

ЦИФРОВАЯ ИСТОРИЯ КАК КЛЮЧЕВОЙ ОБЪЕКТ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА СЕТЕВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

А.Б. Лисица, В.Ю. Соломатина

В статье описывается опыт работы авторов по проектированию информационно–образовательной среды сетевых проектов для учащихся начальной школы. Представленный материал может быть полезен педагогам, интересующимся вопросами проектирования образовательной среды, которая сочетает в себе проектный метод и возможности современных коммуникационных технологий для построения эффективного сетевого взаимодействия между различными субъектами образовательного пространства.

Введение

Требования Федеральных государственных образовательных стандартов общего образования РФ к системе оценки планируемых результатов (п.4.1.8) предполагают поиск новых форм и методов оценки, которые бы позволяли наиболее эффективно оценивать не только предметные, но личностные и метапредметные результаты. Задания продуктивного типа, направленные на создание учеником в ходе их выполнения своего информационного продукта, становятся приоритетными и в сочетании с методом проектов все чаще применяются в современной образовательной практике для реализации системно–деятельностного подхода в образовании.

Переход к информационному обществу и становление в начале 21 века общественного института совместной сетевой деятельности потребовало от современных исследователей расширения понятийного аппарата педагогики и переосмысления понятия проектной деятельности в контексте информатизации образования.

Проектная деятельность на основе использования современных средств коммуникационных технологий является объектом исследования таких ученых, как М.Ю.Бухаркина, А.В.Могилев, М.В.Моисеева, Е.Д.Патаракин, Е.С.Полат, Е.Н.Ястребцева.

Отдельного внимания заслуживает изучение работ Е.Д.Патаракина, который достиг значительных успехов в этом направлении и внес вклад в развитие общей педагогики и образования за счет введения понятия «педагогический дизайн совместной сетевой деятельности» как «педагогически обоснованное и направленное на достижение образовательного результата проектирование социотехнической системы, включающей одновременно и новые технические средства совместной деятельности в сети Интернет, открывающие возможности для обогащения деятельности субъектов образования использованием компьютерных

программ, цифровых объектов, данных, связей, и новые организационные формы и сценарии сетевой учебной деятельности, ориентированные на формирование социальной сети участников совместной деятельности» [2].

Согласно предложенной им концепции педагогического дизайна сетевая совместная деятельность субъектов образования выстраивается вокруг создания различного рода образовательных продуктов, обозначенных общепринятым в мировой образовательной практике термином «цифровая история», которая может принимать различные формы: текст, презентация, театральная постановка, игра, видеосюжет, анимация, модель, сценарий будущего, нормативно правовой акт и т.п. История и ее составные элементы могут использоваться при создании новых историй другими участниками совместной деятельности [3].

В соответствии с концепцией педагогического дизайна сетевого взаимодействия Е.Д.Патаракина *“обучение происходит наиболее эффективно, если субъект образования вовлечен в создание продукта деятельности, который может обсуждаться, обмениваться и использоваться другими участниками для создания новых объектов, а данные о взаимодействиях субъектов образования могут быть представлены в виде карты”*, что позволяет выделить ключевые принципы, на которые можно опираться при разработке среды сетевой проектной деятельности [1].

Проблемный вопрос

При проектировании современного образовательного пространства на основе системно–деятельностного подхода необходимо учитывать те изменения во всех сферах общественной жизни, которые связаны со становлением в начале 21 века общественного института совместной сетевой деятельности. К таким изменениям в сфере образования относится появление и широкое распространение в течение последних десяти лет учебных сетевых сообществ, которые определяют новые подходы к реализации различных выстраиваемых на основе использования ИКТ педагогических технологий, включая проектную деятельность.

Изложение основного материала статьи

Сетевые проекты «Искусство. Без перевода», «Открытый горизонт» и «Путе–e!–e!–шествие» были разработаны и успешно апробированы в рамках международного дистанционного образовательного марафона «Купаловские проекты». Образовательная среда сетевых проектов базируется на трех принципах педагогического дизайна совместной сетевой деятельности субъектов образования: *продуктивности, эволюции и визуализации.*

Соблюдение каждого из этих принципов можно проследить, ознакомившись с содержанием проектов.

