

Сетевое образовательное событие

From Lucca To Poznan

*«- В нашем мире возможно все.
- Поправочка: в вашем. В моем –
все по правилам»*

Автор:

Терехова С.В., учитель иностранных языков

(английский, немецкий)

г. Сосновый Бор

2020

Все начинается с простого сообщения: «Привет? Кто-нибудь может прочитать?», а затем вы попадаете в драматическое приключенческое событие, в котором вы пытаетесь помочь ученику астронавта выжить после крушения на чужой планете.

Сетевое образовательное событие - это погружающая учебная среда, в которой учащиеся сталкиваются с реалистичными задачами и получают реалистичную обратную связь по мере их продвижения, поскольку все, что происходит, отражает выбор ученика. В отличие от многих электронных курсов, где учащиеся пассивно воспринимают информацию, читая текст и проходя тестирование впоследствии, в событии, они активно участвуют в процессе с самого начала и до конца события. Сетевое событие - это весело и интересно, потому что оно дает учащимся ощущение реальности, погружая в реальные ситуации. В то же время он обеспечивает безопасную среду, в которой ошибки являются частью учебного процесса, При этом учащиеся не просто пассивно поглощают информацию, им предлагается использовать все свои чувства, а также думать и принимать решения. Все это увеличивает вовлеченность.

Ребята с большей готовностью реагируют на «доброжелательную» силу истории, положенной в основу события, чем на более дидактические типы обучения или пробного опроса, которые очень часто могут породить сопротивление у ученика. Изучение историй может также помочь обойти наше естественное сопротивление изменениям. Если учащийся понимает, что ему или ей говорят, что делать, дают советы, всегда существует риск того, что защитные внутренние барьеры появятся. Однако предлагать возможные решения посредством событийного формата - более приемлемо. Существует меньше «предполагаемого давления», чтобы принять предлагаемый совет. Учащиеся могут применять свой предыдущий опыт, предметные знания, критическое мышление и навыки решения проблем в безрисковой среде, которая по-прежнему вызывает их контекст «реального мира», чтобы помочь

им отточить необходимые навыки и применить их в своих ситуациях.

История для образовательного события должна быть интересной и информативной. Учащийся должен быть вовлечен в историю, чтобы получить когнитивный, эмоциональный и поведенческий ответ. Эмоционально, история может спровоцировать чувства по поводу персонажей или событий, содержащихся в истории.

Сетевое образовательное событие помогает учащимся развить навыки командной работы и решения проблем, а также способность эффективно общаться с другими.

Сетевое образовательное событие охватывает междисциплинарное обучение, позволяет не оставаться запертыми в отдельных предметах, а чувствовать себя более уверенно в условиях неопределенности и открытий в процессе обучения, развивать аналитические, коммуникативные и совместные навыки наряду со знанием содержания. В своих попытках найти решения и принять решения путем обсуждения учащиеся сортируют фактические данные, применяют аналитические инструменты, формулируют проблемы, размышляют над своим соответствующим опытом и делают выводы, которые они могут касаться новых ситуаций. В процессе они приобретают основные знания и развивают аналитические, совместные и коммуникативные навыки.

Виртуальное событие создает условия для деятельности ученика в цифровой среде. Именно цифровая среда, где ребенок проводит достаточно большое количество времени, является составной частью культурной, производственной и образовательной среды человека. Она способна дать навык разветвленного взаимодействия с миром, знанием, самим собой, в результате чего рождается смысловая картина мира.

Виртуальное образовательное событие – «это один из видов образовательных событий, который предполагает включение в решение

задач(и) обучающихся из разных территорий, взаимодействие всех участников посредством инструментов цифровой среды».¹

При проектировании виртуального образовательного события Е.Ю. Петряева обращает внимание на следующие аспекты:

- содержание раскрывается посредством открытых комплексных (или проблемно-дискуссионных) учебных задач;
- содержание формируется в процессе образовательной деятельности и представляет собой совокупность разновариантных содержательных слоев;
- содержание постоянно изменяется;
- результатами работы с содержанием являются учебные рефлексивно-аналитические продукты.²

Виртуальное образовательное событие основывается на деятельности учащихся по решению открытой комплексной образовательной задачи и ориентировано на совместную деятельность всех участников в электронной среде, предоставление участникам возможности выбора разных содержательных треков, работу с «деформированными» источниками (тексты с ложными данными, big data, противоречивые инфографика, видео, изображения и т.д.), свободное использование информационных источников, использование разных информационных инструментов.

