

Ваграменко Ярослав Андреевич,
ФГБНУ «Институт управления образованием РАО», заведующий лабораторией, доктор
технических наук, профессор, *ininforao@gmail.com*

Vagramenko Yaroslav Andreevich,
The Federal State Budgetary Scientific Institution
«Institute of Management of Education of The Russian Academy of Education»,
the Head of the Laboratory, Doctor of Technics, Professor, ininforao@gmail.com

Яламов Георгий Юрьевич,
ФГБНУ «Институт управления образованием РАО», ведущий научный сотрудник, кандидат
физико-математических наук, *geo@rpio.ru*

Yalamov Georgij Yur`evich,
The Federal State Budgetary Scientific Institution
«Institute of Management of Education of The Russian Academy of Education»,
the Leading scientific researcher, Candidate of Physics and Mathematics, geo@rpio.ru

КОЛЛЕКТИВНАЯ УЧЕБНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ УЧАЩИХСЯ В СЕТЕВОЙ ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

COLLECTIVE EDUCATIONAL ACTIVITY OF STUDENTS IN A NETWORK OF INFORMATION-EDUCATIONAL ENVIRONMENT. GUIDELINES

Аннотация. В статье рассмотрены принципы сетевого информационного взаимодействия учащихся в процессе коллективной учебной деятельности, формы и технологии организации коллективной учебной деятельности в сети, особенности коллективной учебной деятельности учащихся в сети.

Ключевые слова: методические рекомендации, сетевое взаимодействие, коллективная учебная деятельность, информационно-образовательная среда, программно-информационная среда взаимодействия, формы сетевого взаимодействия, виды и методы интерактивных занятий.

Annotation. The article describes the principles of information exchange network of students in the process of collective learning activities, form and technology organization of collective learning activities in the network, particularly collective learning activities of students in the network.

Keywords: guidelines, networking, collective learning activities, information and educational environment, software and information environment interaction, networking forms, types and methods of interactive classes.

1. Введение: сетевое взаимодействие в образовании

В эпоху Интернет-технологий глобальная сеть предоставляет большие возможности для организации сетевого взаимодействия между участниками

коллективной учебной деятельности. При этом динамичный характер сетевого взаимодействия снижает повторяемость учебного процесса, повышает его гибкость и адаптируемость относительно каждого обучающегося в рамках общего информационно-образовательного пространства. Именно сетевое взаимодействие считается одним из главных ресурсов развития системы образования.

Сетевая информационно-образовательная среда (СИОС) – совокупность взаимосвязанных и систематизированных учебно-методических, информационных, организационных условий, направленных на обеспечение социальной и профессионально-ориентированной значимости результатов обучения или самообучения, основанного на сетевом взаимодействии учащихся и педагогов в интерактивном режиме [1]. Идея сетевого взаимодействия в учебной деятельности возникла в конце 1990-х годов. В [2] сетевое взаимодействие рассматривается на основе образовательной сети, представляющей собой совокупность субъектов образовательной деятельности, предоставляющих друг другу собственные образовательные ресурсы с целью повышения результативности и качества образования друг друга. В центре организации процесса сетевого взаимодействия стоит персона и событие. Причем, событие инициируется персонами (кем-то конкретно или коллективом), заявляющими таким образом об актуальной потребности в решении этой задачи. При этом, по мнению автора, сетевое взаимодействие несет в себе коренное отличие от иерархического взаимодействия, функционирующего в современной системе образования. Развитие сетевого взаимодействия обусловлено тем, что функциональные элементы организационной системы могут в различных ролях и решать те или иные задачи с различной эффективностью, учитывая быстрые изменения внешних условий функционирования.

Примером образовательной сети в таком понимании может служить инновационная образовательная сеть «Эврика» (<http://www.eurekanet.ru>).

Сетевое взаимодействие учащихся в процессе коллективной учебной деятельности – это совместная деятельность учащихся и педагогов в СИОС, направленная на повышение качества результатов обучения. При этом взаимодействие всех субъектов образовательного процесса осуществляется с помощью различных сетевых форм на основе информационно-коммуникационных технологий.