Сетевой проект «Искусство. Без перевода» для учащихся 3–4 классов начальной школы (сайт проекта <https://sites.google.com/view/artfokus>) разрабатывался с целью создания образовательной среды, способствующей формированию у участников проекта готовности к межкультурному диалогу, и умения строить взаимоотношения в процессе взаимодействия с окружающими на основе этнокультурной толерантности, а также раскрытию творческого потенциала и развитию творческой одаренности детей младшего школьного возраста. Проект является межпредметным и объединяет изобразительное искусство, русский язык и литературное чтение, технологию, ИКТ.

Итоговым продуктом – «цифровой историей», вокруг которой строится совместная сетевая деятельность участников в течение всего проекта, является фестиваль мультфильмов, где каждая команда представляет (публикует для публичного просмотра) свой анимационный фильм. В процесс создания мультфильма, через который все участники найдут для себя ответ на основополагающий вопрос (как искусство объединяет народы?), вовлечен каждый ребенок. Обучающийся выбирает роль при вхождении в проект, а затем работает над определенными этой ролью заданиями каждого этапа.

Подготовка декораций для мультфильма происходит на первом этапе проекта («Каковы глаза, такова и природа»), когда участники ищут ответ на вопрос: «Как место, в котором мы живем, помогает видеть красоту целого мира?» Результаты своего исследования команда оформляет в виде совместной аппликации, фотография которой используется при создании цифровой истории этапа – общекомандной презентации «Коллекция сувенирных открыток». Зарисовки каждого участника, включая те, которые не были использованы в совместной аппликации, публикуются в метку команды на коллективной карте «Пейзажные зарисовки со всего мира», которая оформляется в соответствии с критериями оценивания, опубликованными на странице этапа.

В ходе второго этапа («По одежке встречают») ребята придумывают собственный образ супергероя, отвечая на проблемный вопрос: «Что говорит одежда о человеке, и как закладываются эти послания?». Цифровая история на этапе представляет собой коллективную презентацию–альбом «Супергерои», где все участники публикуют результаты своей работы, которую самостоятельно оценивают по заданным критериям.

Третий этап («Битая посуда два века живет») является завершающим в подготовке мультфильма. Каждая команда придумывает свою историю с участием супергероев из созданного на втором этапе альбома. Сюжет этой истории ложится в основу сценария финального мультфильма и представляет собой ответ на проблемный вопрос этапа: «Что мы можем узнать, исследуя предметы быта?». Истории про супергероев оформляются в виде интерактивных книг и публикуются в «Виртуальном краеведческом музее» (цифровой истории третьего этапа) вместе с собранной участниками в ходе исследования коллекцией артефактов.

Сборка мультфильма происходит на заключительном этапе и представляет собой компиляцию цифровых историй предыдущих этапов проекта, что обеспечивает условия для включения каждого участника в процесс создания итогового продукта (*принцип продуктивности*).

Сюжет мультфильма строится вокруг артефактов, собранных участниками для виртуального краеведческого музея. Персонажами становятся супергерои, придуманные в ходе второго этапа и представленные в совместной презентации. Место, где разворачиваются события, описывается в соответствии с цифровыми историями первого этапа. При создании финальной истории команда может использовать продукты, созданные другими участниками (пейзажные зарисовки, образы супергероев, описание артефактов), что позволяет говорить о соблюдении *принципа эволюции*, когда каждый участник проекта оказывается вовлеченным в создание образовательного продукта, который может обсуждаться, оцениваться и использоваться другими участниками для создания на его основе новых объектов.

В соответствии с критериями оценивания мультфильма в описании (титрах) необходимо указать источники заимствования, перечислив названия команд и выразив благодарность другим участникам проекта, продукты которых были использованы (стали источником вдохновения) командой при создании итогового продукта. Таким образом, фестиваль мультфильмов представляет собой карту совместной сетевой деятельности, позволяя проследить складывающиеся между участниками проекта отношения (*принцип визуализации*).

Анализ анкет участников апробации и первого запуска проекта показал, что всем участникам понравилось участвовать в проекте и они планируют принять участие в других СП. Все задания проекта были посильными, и каждый участник нашел для себя наиболее интересные. При этом наиболее интересными заданиями были отмечены придумывание образа супергероя и

создание итогового мультфильма (это же задание выделяется ребятами как одно из наиболее сложных).

