

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В СИСТЕМЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Г.В. Можяева

Расширение сферы образовательных услуг неизбежно ведет к снижению масштабов контактного образования и открывает перспективы для развития дистанционного образования (ДО), основанного на использовании информационных технологий и компьютерных телекоммуникаций.

Любая модель дистанционного обучения должна предусматривать гибкое сочетание самостоятельной познавательной деятельности учащихся с различными источниками информации, учебными материалами, специально разработанными по данному курсу, оперативного и систематического взаимодействия с ведущим преподавателем курса, консультантом-координатором проекта, групповую работу по типу обучения в сотрудничестве с остальными участниками проекта [1]. Две первые задачи в современном дистанционном обучении решаются успешно. Решение же третьей предполагает включение в учебный процесс так называемых инновационных педагогических технологий, среди которых особо значимыми представляются проектная деятельность, организация ролевых игр, обучение в сотрудничестве и т.п. Все они помогают раскрыть внутренние резервы обучаемых и одновременно способствуют формированию социальных качеств личности (умению работать в коллективе, выполняя различные социальные роли, помогая друг другу в совместной деятельности).

Попытка решения данной задачи была предпринята в Томском государственном университете в процессе подготовки студентов-историков к работе в системе ДО, которая ведется в рамках специализации “педагог-исследователь” для студентов IV курса исторического факультета. Студенты не только изучают теоретический курс “Новые информационные технологии в образовании”, но и закрепляют полученные знания на практике, приобретая пользовательские навыки работы с компьютером и выполняя проектную работу, которая может рассматриваться как способ организации педагогической практики в системе ДО [2].

Целью учебных проектов является организация индивидуальной или групповой деятельности учащихся в системе ДО, которая, как и при очном обучении, предполагает использование различных педагогических технологий. Система ДО позволяет реализовать творческие, исследовательские, игровые и практико-ориентированные проекты. Среди успешных можно назвать такие проектные работы, как “Изучение военной истории и воинского искусства в системе ДО”, “Синодальный период в истории русской православной

церкви (Построение образовательного пространства в системе ДО)”, “Организация семинарских занятий в системе ДО” и др.

Подобные проекты становятся частью курсовых и дипломных работ студентов и, как правило, связаны с их научно-исследовательской работой в рамках базовой специальности “историк”.

Один из наиболее интересных студенческих проектов, автором которого стал студент IV курса ИФ ТГУ Д.А. Крапчунов, посвящен организации в системе дистанционного обучения урока-игры на тему “Церковный собор 1503 г. в контексте русской средневековой культуры”. Экспериментальной площадкой для выполнения проекта стал Новокузнецкий периферийный центр дистанционного обучения ТГУ (г. Новокузнецк), а участниками игры – старшеклассники, готовящиеся к поступлению в университет.

Реализация проекта включала несколько этапов:

- 1) определение игровых целей;
- 2) сбор и анализ материалов по теме игры, в том числе поиск данных в Интернет;
- 3) разработка электронного текста;
- 4) подготовка к игре:
 - предварительная работа с учебным материалом;
 - анализ учебного материала;
 - составление текстов “соборных речей”;
 - анализ текстов преподавателем;
- 5) собственно игра;
- 6) рефлексия и организация “обратной связи”:
 - знакомство с решениями Церковного собора 1503 г.;
 - анализ собственной позиции.

На первом этапе была определена тема игры, предметом которой стала история монашества в контексте русской культуры, сформированы игровые цели, разработаны сценарий игры, комплект ролей и функции игроков, правила игры, система оценивания ее участников.

В основу учебного материала легли результаты научной исследовательской работы Д.А. Крапчунова, выполняемой в течение четырех лет под руководством д.и.н., профессора А.Н. Жеравиной. В процессе подготовки учебного материала решалась задача по адаптации научного текста к особенностям восприятия старших школьников: текст был упрощен, насыщен справочным материалом, снабжен иллюстрациями. Последнее особенно важно при подготовке к занятию-игре, где необходимо образное мышление и личная эмоциональная вовлеченность участников игры. Весьма эффективным оказалось включение в учебный текст

ссылок на Web-сайты, содержащие информацию по истории Русской православной церкви рубежа XV-XVI веков, которые оказались неожиданными для участников игры и вызвали особый интерес. В результате все участники проекта познакомились с текстами Русского биографического словаря, на электронную версию которого были сделаны ссылки: <http://kolibry.cyberpalm.com/01090518.htm> (<http://kolibry.cyberpalm.com/01140273.htm>).

С целью выявления особенностей восприятия учащимися электронного текста было проведено вводное тестирование, которое позволило организовать дальнейшую работу в контексте диалога культур. Учащимся был предложен текст, знакомящий их с историей русского монашества до 1503 г. для введения в проблему, после чего при помощи специальных вопросов был выявлен уровень восприятия темы отдельными участниками проекта и группой в целом. Первое знакомство с темой показало ограниченность знаний учащихся в обозначенной предметной области и высокий интерес к истории религии, русской православной церкви, монашества.