Принципы, на которых основывается сетевое информационное взаимодействие учащихся в процессе коллективной учебной деятельности [3, 4]:

- 1) интеграция;
- 2) погружение;
- 3) единство целей;
- 4) пространственность;
- 5) открытость;

- б) дифференциация и индивидуализация;
- 7) обратная связь.

Для эффективного сетевого взаимодействия учащихся необходимы многосторонние, устойчивые, регулярно воспроизводящиеся формальные и неформальные взаимосвязи, основанные на совместном использовании ресурсов, и совместно выработанная стратегия адаптации к изменениям в СИОС, основанная на объединении необходимых ресурсов в целях реализации общей стратегии. Именно взаимодействие в сети придает учебной деятельности определенную специфику. Понятно, что само сетевое взаимодействие технически обеспечивается комплексом стандартных протоколов и программно-аппаратных средств, реализующих сетевые технологии. Выбор формы сетевого взаимодействия должен быть адекватен поставленным задачам. Кроме того СИОС включает и компетентность всех участников образовательного процесса в решении учебно-познавательных и профессиональных задач. Обоснование педагогико-технологических условий, реализация которых обеспечивает эффективное сетевое информационное взаимодействие студентов и учащихся школы в процессе учебной и научно-образовательной деятельности проведено в [1].

Основными свойствами сетевого взаимодействия учащихся являются следующие [5]:

- единая среда взаимодействия;
- множественность связей (степеней свободы);
- межпредметные связи;
- нелинейный характер взаимодействия;
- открытая форма информационного обмена с внешней средой.

2. Формы и технологии организации коллективной учебной деятельности в сети

Формы организации сетевого (дистанционного) взаимодействия участников образовательного процесса могут быть различными, при этом повышение эффективности образовательного процесса достигается за счет реализации вышеуказанных принципов [3, 4]. По своей сути формы сетевого взаимодействия обеспечивают и поддерживают интерактивные виды учебных занятий в СИОС. Организация каждой из них предполагает создание *программно-информационной среды взаимодействия* – сетевого ресурса, обеспечивающего необходимые виды коммуникационных взаимодействий между учащимися и педагогами (текстовые сообщения, аудио, видео), взаимный обмен файлами, запись и хранение результатов коллективной деятельности, доступ к ним и возможность их редактировать, обратная связь. Это своего рода площадка, на которой собственно и осуществляется сетевое взаимодействие для достижения общей цели. Выбор такой площадки является одним из главных факторов организации сетевого

взаимодействия, что напрямую зависит от состояния и концепций развития Интернета. При её создании рекомендуется опираться на следующие основные критерии:

- удобная регистрация участников взаимодействия;
- понятный интерфейс для размещения материалов;
- отсутствие рекламы;
- возможность свободной публикации сообщений, записей и на сайте для участников взаимодействия;
- возможность оставлять комментарии;
- возможность обмена файлами;
- наличие форума.

Формы организации такого сетевого взаимодействия, могут быть реализованы путем:

- создания и ведения вики-сайтов;
- создания и ведения блогов,
- создания и ведения чатов,
- создания и ведения тематических форумов;
- организации вебинаров, видео и телеконференций;
- организацией сетевых образовательных сообществ.

Рассмотрим подробно данные сетевые формы.

Технология WikiWiki (от гавайского слова wikiwiki - «быстро, быстро») – обеспечивает возможность для коллективной работы с документами, это энциклопедии коллективного авторства. Данные технологии возможны в организации коллективной работы при обучении в сотрудничестве, используется метод проектов и др. Технология WikiWiki позволяет использовать для работы учебный материал, который подлежит редакции любым участником сетевого взаимодействия. В результате коллективной творческой работы могут быть решены те или иные задачи учебного процесса.