Сетевой проект «Открытый горизонт» (сайт сетевого проекта <https://sites.google.com/view/openfuture>) ориентирован на учащихся 3–4 классов начальной школы и включает в себя изучение нескольких учебных тем по разным предметам: изобразительное искусство, математика, технология и ИКТ.

Цель проекта: спроектировать среду, способствующую формированию у учащихся первоначальных представлений о роли изобразительного искусства в жизни и духовно–нравственном развитии человека; способствовать раскрытию творческого потенциала и развитию творческой одаренности детей младшего школьного возраста.

Проект состоит из трех основных этапов, в ходе которых все участники включены в процесс создания образовательного продукта – коллективной карты, предполагающий поиск ответа на основополагающий вопрос проекта: «Как увидеть прекрасное в обычном и необычное в простом?». Коллективная карта, представляющая собой цифровую историю, вокруг которой строится совместная сетевая деятельность участников в течение всего проекта, включает в себя итоговые продукты каждого этапа.

Уже на первом этапе («Прежде чем построить здание, приготовь крышу») можно проследить *принцип эволюции*, когда, работая над созданием плана квартала на коллективной карте, организованной на основе Google–карты, команда может использовать объекты из общей базы геометрических фигур, параллельно дополняя ее своими находками.

В течение второго этапа («Одно кривое окно весь фасад портит») происходит дальнейшее развитие цифровой истории проекта: на карте появляются архитектурные ансамбли, включающие объекты из совместной веб–коллекции «Удивительная архитектура».

Третий этап («Семь раз отмерь, один раз отрежь») посвящен трехмерному моделированию, где участники продолжают цифровую историю, дополняя карту компьютерными 3D–макетами объектов, входящих в состав различных архитектурных ансамблей, опубликованных на совместной карте. Сборка макета происходит на заключительном этапе, когда участники выбирают, какую развёртку их совместной коллекции они будут использовать при создании макета и какие технологические приемы для этого использовать. Фотографии готовых макетов также публикуются участниками на совместной карте и являются логическим завершением проекта.

Принцип продуктивности (включенность в процесс создания образовательного продукта) реализуется непрерывно в течение всего проекта каждым участником в соответствии с выбранной ролью, учитывающей интересы и личностные особенности конкретного ребенка.

Использование в качестве цифровой истории совместной карты на основе Google–карт является удачным примером реализации итогового образовательного продукта, позволяющим проследить связи, которые складываются между участниками сетевого проекта (*принцип визуализации*).

Анализ участвующих в апробации проекта педагогов и детей показал, что наибольший интерес вызвали задания, связанные с проектированием квартала команды на общей карте, включая его трехмерную визуализацию.

Сетевой проект «Путе–е!–е!–шествоие» (сайт проекта <https://sites.google.com/view/pilgrims>) создавался для учащихся 7 – 10 лет с целью формирования у них целостного восприятия окружающего мира и освоения доступных способов изучения природы и общества. Для работы в проекте была спроектирована среда образовательного путешествия. Проект является межпредметным, охватывает учебные темы из курсов окружающего мира, русского языка, технологии, ИКТ, изобразительного искусства. основополагающий вопрос исследования: «Как путешествия помогают мне узнавать историю человечества?». Практическим результатом исследования (продуктом, «цифровой историей») стала интерактивная Книга–путеводитель, в которой представлены авторские тексты, фотографии, рисунки, а также гиперссылки на промежуточные продукты проекта.

Все этапы проекта организованы так, что каждый участник имеет возможность проявить себя в той области, которая отвечает его интересам, при этом оставаясь частью команды. По условиям проекта, участник может менять роли на разных этапах, пробуя себя в нескольких видах деятельности. Выбор роли решает также вопрос инклюзии, т.к. ребенок может самостоятельно создать роль на этап, исходя из своих возможностей.