Обратная связь на первом этапе была организована с помощью электронной почты, что позволило преподавателю построить не только групповую работу, но и индивидуальные траектории реализации данного проекта для его участников. Предварительное знакомство с темой четко выявило среди участников проекта две противоположные позиции по оценке решений Собора 1503 г.

Следующим этапом работы стала непосредственная подготовка к игре. Участникам проекта было предложено представить себя в исторической ситуации 1503 г. и составить тексты своего предполагаемого выступления на церковном Соборе. Присланные тексты отличались непосредственностью и доверительностью; участники игры “вошли” в роль, что отразилось на содержании и стиле подготовленных ими текстов. При обосновании своих позиций участники игры часто использовали богословские аргументы, хотя в целом исходили из “собственного христианства”.

Обозначенные на данном этапе позиции стали объектом обсуждения непосредственно в ходе игры. Итогом обсуждения стало принятие своеобразного “Соборного постановления”, в котором участники игры постарались найти компромиссное решение обсуждаемых вопросов.

Игра была организована в форме chat-конференции, что позволило не просто осуществить “информационную загрузку” участников проекта, но в режиме реального времени обсудить наиболее важные вопросы церковной истории рубежа XV-XVI вв. Данная технология позволяет осуществлять диалог не только между преподавателем и учащимися, но и вести одновременно несколько диалогов между отдельными участниками игры. Chat также

дает возможность фиксации текстов, а следовательно, организации рефлексии и усиления обратной связи.

После завершения игры всем ее участникам с помощью электронной почты был разослан текст, где рассказывалось о реальном Соборе 1503 г., его решениях и их последствиях. История монашества и взаимоотношений церкви и государства была доведена вплоть до современности, что позволило увидеть события рубежа XV-XVI вв. в историческом контексте, в динамике, оценить их значение и сопоставить с “решением”, к которому пришли участники импровизированного “Собора”, сформировать у учащихся целостное восприятие темы.

К осмыслению того, почему на рубеже XX-XXI вв. участники игры пришли к иному решению и того, что могло произойти, если бы их решение стало реальным в 1503 г., учащиеся подталкивали вопросы, предложенные в заключение.

Проведенный в ходе реализации проекта эксперимент показал, что урок-игра как метод инновационной педагогики совместим с технологиями дистанционного обучения. Эффективность “дистанционных игр” оказывается достаточно высокой. Это в значительной мере объясняется мотивацией, которая объединяет участников подобных занятий и, как правило, вызвана интересом к проблематике урока-игры и к технологиям дистанционного обучения.

Следует отметить некоторые трудности, возникающие при организации подобных занятий. Это прежде всего низкая пропускная способность каналов, которая не позволяет использовать наиболее эффективную технологию ДО – видеоконференцию и затрудняет организацию даже аудио конференции.

Вместе с тем, “дистанционный урок-игра” имеет свои преимущества:

- возможности мультимедиа представления материала;
- оперативная обратная связь, позволяющая анализировать подготовку к игре на различных этапах, работая с текстами, вносить коррективы через комментарии;
- опосредованное с помощью компьютера “вхождение в роль”, что устраняет необходимость отождествлять себя с конкретным героем, опасаться несоответствия роли, насмешек ровесников;
- возможность одновременно работать в группе и индивидуально;
- фиксация текстов, открывающая возможность долгосрочного обращения к результатам и опыту игры.

Необходимо продолжить работу в этом направлении, чтобы выявить наиболее приемлемые технологии ДО для воплощения методов инновационной педагогики. В дальнейшем планируется корректировка первоначального и окончательного текстов в

сторону приближения их к программному материалу школы, а также разработка мультимедийного курса “Русская православная церковь на рубеже XV-XVI веков”.

Опыт проведения “дистанционной игры” позволяет утверждать, что цель урока-игры в системе дистанционного образования остается традиционной. При этом меняются структура и способы организации учебной деятельности: иными становятся способы доставки учебной информации, организации учебных диалогов и управления учебным процессом. Использование новейших компьютерных технологий, составляющих основу ДО, позволяет достичь качества очного образования. Соединение технологий ДО и инновационных методик традиционной педагогики потенциально может увеличить эффективность системы образования.

Литература:

1. Вымятнин В.М., Можаяева Г.В. Дистанционное обучение в преподавании истории: проблемы и перспективы // Вестник Томского государственного университета. № 268. Ноябрь 1999. Томск, 1999. С. 158-161.
2. Можаяева Г.В. Информационные технологии в подготовке историков-педагогов // Новые информационные ресурсы и технологии в исторических исследованиях и образовании. Сб. тезисов и докладов Всероссийской конференции. М., 2000. С. 103-107.

Источник публикации: Теоретико-методологические проблемы исторического познания: Материалы Международной научной конференции. Минск, 1-2 февраля 2001 г. Минск, 2001. Т. 2. С. 114-117.