Форум – является самой распространённой формой общения преподавателя и учащихся в сетевом обучении. На каждом форуме обсуждается какая-либо проблема или тема. Сетевой преподаватель регулирует обсуждение или дискуссию, стимулирует учащихся сообщениями и вопросами. Форумное программное обеспечение дает возможность прикрепить к сообщениям различные файлы определённого размера. Ряд подфорумов можно объединить в один большой. К примеру, при работе в малых группах сотрудничества над проектом, можно создать подфорумы для

каждой отдельной группы с целью общения в ходе работы над решением поставленной для данной группы задачи, далее – в ходе веб-конференции идет обсуждение общей проблемы проекта всеми участниками учебного процесса. Дальнейшее создание «объединенного форума» позволяет систематизировать текущий учебный материал обсуждения и сделать выводы.

Чат (от англ. chat - беседа) – обеспечивает общение пользователей по сети в режиме реального времени, является средством оперативного общения людей посредством Интернета. Общение в чатах может быть текстовым, голосовым или аудиовизуальным. Наиболее распространены текстовые чаты. Голосовые чаты позволяют общаться с помощью голоса. Аудиовидеочаты обеспечивают как текстовое и голосовое, так и видео общение пользователей в сети на сайте. В образовательных целях можно организовать общение в чатах в рамках дискуссий, совместной проектной деятельности, обмена информацией и др.

Видеоконференция – это конференция в реальном времени, т.е. в on-line режиме. Она проводится в определённый день и в назначенное время. Качественное проведение видеоконференции, как и телеконференции, подразумевает её тщательную подготовку: составление программы (сетевой преподаватель), своевременная информация на сайте и по списку рассылки (педагог-куратор). Видеоконференция – является современным способом телекоммуникации, при котором занятия проводятся в «удалённых классах», т.е. преподаватель и учащиеся разнесены в пространстве. Обсуждение и принятие решений, дискуссии, защита проектов происходят в режиме реального времени, как и при традиционных очных формах обучения. Преподаватель и учащиеся общаются в аудиовизуальном режиме, преподаватель имеет возможность сопровождать лекцию наглядным материалом.

Блог (сокращено от weblog – logging the web «веду дневник в сети»). В блогах право на публикацию принадлежит одному человеку или группе лиц. В образовательных целях блог-технологии можно использовать при обучении в сотрудничестве, коллективной учебной работе. К примеру, автор (один или группа учащихся) выполнив определённое творческое задание, размещает его на сайте своего блога (сетевого дневника). Далее автор блога даёт возможность другим учащимся читать и комментировать размещённый материал. У учащихся появляется возможность обсуждения и оценки качества публикации, оставлять комментарии.

Для организации коллективной учебной деятельности учащихся могут использоваться также и специально разработанные автоматизированные информационные системы, частично или полностью обеспечивающие коммуникационные взаимодействия, адекватные поставленным образовательным задачам [6]. В случае синхронного взаимодействия система должна отображать в реальном времени действия всех участников, включенных в совместное обучение, обеспечивать горизонтальные связи между учащимися и педагогами.

При организации вышеуказанных сетевых форм могут использоваться следующие виды и методы интерактивных занятий:

- Метод проектов;
- Метод работы в малых группах
- Кейс-метод;
- Метод портфолио;
- Мастер-класс;
- Деловые и ролевые игры;
- Психологические и иные тренинги;
- Групповая, научная дискуссия, диспут;
- Дебаты;
- Мозговой штурм;
- Семинар в диалоговом режиме;
- Разбор конкретных ситуаций;
- Круглый стол;
- Компьютерные симуляции;
- Компьютерное моделирование и практический анализ результатов;
- Презентации на основе современных мультимедийных средств;
- Интерактивные лекции;
- Лекция пресс-конференция;
- Бинарная лекция (лекция вдвоем);
- Лекция с заранее запланированными ошибками;
- Проблемная лекция.

Рассмотрим подробно некоторые из представленных выше видов и методов интерактивных занятий, рекомендуемых для организации учебной деятельности учащихся в сети.

Метод проектов – один из способов достижения дидактической цели посредством детальной разработки проблемы, которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом; это совокупность действий, приёмов учащихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи – решения проблемы, лично значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.