Если в виртуальном событии предполагается участие обучающихся из разных школ, городов, стран, то для открытой образовательной задачи должна быть использована глобальная международная проблематика, что обеспечит «внепредметный и/или метапредметный характер содержания с одной стороны, множественность содержательных треков для выбора направления деятельности участниками, с другой стороны».³

¹ Петряева Е.Ю. Виртуальные образовательные события: новый фокус электронного обучения. Успехи современной науки и образования, 2017. Том 1. №2. стр.79-84

² Там же

³ Петряева Е.Ю. Виртуальные образовательные события: новый фокус электронного обучения. Успехи современной науки и образования, 2017, Том 1, №2. стр.79-84

6 БАЗОВЫХ ШАГОВ

Е.Ю. Петряева определяет 6 базовых шагов для проведения сетевого события.

1. Найти школу или школы партнеры. Здесь могут быть разные условия и причины для выбора, но они связаны с задачами, которые будет решать сетевое взаимодействие.
2. Определить возраст детей и учителей, которые будут выполнять функции тьютора очной команды и модератора сетевой группы. Для каждой команды – если вы делаете это в первый раз – закрепите одного учителя. Вообще лучше начинать с 1 команды детей на одной площадке (это технически более простая история). Это происходит по всех школах, входящих в сетевое событие.
3. Во время подготовки события необходимо провести совместные обсуждения со школами по разработке события. Первый продукт сетевого взаимодействия учителей – это созданный совместно сценарий (идея, завязка, организационная схема события), второй продукт - кейс заданий. Важно чтобы он был направлен на совместную работу сетевых групп. Нет совместной работы распределенных команд, нет сетевого взаимодействия. Здесь нужно помнить, что ключевое свойство цифровой среды – это коммуникация.
4. Важна техническая подготовку всех точек включения (аудиторий и техники, которая будет задействована в ходе события). Протестируйте все информационные инструменты, которые будут задействованы в работе: виртуальные комнаты, видеочаты, сайты и т.п. Определите работоспособность всех инструментов, их доступность в школах (отсутствие контент-фильтрации). Проверьте выдерживают ли скорости Интернет, когда в аудитории работает необходимое число видеоканалов коммуникации и запущены все информационные инструменты.
5. Вместе с учителями смоделировать виртуальный контакт, который предполагается в ходе образовательного события.
6. Выбрать модератора виртуальных включений, того кто будет вести все сетевое образовательное событие.

Сетевое образовательное событие

From Lucca To Poznan

«- В нашем мире возможно все.

- Поправочка: в вашем. В моем – все по правилам»

<u>№</u>	<u>Структура</u>	<u>Содержание</u>
1.	<u>PROJECT</u>	«e-twinning project “From Lucca to Poznan”
3	<u>PARTNERS</u>	<ol style="list-style-type: none">1. Szkoła Podstawowa nr 78, Poznan, Poland2. Liceo Artistico e Musicale “A. Passaglia”- Lucca, Italia3. Sosnovy Bor school № 6 , Leningrad region, Russia
	<u>AIMS</u>	The aim of this project is to help students understand other cultures and make use of the English language as the means of communication. They should develop the spirit of teamwork and responsibility and also have fun exploring the most interesting sites of their cities and using the new IC technology
	<u>EXPECTED RESULTS</u>	Students will learn interesting information about their cities and the educational system about their partner country. They will make new friends, become communicative users of English. They will present the results of our cooperation to the school community
		Students are going to share information about their cities and

		system of education in their countries. They will use English as the means of communication of preparing different posters, quizzes, presentations or books online
4.	<u>WORK PROCESS</u>	<p>OCTOBER - Presentation of the participants: some personal information including interests, presentation about schools,</p> <p>NOVEMBER – students prepare quizzes about their school and about some basic information concerning the educational system of their countries.</p> <p>DECEMBER – JANUARY – students prepare presentations / films / online posters/ online books about the most interesting attractions in their cities.</p> <p>FEBRUARY – summing up of the project, presentation of results to the communities of the schools.</p>
5		Throughout the project we are going to communicate with the partner and exchange the materials using TwinSpace, teacher will also communicate using emails, chats, telephone.