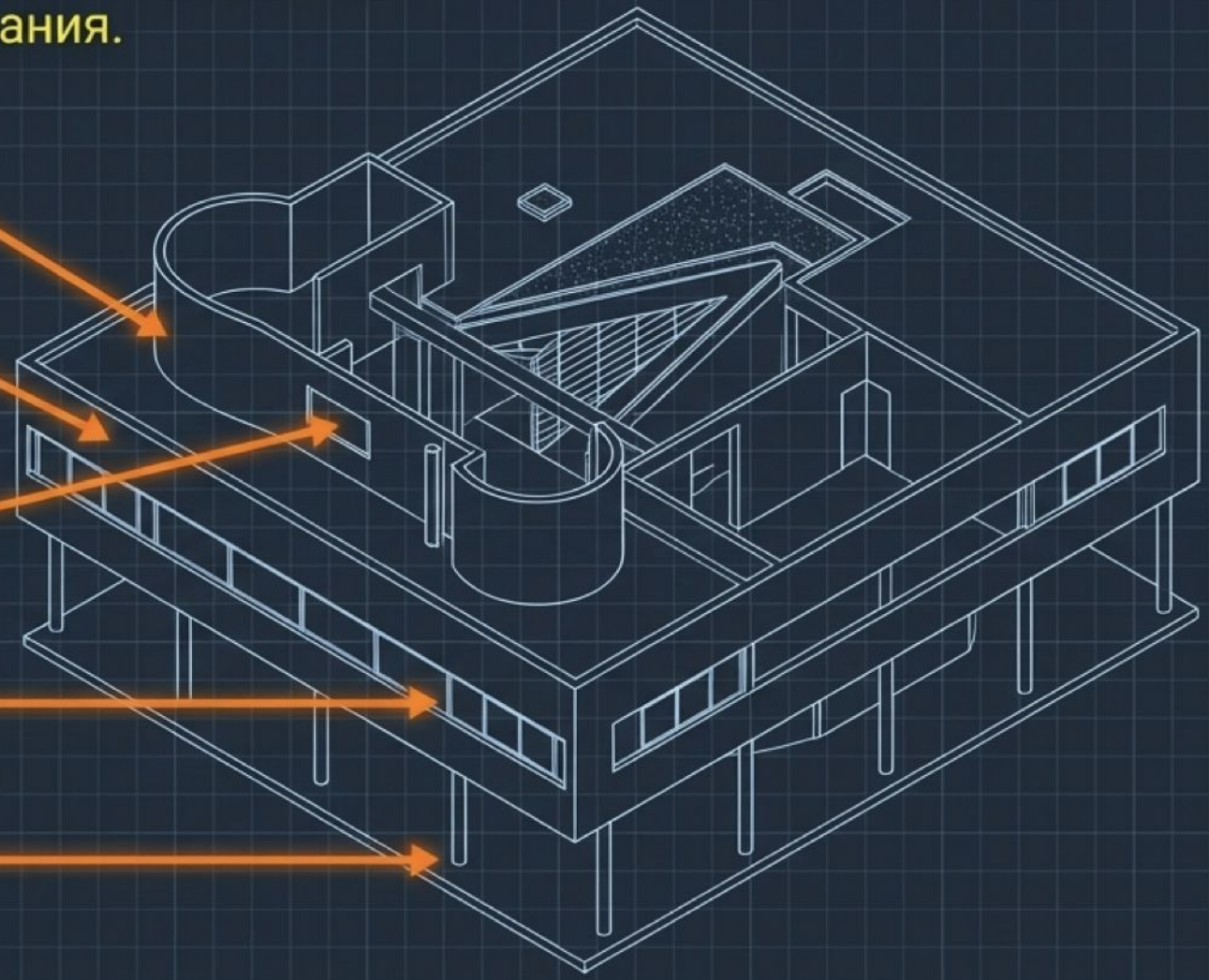
**1. Столбы-опоры:**
Начинать день с главного за вчера.

**2. Свободная планировка:**
Обязательное глубокое знакомство (даже если «все знакомы»).

**3. Плоская крыша:**
Выход на улицу / смена среды.

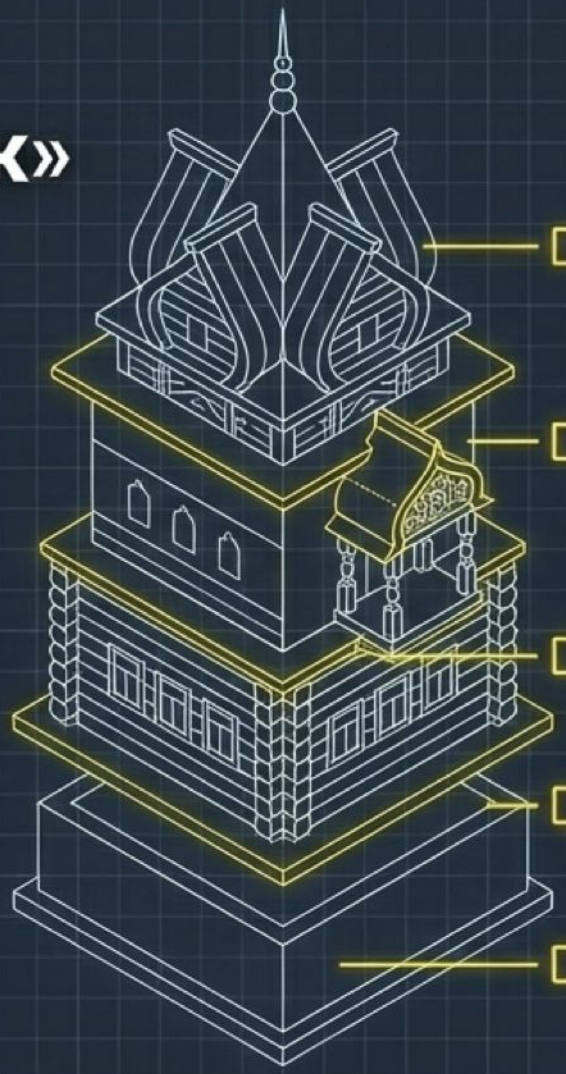
**4. Ленточное остекление:**
Прозрачность ожиданий.

**5. Свободный фасад:**
Работа без жесткого ТЗ (решение истинной проблемы, а не симптома).



NotebookLM

# Финальный чертеж: Фреймворк «Теремок»



- **Обитатели:** Кто в тереме живет? (Оценка мотивации и экспертности).
- **Двери:** Как участники попадают внутрь? (Направлены принудительно или по доброй воле).
- **Ресурсы:** Бюджет, время возведения, доступные форматы (крыша).
- **Фундамент:** Что строим? Услугу (комфорт) или Образование (усилие)? Храм или ТЦ?
- **Потребности:** Формируем потребность, а не просто следуем «хотелкам» из опросов.

**Создавайте программы как творцы. Избегайте безликих панелек. Спроектируйте свое чудо света.**

NotebookLM