Метод проектов в первую очередь направлен на предоставление учащимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе

решения практических задач или проблем с использованием межпредметных связей. Метод проектов – это педагогическая технология, предполагающая совокупность поисковых, исследовательских и проблемных методов, творческих по своей сути. Преподаватель при этом является разработчиком, координатором, экспертом и консультантом проекта.

Метод работы в малых группах – коллективное обсуждение вопросов направленных на достижение лучшего взаимопонимания и нахождения истины. Коллективное обсуждение способствует лучшему усвоению изучаемого материала.

Оптимальное количество участников – группа 5-7 человек. Перед учащимися ставится проблема, отводится определенное время для подготовки аргументированного обдуманного ответа.

Преподаватель может регулировать правила проведения группового обсуждения – задавать определенные рамки обсуждения, ввести алгоритм выработки общего мнения, назначить лидера и др.

Результатом коллективного обсуждения является принятие группового решения совместно с преподавателем.

Одной из разновидностей коллективного обсуждения в малых группах является круглый стол.

Круглый стол – общество, собрание проводимое в рамках более крупного мероприятия (симпозиума, съезда, конференции). За круглым столом, как правило, обсуждаются актуальные вопросы с привлечением экспертов и специалистов из разных сфер деятельности.

Итогами обсуждения за круглым столом являются результаты, основанные на соглашениях, которые, в свою очередь, являются новыми соглашениями. Тем не менее, в процессе проведения круглых столов оригинальные решения и идеи рождаются достаточно редко. Круглый стол играет скорее информационно-пропагандистскую роль, а не служит инструментом выработки конкретных решений.

В настоящее время выражение «круглый стол» употребляется как название одного из способов организации обсуждения некоторого вопроса, для которого характерны следующие признаки:

- целью обсуждения является обобщение идеи и мнения относительно обсуждаемой проблемы;
- все участники круглого стола являются проponentами (т.е. выражают мнение по поводу обсуждаемого вопроса, но не выступают с критикой мнения других участников);
- равноправие всех участников обсуждения; никто не должен диктовать свои решения и волю.

Деловая игра – это метод группового обучения в процессе совместной деятельности при решении общих задач в условиях максимально возможного приближения к реальным проблемным ситуациям. Деловые игры в обучении воспроизводят действия участников, стремящихся найти оптимальные пути решения тех или иных проблем, связанных с задачами обучения.

Началу деловой игры предшествует изложение проблемной ситуации, формирование цели и задач игры, организация команд и определение их заданий, уточнение роли каждого из участников. Взаимодействие участников игры определяется правилами, отражающими фактическое положение дел в соответствующей области деятельности. Подведение итогов и анализ оптимальных решений завершают деловую игру.

Деловая игра позволяет выявить: наличие тактического и (или) стратегического мышления; способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения; способность анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение.

Проведение деловой игры, как правило, состоит из следующих частей:

- инструктаж преподавателя о проведении игры (цель, содержание, конечный результат, формирование игровых коллективов и распределение ролей);
- изучение студентами документации (сценарий, правила, поэтапные задания), распределение ролей внутри подгруппы;
- собственно игра (изучение ситуации, обсуждение, принятие решения, оформление);
- публичная защита предлагаемых решений;
- определение победителей игры;
- подведение итогов и анализ игры преподавателем.

Использование деловых игр способствует развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, обработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях.

Кейс-метод (англ. case – «случай, ситуация») – усовершенствованный метод анализа конкретных ситуаций, метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

Непосредственная цель данного метода – учащиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы делятся на практические (отражающие реальные жизненные ситуации), обучающие

(искусственно созданные, содержащие значительные элемент условности при отражении в нем жизни) и исследовательские (ориентированные на проведение исследовательской деятельности посредством применения метода моделирования)

Метод конкретных ситуаций относится к неигровым имитационным активным методам обучения. При анализе конкретных ситуаций у обучающихся развиваются навыки групповой, командной работы, что расширяет возможности для решения типичных проблем в рамках изучаемой тематике.

