

Сетевые образовательные события – инструмент соорганизации деятельности субъектов образовательной практики в сетевой библиотеке

*Модулина Ольга Борисовна,
заместитель директора МОУ ДПО «Информационно-образовательный Центр» г. Рыбинска, к.п.н.;*

*Карастелина Светлана Владимировна,
старший методист МОУ ДПО «Информационно-образовательный Центр» г. Рыбинска*

В организации образовательной деятельности обучающихся применяются три формы взаимодействия: пассивная, активная и интерактивная, которые имеют право на существование и в реальной, и виртуальных информационно-образовательных средах. В рамках деятельностной парадигмы в образовании важное значение приобретают последние формы, так как их использование с высокой степенью вероятности позволит получить метапредметные и личностные результаты. Информатизация общества предоставила учителю богатейшие инструментальные возможности для активного и интерактивного взаимодействия педагогов и учащихся, необходимо осваивать их и внедрять в педагогическую практику.

Принцип сетевого взаимодействия, базирующегося на открытости и доверительности, развитии инициативы, всестороннего партнерства и сотрудничества, возможно взять за основу и при соорганизации деятельности педагога и учащихся.

В педагогической науке и практике накоплен немалый опыт по организации учебного процесса, направленного на приобретение предметных знаний и умений, но этот опыт порой не работает на получение новых образовательных результатов. Учитель вынужден отказываться от устаревающих конструктов педагогической деятельности и включаться в инновационный поиск. В 2012 году выявлен и обоснован один из способов соорганизации деятельности – образовательное событие, которое является ресурсом соорганизации и кооперации деятельности субъектов образовательной практики и средством индивидуального развития.

Говоря об образовательном событии, реализуемом в сетевой библиотеке, мы будем говорить о сетевом образовательном событии, которое понимаем, как это личностно-значимую ситуацию осмысленной деятельности субъекта, осуществляемую через осознание образовательной проблемы и определение путей и способов её решения в информационно-образовательном пространстве. Причём, результатом образовательного события выступает приращение знаний, опыта, способов деятельности каждого из его участников.¹ Схема сетевого образовательного события представлена на рисунке 1.

Образовательное событие предполагает интеграцию предметных знаний и деятельности детей, позволяющую создать такую ситуацию, где ребенок может не только проявить свои качества, но и научиться от другого тому, чем сам ещё не владеет. При подготовке образовательного события могут переплестись предметное содержание школьных программ и деятельностный подход программ по дополнительному образованию, частично решиться проблемы овладения обучающимися современными видами деятельности и способами коммуникации, социального и культурного самоопределения. Эффективный объединяющий элемент в этом случае – содержание события, позволяющее использовать культурологический компонент учебных дисциплин.

¹ Карастелина С.В., Модулина О.Б. Образовательное событие как ресурс соорганизации и кооперации деятельности субъектов образовательного процесса: из опыта работы региональной инновационной площадки департамента образования Ярославской области в 2012 году. – Рыбинск, МОУ ДПО «Информационно-образовательный Центр», 2012.

Схема сетевого образовательного события

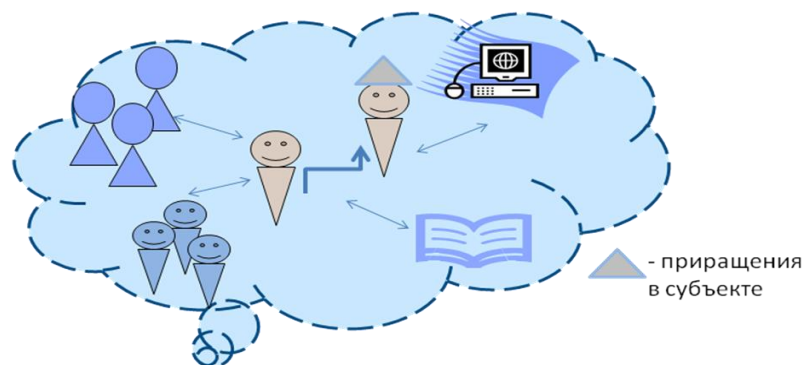


Рисунок 1.