Как и любое путешествие, образовательное требует определенной информационной и технической подготовки. Вопросом первого этапа был: «Как узнать, жили ли творческие древние люди в моей местности?». Задачи первого этапа были связаны со сбором информации об изображениях, оставленных древними людьми (дописьменной эпохи) на любых поверхностях, составлением маршрута к месту нахождения этих изображений и ознакомлением с правилами поведения в пути, на природе, в музее. На втором этапе участникам надо было осуществить путешествие к обнаруженным ими пока виртуально артефактам, создать паспорт артефакта и разместить его в метке на интерактивной карте. На этом этапе сетевого

проекта команды–участницы уже получили возможность делиться своими наработками друг с другом (*принцип эволюции*).

Следующим этапом был творческий мозговой штурм. Проблемный вопрос этапа: «Зачем древние люди создавали свои изображения?» Итогом этого этапа стали истории–сюжеты к изображениям, сочиненные командами. Эти истории, а также фотографии и рисунки–копии найденных и изученных артефактов составили «Путеводитель по истории человечества в фотографиях и легендах», который вместе с интерактивной картой с метками артефактов и является главным совместным продуктом участников сетевого проекта (*принципы визуализации и продуктивности*).

Ответом на основополагающий вопрос проекта («Как путешествия помогают мне узнавать историю человечества?»), а также финальной рефлексией стала коллекция эссе, написанных каждым участником СП «Путе–е!–е!–шествие». Эта коллекция является составной частью образовательного сетевого продукта – интерактивной мультимедийной книги «Путеводитель по истории человечества в фотографиях и легендах».

Задачи и результаты этапов документировались, а продукты индивидуальной и совместной деятельности оценивались самими участниками в соответствии с критериями, в конце каждого этапа проводилась саморефлексия с применением игрофикации.

Анализ анкет участников апробации говорит о том, что путешествия являются популярным способом познания мира как среди детей, так и среди взрослых. Каждый участник нашел область применения своих талантов, знаний и умений, а также приобрел новые. Работа в команде помогла участникам проекта выполнить объемные задания в срок, научила эффективно распределять ресурсы команды и брать на себя ответственность за общий результат.

Опыт «открытия» сопровождался сильными положительными эмоциями, что укрепляет мотивацию к обучению в среде образовательного путешествия–исследования.

Выводы

Анализ апробации представленных в статье сетевых проектов подтверждает выводы Е.Д. Патаракина о том, что эффективность обучения напрямую зависит от вовлечения субъекта образования в создание продукта деятельности. Такой продукт приобретает еще большую ценность, если он обсуждается, оценивается и используется другими людьми для создания новых продуктов. Представление на карте данных о взаимодействии субъектов образования делает «невидимые» отношения и связи видимыми,

ощутимыми. Предложенная им концепция педагогического дизайна сетевого взаимодействия может быть использована при проектировании образовательной среды сетевого проекта. Соблюдение трех принципов педагогического дизайна при проектировании среды сетевого проекта позволяет организовать образовательный процесс наиболее эффективным способом, когда учащийся выступает в роли активного субъекта учебного процесса. При этом, если учитель теперь создает и организует социотехническую среду, то ученик наполняет эту среду своими цифровыми материалами. Такое сближение ролей ученика и учителя должно учитываться разработчиками образовательных систем и дизайнерами учебных сетей.

Список литературы

1. Патаракин Е.Д. Педагогический дизайн совместной сетевой деятельности субъектов образования. Москва: Московский городской педагогический университет, 2017.
2. Патаракин, Е.Д., Шилова, О.Н. Развитие педагогического дизайна для совместной сетевой деятельности субъектов образования // Человек и образование. 2015. № 2 (43). – С. 20–25.
3. Патаракин Е.Д. Совместная сетевая деятельность и поддерживающая ее учебная аналитика // Высшее образование в России. 2015. №5. – С. 145–154.
4. Сергеев, А.Н. Сетевые образовательные сообщества в контексте новых подходов к реализации педагогических технологий // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2009. №2. – С. 137–143.
5. Федеральный государственный образовательный стандарт – ФГОС ОО. – [Режим доступа] <http://standart.edu.ru/>.

Лисица Анастасия Борисовна, учитель начальной школы в школе Dukley Academy, г. Будва, Черногория, anastasijalisitsa@gmail.com

Соломатина Виктория Юрьевна, учитель информатики в школе Dukley Academy, г. Будва, Черногория, solomatinaviktorija@gmail.com