При изучении конкретных ситуаций учащийся должен понять ситуацию, оценить обстановку, определить, есть ли в ней проблема и в чем ее суть. Определить свою роль в решении проблемы и выработать целесообразную линию поведения. Метод конкретных ситуаций можно разбить на этапы: подготовительный, ознакомительный, аналитический и итоговый.

Сегодня кейс-метод завоевал ведущие позиции в обучении, активно используется в зарубежной педагогической практике и считается одним из самых эффективных способов обучения навыкам решения типичных проблем. Он был известен преподавателям экономических дисциплин в нашей стране еще в 20-е годы прошлого столетия. Интерес к нему возник лишь в конце двадцатого столетия.

Отличительной особенностью кейс-метода является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни. Созданный как метод изучения экономических дисциплин, в настоящее время данный метод нашел широкое распространение в изучении целого ряда других учебных дисциплин.

Кейс-метод способствует развитию следующих навыков:

1. Аналитические – умение отличать данные от информации, классифицировать, выделять существенную и несущественную информацию, анализировать, представлять и добывать ее, находить пропуски информации и уметь восстанавливать их. Мыслить ясно и логично.

2. Практические – пониженный по сравнению с реальной ситуацией уровень сложности проблемы, представленной в кейсе, способствует формированию на практике навыков использования различных методов и принципов.

3. Творческие. Очень важны творческие навыки.

4. Коммуникативные – умение вести дискуссию, убеждать окружающих, использовать наглядный материал, кооперироваться в группы, защищать собственную точку зрения, составлять краткий, но убедительный отчет.

5. Социальные – оценка поведения людей, умение слушать, поддерживать в дискуссии или аргументировать противоположное мнение и т.п.

6. Самоанализ – несогласие в дискуссии способствует осознанию и анализу мнения других и своего собственного.

Хороший кейс должен удовлетворять следующим требованиям:

- соответствовать четко поставленной цели создания;
- иметь соответствующий уровень трудности;
- иллюстрировать несколько аспектов;
- быть актуальным на сегодняшний день;
- иллюстрировать типичные ситуации;
- развивать аналитическое мышление;
- провоцировать дискуссию;
- иметь несколько решений.

Игровое проектирование – является практическим занятием или циклом занятий, суть которых состоит в разработке инженерного, конструкторского, технологического и других видов проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Этот метод отличается высокой степенью сочетания индивидуальной и совместной работы студентов. Создание общего для группы проекта требует, с одной стороны, знание каждым технологии процесса проектирования, а с другой - умений вступать в общение и поддерживать межличностные отношения с целью решения профессиональных вопросов. Игровое проектирование может перейти в реальное проектирование, если его результатом будет решение конкретной практической проблемы, а сам процесс будет перенесен в условия действующего предприятия.

Познавательные-дидактические игры не относятся к деловым играм. Они предполагают лишь включение изучаемого материала в необычный игровой контекст и иногда содержат лишь элементы ролевых игр. Такие игры могут проводиться в виде копирования научных, культурных, социальных явлений (конкурс знатоков, «Поле чудес», КВН и т.д.) и в виде предметно-содержательных моделей, (например, игры-путешествия, когда надо разработать рациональный маршрут, пользуясь различными картами).

Анализ конкретных ситуаций. Конкретная ситуация – это любое событие, которое содержит в себе противоречие или вступает в противоречие с окружающей средой. Ситуации могут нести в себе как позитивный, так и отрицательный опыт. Все ситуации делятся на простые, критические и экстремальные.

Тренинг (от англ. *training* от *train* — «обучать, воспитывать») — метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок.

Тренинг – форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении.

Достоинство тренинга заключается в том, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения.

Можно выделить основные типы тренингов по критерию направленности воздействия и изменений – навыковый, психотерапевтический, социально-психологический.

Навыковый тренинг направлен на формирование и выработку определенного навыка.

