

Использование цифровых решений для организации проектной деятельности учащихся

Application of digital solutions to organize students ' project activities

УДК 371.3

Получено: 16.10.2020

Одобрено: 04.11.2020

Опубликовано: 25.12.2020

Трошкина И.В.

Директор МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 1» г. Калуги
e-mail: troshkinai@mail.ru

Troshkina I.V.

Director, Kaluga Comprehensive School №1, Kaluga
e-mail: troshkinai@mail.ru

Аннотация

В статье рассматриваются возможности технологии проектной деятельности для формирования субъектной позиции ученика в школе. Особое внимание уделяется возможностям «цифры» как инструмента организации проактивной деятельности учащихся в рамках дополнительного образования в школе, а также проблеме формирования субъектности учащегося в процессе проектной деятельности.

Ключевые слова: субъектность, проектная деятельность, цифровая платформа, проектная группа.

Abstract

This article discusses the possibilities of project activity technology for the formation of a student's subjective position at school. Special attention is paid to the possibilities of digital environment as a way of organization of students' proactive activities o in the context of additional education at school and to the problem of forming a student's subjectivity in the process of project activities.

Keywords: Subjectivity, project activity, digital platform, project group.

Характерной чертой современного этапа развития системы образования выступает ориентация на саморазвитие, самовоспитание обучающихся, что отражено в материалах «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» [5, с.131], Национальном проекте «Образование» [7].

Исследование процессов становления саморазвивающейся личности входит в число актуальных проблем современной педагогики. Это связано, прежде всего, с тем, что в сложившихся социокультурных условиях принципиально важным является наличие у человека готовности к самоизменению и самосовершенствованию. Воспитание свободной личности, готовой нести ответственность за свои поступки, мысли и действия выступают сегодня в качестве важных задач современного образования [2, с. 57].

ОБЩАЯ ПЕДАГОГИКА, ИСТОРИЯ ПЕДАГОГИКИ И ОБРАЗОВАНИЯ

Задачи образования в условиях избытка информации разительно отличаются от задач в условиях дефицита, что побуждает нас, педагогов, искать все новые методы и технологии обучения и воспитания, в том числе и в дополнительном образовании.

Сегодня в системе образования обозначены следующие основные приоритеты: формирование у учащихся способности быстро ориентироваться в достоверности информации, строить целостную картину мира, готовности к выбору и ответственности за него, умение принимать решения в условиях неопределенности. Реализация этих приоритетных задач возможна только в условиях персонализации образования.

Персонализация обучения базируется на идеях компетентностного подхода, который предусматривает формирование отдельных компетенций учащегося в процессе его продвижения по изучению школьных предметов [2]. Мы же предлагаем модель организации дополнительного образования учащихся школы на основе персонализации. И лучшим инструментом такой персонализации является «цифра» [3].

Необходимые изменения, трансформацию отношений «учителя и учащегося» запустила цифровая образовательная среда (ЦОС).

Проведя анализ проблем, выявленных с развитием ЦОС в школе, мы выделили ключевые:

- цифровой разрыв между учителем и учеником;
- учитель не может принять, что перестал быть единственным источником знания;
- учитель и ученик зачастую существуют как отдельные замкнутые системы.

На решение указанных вызовов направлен нацпроект «Образование» [6], который задает, в том числе, вектор цифровой трансформации образования и новых форм взаимодействия учителя – ученика, в том числе и в системе дополнительного образования в школе.

Анализ ситуации показал, что цифровая среда неизбежно влечет за собой апгрейд взаимодействия учителя и ученика. В цифровой образовательной среде главным становится принцип «Все обучают всех».

Именно этот принцип и позволит решить главную задачу современного образования – формирование субъектности учащегося. Как отмечает М.А. Гусакова, «ученые считают субъектность универсальным способом преобразования и развития человека, связанным с такими качествами, как активность и деятельность, самостоятельность и творческая индивидуальность, самоконтроль и саморегуляция, ответственность и самостоятельность» [1, с. 94].

Таким образом, принцип «Все обучают всех» позволяет ученику не просто формировать свою образовательную траекторию, но и осваивать новую социальную роль – гражданина, обладающего проактивной жизненной позицией, субъектностью, основанной на самостоятельной активности в процессе учебной деятельности.