Рассматривая механизмы соорганизации деятельности педагога и учащегося в сетевой библиотеке, необходимо выделить этапы образовательного события и определить особенности деятельности участников на каждом этапе образовательного события.

1. Старт сетевого образовательного события начинается с соорганизации взаимодействия с потенциальными участниками. Для этого необходимо создать ситуацию, вызывающую события: ситуации поиска ответов на разнообразные вопросы, ситуации неожиданности и новизны знания, ситуации осмысления собственных образовательных потребностей, ситуации социальной инициативы и ответственности и другие. Педагогам важно не только создать информационное пространство совместной деятельности, но и стимулировать желания и готовность обучающихся к совместной деятельности.

2. Реализация сетевого образовательного события осуществляется в соответствии с замыслом при пролонгированном сопровождении обучающихся со стороны педагогов с целью формирования пространства возможностей для решения проблемы и поддержания познавательной активности.

3. Завершение сетевого образовательного события – рефлексия приобретаемого опыта деятельности, собственных дефицитов в знаниях и способах действий, а также определением дальнейших шагов образовательного движения.

На уровне «учитель – учащиеся» в 2013 году разработаны и внедрены в практику разнообразные образовательные события, позволяющие школьнику стать активным пользователем ресурсов сетевой библиотеки и автором нового знания: Интернет-клуб, сетевая викторина, вебквест, телеконференция, сетевой проект.

Интернет-клуб

В «Российской педагогической энциклопедии» клуб трактуется как детские и подростковые, общественные организации, добровольно объединяющие группы детей в целях общения, связанного с различными интересами, а также для отдыха и развлечения детей и подростков. Клуб (толковый словарь) – общественная организация, объединяющая людей на основе общности, сходства, близости интересов занятий. Необходимыми компонентами жизнедеятельности школьного Интернет-клуба являются познание и предметно-практическая деятельность. Ориентированность на социум, полезность школьному сообществу обуславливает подготовку и реализацию учащимися различных проектов, имеющих практическое воплощение.

Специфичной сферой жизнедеятельности школьного Интернет-клуба является работа в глобальной компьютерной сети. Виртуальные клубы общения позволяют обсуждать интересующие проблемы самым широким кругом участников. При этом сообщение, посланное одним участником, попадает ко всем подписчикам данного клуба. Такой способ общения позволяет узнать мнения многих людей по одному конкретному вопросу, обсудить его и высказать свое мнение или предложение.

Познакомиться с работой Интернет-клуба можно на сайте клуба «[Литературная гостиная](#)» МОАУ СОШ № 10, директор И.Л. Подоляк.

Сетевая викторина

Викторина – игра, заключающаяся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания. Викторины в основном отличаются друг от друга правилами, определяющими очередность хода, тип и сложность вопроса, порядок определения победителей, вознаграждение за правильный ответ.

Сетевая викторина – это новая форма инициирования познавательной активности школьников в ИКТ-насыщенной среде, когда у каждого участника появляются новые способы получения задания и передачи ответа. Преимуществом сетевых викторин может стать возможность массового вовлечения школьников в конкурсное движение.

Познакомиться с сетевой викториной «[Путешествие по Рыбинску](#)» МОУ СОШ № 20, директор С.В. Кочегарова можно на сайте викторины.

Телеконференция

Телеконференция (англ. teleconference) – совещание, участники которого территориально удалены друг от друга и которое осуществляется с использованием телекоммуникационных средств. Телеконференции подразделяются на аудиоконференции (с использованием средств передачи голоса) и видеоконференции (с использованием средств видеосвязи).

Наиболее частым становится использование такой сетевой формы в общеобразовательных учреждениях. Педагоги включают возможности средств телекоммуникаций преимущественно для внеклассной работы с учащимися в рамках участия в учебных проектах. Школы, оснащенные оборудованием для организации видеоконференций, используют появившиеся возможности также и непосредственно на уроках в условиях реального учебного процесса.