Психотерапевтический тренинг (более корректное название — психотерапевтическая группа) направлен на изменение в сознании. Эти группы соотносятся с существующими направлениями психотерапии — психодраматические, гештальт-группы, группы телесноориентированной, танце-двигательной терапии и др.

Социально-психологический тренинг (СПТ) занимает промежуточное положение, он направлен на изменения и в сознании, и в формировании навыков. СПТ зачастую направлен на смену социальных установок и развитие умений и опыта в области межличностного общения. Сегодня этот метод активно используется в работе с детьми, родителями, профессионалами социомической (работа с людьми) группы, руководителями предприятий и организаций.

Основная цель социально-психологического тренинга — повышение компетентности в общении — может быть конкретизирована в ряде задач с различной формулировкой, но обязательно связанных с приобретением знаний, формированием умений, навыков, развитием установок, определяющих поведение в общении, перцептивных способностей человека, коррекцией и развитием системы отношений личности, поскольку личностное своеобразие является тем фоном, который окрашивает в разные цвета действия человек, все его вербальные и невербальные проявления.

В американской педагогике часто используют «растопливающие лед» упражнения (*ice-breaking exercises*) напоминают традиционные психологические тренинги, способствующие формированию команды. Эти приемы используются преимущественно на пропедевтическом этапе организации коллективной деятельности учащихся, когда они знакомятся друг с другом и готовятся к работе в малых группах сотрудничества,

устанавливая доверительные отношения и формируя необходимые навыки работы в сотрудничестве.

В рамках учебной деятельности приемы формирования группы рекомендуется использовать в следующих учебных ситуациях:

- при запуске новой учебной программы (проекта);
- в начале работы малых групп сотрудничества;
- когда нужно сделать паузу и переключить внимание учащихся с одного вопроса на другой;
- в конце занятия, когда учащиеся устали;
- перед началом проведения тренингов, семинаров и других учебных мероприятий, предусматривающих групповые формы деятельности.

Интерактивная лекция – выступление ведущего обучающего перед большой аудиторией с применением следующих активных форм обучения: дискуссия, беседа, демонстрация слайдов или учебных фильмов, мозговой штурм.

Лекция-пресс-конференция - проводится как научно-практическое занятие, с заранее поставленной проблемой и системой докладов, длительностью 5-10 минут. Каждое выступление представляет собой логически законченный текст, заранее подготовленный в рамках предложенной преподавателем программы. Совокупность представленных текстов позволит всесторонне осветить проблему. В конце лекции преподаватель подводит итоги самостоятельной работы и выступлений студентов, дополняя или уточняя предложенную информацию, и формулирует основные выводы.

Лекция вдвоем (бинарная лекция) - это разновидность чтения лекции в форме диалога двух преподавателей (либо как представителей двух научных школ, либо как теоретика и практика). Необходимы: демонстрация культуры дискуссии, вовлечение в обсуждение проблемы студентов.

Лекция с заранее запланированными ошибками – рассчитана на стимулирование студентов к постоянному контролю предлагаемой информации (поиск ошибки: содержательной, методологической, методической, орфографической). В конце лекции проводится диагностика слушателей и разбор сделанных ошибок.

Проблемная лекция – на этой лекции новое знание вводится через проблемность вопроса, задачи или ситуации. При этом процесс познания учащихся в сотрудничестве и диалоге с преподавателем приближается к исследовательской деятельности. Содержание проблемы раскрывается путем организации поиска ее решения или суммирования и анализа традиционных и современных точек зрения.

Групповая, научная дискуссия, диспут

Дискуссия – это целенаправленное обсуждение конкретного вопроса, сопровождающееся обменом мнениями, идеями между двумя и более лицами. Задача дискуссии - обнаружить различия в понимании вопроса и в споре установить истину. Дискуссии могут быть свободными и управляемыми.

К технике управляемой дискуссии относятся: четкое определение цели, прогнозирование реакции оппонентов, планирование своего поведения, ограничение времени на выступления и их заданная очередность.