На наш взгляд, наиболее эффективно реализовать данный принцип в школе можно через использование технологии проектной деятельности [4] для организации дополнительного образования. Именно она становится решающим фактором в достижении новых образовательных результатов (в первую очередь, развивается учебная и социальная самостоятельность, компетентность в решении проблем, в принятии решений, ответственность и инициативность). Важным участником проектной деятельности школьников является педагог-наставник, тьютор. Он, благодаря своему профессиональному авторитету, организуя деятельность по разработке учебного проекта, в процессе педагогического

взаимодействия с учащимся способствует передаче воспитаннику ценностей жизни и культуры [8].

Исходя из представленных выше положений, нами была разработана модель организации проектной деятельности учащихся. В рамках данной модели предполагается разработка цифровой платформы проектной деятельности учащихся и педагогов на основе ресурсов детского технопарка Кванториум.

Основная идея – консолидация ресурсов школы, Кванториума, образовательных партнеров. Это позволит создать проектные решения по теме «Город будущего» с использованием Платформы проектной деятельности (например, Moodle).

Мы полагаем, что использование «цифры» поможет решить одну из основных педагогических задач – мотивации учащихся. При этом в наиболее полной форме можно организовать работу по формированию субъектности ученика. По мнению члена правления Лиги образования М. Кушнера, «обсуждать поведение ученика в цифровом учебном процессе имеет смысл только как субъектное. "Цифра" не может заставить или уговорить пассивного ученика. Если он не хочет учиться, «цифра» не поможет. Наилучший вариант – если изучаемый материал актуален в рамках реальной деятельности ученика. Если мы сможем системно организовать индивидуальные образовательные траектории на такой основе, система образования практически достигнет идеала» [3, с.55].

Новизна данной модели заключается в организации деятельности разновозрастных групп учащихся по различным направлениям работы в городской среде в соответствии с интересами детей на основе цифровой платформы. Принцип «Все обучают всех» является основным.

Основная цель: формирование субъектности учащихся как образовательного результата через реализацию модели проектной деятельности на основе платформенных решений, в основу которых положен принцип «Все обучают всех».

Задачи:

- разработка технического задания для цифровой платформы проектной деятельности;
- разработка модели организации проектных групп учащихся и педагогов;
- создание проектной группы педагогов;
- проведение мероприятий по вовлечению учащихся в проекты Платформы;
- реализация модели проектной деятельности на базе школы.

Основные требования к использованию платформы проектной деятельности [3]:

- 1) наличие задач, требующих интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения;
- 2) практическая, теоретическая, социальная значимость предполагаемых результатов;
- 3) возможность самостоятельной (индивидуальной, парной, групповой) работы учащихся;
- 4) структурирование содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов);
- 5) использование исследовательских методов, предусматривающих определенную последовательность действий;
- 6) представление результатов выполненных проектов в виде материального продукта.

Мы предлагаем платформу проектной деятельности выстроить по принципу компьютерной игры «Город будущего» (Схема 1): ребенок заходит на платформу, сталкивается с определенной проблемой, выбирает сферу деятельности (экономика, архитектура, культура, транспорт и т.д.) и выбирает объект, над которым будет работать в этом Городе, чтобы решить проблему, с которой он столкнулся на входе.

Схема 1

Принцип построения платформы проектной деятельности «Город будущего»



В данной сфере «Города будущего» уже могут быть проекты по изменению выбранного ребенком объекта, и тогда он присоединяется к команде, а может, эта проблема еще не решалась, и тогда ребенок может инициировать свой проект.

Изменяется роль педагога – он выступает в роли консультанта, модератора, помощника, тьютора. Педагог сопровождает ребенка в решении его проблемы, поддерживает проектные инициативы, помогает найти необходимые ресурсы для реализации проекта.

Дети и педагоги могут работать в онлайн формате или организовать встречи и проектные занятия. Это могут быть разновозрастные группы учащихся с привлечением педагогов школы и специалистов Квантриума.

На сегодняшний день нами проработана:

- ✓ структура такой цифровой платформы, которая является основой технического задания для разработчиков платформы (Схема 2);
- ✓ модель организации проектных групп учащихся и педагогов (Схема 3).