Для достижения наибольшей эффективности при использовании телеконференций в учебном процессе необходимо выполнять ряд требований:

1. Наличие значимой в исследовательском, творческом плане и определенной учебными целями задачи (проблемы), которая может обладать следующими свойствами:

- не имеет определенного решения и поэтому требует коллективного обсуждения для его выработки;
- требует анализа и сравнения существующих точек зрения и выработки определенного суждения на этот счет;
- требует совместного решения или создания какого-либо продукта деятельности.

2. Обязательное получение в итоге конференции практически, теоретически, познавательно значимого результата.

3. Самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность участников.

4. Структурирование содержательной части телеконференции (с указанием поэтапных результатов).

5. Использование участниками методов сравнения, анализа, исследования, моделирования, навыков коммуникативного общения и творческого мышления.

При организации и проведении телеконференций в реальном учебном процессе следует учесть их особенности: во-первых, это строгая учебная направленность обсуждений, что влечет за собой контроль модератора за деятельностью каждого участника во время работы конференции; во-вторых, это ограниченность времени проведения. Вследствие тесной связи с временными и тематическими планами обучения в школах, учебная телеконференция не может быть слишком затянута (не более 1-2 месяцев) и имеет конкретное время начала и окончания.

Образовательный web-квест

Образовательный веб-квест (webquest) – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Web-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции возможностей сети Интернет в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Кроме того, результатом работы с веб-квестом является публикация работ учащихся в виде веб-страниц и веб-сайтов (локально или в Интернет)» (Я.С. Быховский «Образовательные веб-квесты»).

Web-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными. Целью краткосрочных проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над кратковременным web-квестом может занимать от одного до трех сеансов. Долгосрочные web-квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершению работы над долгосрочным web-квестом, ученик должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над долгосрочным web-квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).

Выделяют следующие *виды заданий для веб-квестов*:

- пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.
- планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.
- самопознание – любые аспекты исследования личности.
- компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.
- творческое задание – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.
- аналитическая задача – поиск и систематизация информации.
- детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов.
- достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме.
- оценка – обоснование определенной точки зрения.
- журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).
- убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.
- научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Web-квест может быть представлен в виде базы данных по проблеме, все разделы которой готовят ученики; микромира, в котором учащиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство; интерактивной истории (ученики могут выбирать варианты продолжения работы; для этого каждый раз указываются два-три возможных направления; этот прием напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня русскими богатырями из былин); документа, дающего анализ какой-либо сложной проблемы и приглашающий учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов; on-line интервью с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются учащимися, глубоко изучившими данную личность. (Это может быть политический деятель, литературный персонаж, известный ученый, инопланетянин и т.п.) Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а мини-группе, получающей общую оценку (которую дают остальные учащиеся и учитель) за свою работу.

Познакомиться с примером можно на сайте Web-квеста по роману Стивенсона [«Остров сокровищ»](#) МОУ СОШ № 23, директор М.А. Копейкина.

Сетевой творческий проект

Сетевой образовательный проект – это форма организации занятий, предусматривающая комплексный характер деятельности всех его участников по получению образовательного продукта за определенный промежуток времени. Сетевой проект может предусматривать широкую тематическую вариативность, которая позволяет выбрать ребятам своё направление: творческое, исследовательское, научное и т.д. Ещё чаще деятельность учителей и ребят носит разноплановый характер и содержит как элементы исследования, так и творчества.

Для полноценной работы в проекте необходимо наличие хотя бы одного компьютера с выходом в Интернет и заинтересованность участников.

Сетевой творческий проект предполагает обмен творческими работами – литературными или художественными, или совместное виртуальное творчество, завершающееся созданием единой публикации. Строго говоря, большинство сегодняшних сетевых проектов включает творческую составляющую: ведь почти все они завершаются представлением результатов в виде веб-страниц, а веб-дизайн является, безусловно, творческим занятием.

Для организации взаимодействия в рамках реализации образовательного события активно используются Интернет-технологии и сервисы Web 2.0 корпорации Google Inc. Дружественный интерфейс программного обеспечения, простота инструментов, возможность их бесплатного применения позволяют включать учащихся в активную деятельность в сети, развивать у школьников ИКТ-компетентность, умение проектировать, осуществлять и анализировать деятельность, формировать индивидуальную траекторию развития.