Групповая дискуссия (обсуждение вполголоса). Для проведения такой дискуссии все учащиеся разбиваются на небольшие подгруппы, которые обсуждают те или иные вопросы, входящие в тему занятия. Обсуждение может организовываться двояко: либо все подгруппы анализируют один и тот же вопрос, либо какая-то крупная тема разбивается на отдельные задания. Традиционные материальные результаты обсуждения таковы: составление списка интересных мыслей, сообщение одного или двух членов подгрупп с докладами, составление методических разработок или инструкций, составление плана действий.

Очень важно в конце дискуссии сделать обобщения, сформулировать выводы, показать, к чему ведут ошибки и заблуждения, отметить все идеи и находки группы.

Форум является разновидностью свободной дискуссии, где каждому желающему дается неограниченное время на выступление, при условии, что его выступление вызывает интерес аудитории.

Каждый конкретный форум имеет свою тематику — достаточно широкую, чтобы в её пределах можно было вести многоплановое обсуждение. Обычно форум имеет возможность поиска по своей базе сообщений. Отклонение от начальной темы обсуждения (т. н. оффтоп) часто запрещено правилами форума.

Диспут (от латинского *disputare* — «рассуждать, спорить»). В тех ситуациях, когда речь идет о диспуте, имеется в виду коллективное обсуждение научных, профессиональных, нравственных, политических, литературных и других проблем, которые не имеют общепринятого, однозначного решения. В процессе диспута его участники высказывают различные суждения, точки зрения, оценки на те, или иные события, проблемы. Важная особенность диспута - это строгое соблюдение заранее принятого регламента и темы.

Дебаты – это чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам. Это разновидность публичной дискуссии участников дебатов, направляющая

на переубеждение в своей правоте третьей стороны, а не друг друга. Поэтому вербальные и невербальные средства, которые используются участниками дебатов, имеют целью получения определённого результата – сформировать у слушателей положительное впечатление от собственной позиции.

В настоящее время дебаты как форма обсуждения проблемы широко используются в преподавании дисциплин как гуманитарного, так естественнонаучного цикла. Благодаря своим особенностям - целостности, универсальности, личностной ориентированности и ориентации на самообразование учащихся, дебаты на сегодняшний день являются одной из самых эффективных педагогических технологий, позволяющих не только овладеть соответствующими изучаемой дисциплине навыками, но и способствующих развитию творческой активности личности, формирующих умение представлять и отстаивать свою позицию, навыки ораторского мастерства, умение вести толерантный диалог и лидерские качества.

Использование дебатов в учебном процессе способствует созданию устойчивой мотивации обучения, так как достигается личностная значимость учебного материала для учащихся, наличие элемента состязательности стимулирует творческую, поисковую деятельность, а также тщательную проработку основного изучаемого материала, позволяет решать следующие задачи:

- обучающие, так как способствует закреплению, актуализации полученных ранее знаний, овладению новыми знаниями, умениями и навыками;
- развивающие, так как способствуют развитию интеллектуальных, лингвистических качеств, творческих способностей, формируя тем самым основные общие компетентности ученика и учителя. Дебаты развивают логику, критическое мышление, позволяют сформировать системное видение проблемы, наличие взаимосвязей событий и явлений, различных аспектов их рассмотрения, способствуют формированию культуры спора, терпимости, признанию множественности подходов к решению проблемы;
- коммуникативные, так как учебная деятельность осуществляется в межличностном общении, обучение проходит в процессе совместной деятельности.

Метод «мозговой штурм» (мозговой штурм, мозговая атака, англ. *brainstorming*) – метод оперативного решения проблем на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения могут предлагать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Далее из общего числа

высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. По сути это метод экспертного оценивания.

На первом этапе проведения «мозгового штурма» группе задается определенная проблема для обсуждения, участники по очереди высказывают предложения. На втором этапе обсуждают высказанные предложения, возможна дискуссия. На третьем этапе группа представляет презентацию результатов по заранее определенному принципу.