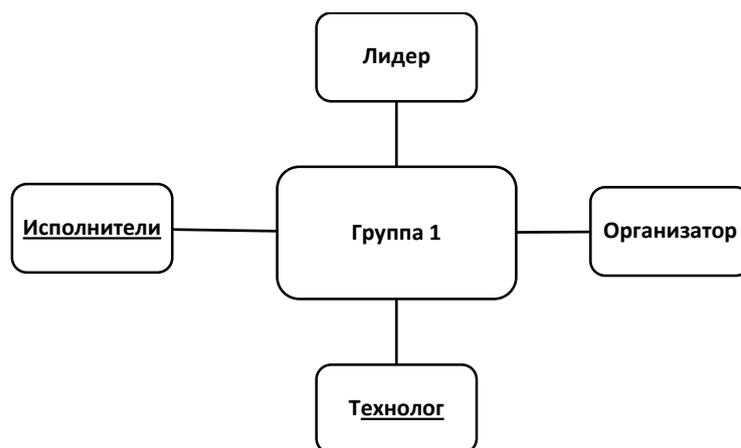
Схема 2

Онлайн платформа для проектной деятельности “Город будущего”



Схема 3

Модель организации проектных групп учащихся и педагогов



В каждой проектной группе выделяются 4 основные роли: лидер, организатор, технолог и проектная команда (исполнители). Каждый ученик может принять участие в работе нескольких проектных групп, выполняя в различных группах различные ролевые функции. Тем самым один ребенок может выполнять в одной проектной группе функции лидера, в другой функции технолога или исполнителя. На основе такой полифункциональности учащегося в условиях реализации нескольких проектов у него появляется возможность для развития личностного потенциала и его реализации при решении конкретных управленческих или исполнительских задач.

Такая модель будет способствовать переходу к творческой образовательной среде, в условиях которой ребенок сможет выбирать проекты, в которых он готов участвовать, самостоятельно проектировать круг задач, которые ему необходимо решать для их реализации. Это позволит ему активно включаться в процесс общения с другими учащимися и педагогами и, находясь в ситуации выбора, самостоятельно определять круг задач, принимать их и реализовывать.

Такая ситуация выбора позволит ребенку формировать субъектную позицию, увеличить степень ответственности за принятые решения и позволяет достигать больших результатов. К тому же самостоятельное принятие решения по определению круга задач требует от ребенка согласовывать их с выбором других членов коллектива, что позволит повысить степень согласованности в деятельности проектной группы.

Таким образом, разработанная нами модель проектной деятельности учащихся на основе цифровой платформы позволит перейти на новый уровень организации работы с учащимися на основе принципа «Все обучают всех», что позволит школе увидеть в ученике субъекта, т.е. инициативного, активного, ответственного соучастника образовательного процесса [1, с. 94].

Данная модель организации проектной деятельности также может быть масштабирована на любые новые образовательные локации, которые появляются сегодня в школах – IT-кубы, Точки роста и др.

Литература

1. Гусакова, М.А. Феномен субъектности в теории и практики педагогики / М.А. Гусакова // Педагогическое образование в России. – 2015. – №4. – С. 90–95.
2. Иванова, И.В. Формирование готовности подростков к саморазвитию в условиях освоения дополнительных образовательных программ / И.В. Иванова // Воспитание школьников. – 2019. – №4. – С. 57–65.
3. Кушнир, М. Главное – увлечь. Учитель в цифровом образовательном пространстве. // Дети в информационном обществе / М. Кушнир. – 2020. – № 2(32). – С. 52-59.
4. Пасынкова, Н.В. Технология проектной деятельности студентов / Н.В.Пасынкова // Психология и педагогика: методика и проблемы. – С. 167-170.
5. Рожков, М.И. Сопровождение саморазвития детей как целевая функция дополнительного образования / М.И. Рожков, И.В. Иванова // Ярославский педагогический вестник. – 2017. – №4. – С. 131–138.
6. Слободчиков, В.И. Основы психологической антропологии. Психология человека: Введение в психологию субъективности: учеб. пособие для вузов / В.И. Слободчиков. – Москва: Школа-Пресс, 1995.
7. Национальный проект «Образование» <http://government.ru/rugovclassifier/833/events/>
8. Яковлев, С.В. Авторитет педагога и уважение к нему как условие формирования персональных ценностей воспитанников // Среднее профессиональное образование. – 2008. – № 2. – С. 8–10.