Для проведения «мозгового штурма» возможно деление участников на несколько групп:

- генераторы идей, которые высказывают различные предложения, направленные на разрешение проблемы;
- критики, которые пытаются найти отрицательное в предложенных идеях;
- аналитики, которые привязывают выработанные предложения к конкретным реальным условиям с учетом критических замечаний.

Метод портфолио (от итал. Portfolio — 'портфель, англ. - папка для документов) – современная образовательная технология, в основе которой используется метод аутентичного оценивания результатов образовательной и профессиональной деятельности.

Портфолио как подборка достижений, наиболее значимых работ учащегося и отзывов на них. В век информационных технологий и электронной коммуникации настоятельно рекомендуется, чтобы учащиеся развивали онлайн-портфолио (электронное).

Программное обучение – характеризуется высокой степенью структурированности учебного материала и пошаговой оценке степени его усвоения. Информация здесь предъясняется небольшими блоками на мониторе компьютера. После чего над каждым блоком учащийся должен выполнить задание, показывающее степень усвоения изучаемого материала. Программное обучение позволяет учащимся двигаться в собственном, удобном для него темпе. Переход к следующему блоку материалов происходит только после усвоения предыдущего.

Коллективная учебная деятельность в сети без использования интерактивных методов и технологий практически не возможна. Это позволяет представить учебный материал не только в традиционном, но и в более доступном восприятии для учащихся визуально-вербальном виде. Наибольший эффект для учащихся интерактивные методы приносят при их комплексном применении в процессе коллективной учебной деятельности в СИОС.

3. Особенности коллективной учебной деятельности учащихся в сети

Особенностями коллективной учебной деятельности учащихся при взаимодействии в СИОС являются *совместные* виды деятельности как в малых группах сотрудничества, так и при совместном обучении: систематические обсуждения всей группой рассматриваемых проблем в интерактивном режиме синхронного/асинхронного взаимодействия на Wiki-сайтах в сетевых образовательных сообществах, форумах, чатах, Web-конференциях, вебинарах и др. Поэтому при организации сетевого обучения, подразумевающего взаимодействие в СИОС, целесообразно использовать методы *коллективной* творческой деятельности, такие как метод проектов, проблемные ролевые игры, кейс-метод (анализ конкретных ситуаций), круглый стол, метод портфолио и др.

При правильно организованном совместном обучении знания не предоставляются преподавателем учащимся в готовом виде, а возникают в ходе совместной учебной деятельности, когда учащиеся стараются понять и применить теории и концепции. Такое сотрудничество между учащимися в группах совместного обучения повышает их мотивацию и обеспечивает тем самым лучшие условия для достижения педагогических и дидактические целей учебного процесса. Преподаватель формулирует задание таким образом, что учащиеся вынуждены обмениваться информацией. Таким образом, между учащимися возникает так называемая *положительная взаимозависимость*, которая означает, что участники группы взаимозависимы для достижения цели, т.е. становятся субъектами взаимодействия. При этом учащиеся несут ответственность за обучение друг друга, равно как и самих себя. То есть, успех одного ученика позволяет остальным участникам группы добиться успеха. Обучаясь в группах, учащиеся взаимодополняют друг друга знаниями, развивают умение работать в команде, учатся разрешать конфликты [7]. Имеет место так называемый синергетический (суммирующий) эффект, за счет которого стимулируется развитие коллектива учащихся, выполняющего определенное учебное задание. При этом индивидуальный вклад каждого учащегося в решение поставленной задачи принципиально неотделим от полученного результата [3].

Виды контроля уровня усвоения знаний, здесь могут быть как автоматизированные, так и открытые. Это специфичный учебный процесс, который строится в соответствии с логикой познавательной деятельности, но реализуется средствами сетевых технологий.

Учебная деятельность учащихся в СИОС, по сравнению с традиционными формами обучения имеет следующие *особенности*:

- современные технологии и средства обучения реализуются в сети;
- есть возможность обучаться в удобное для учащегося время, в подходящем месте и выбранном им темпе;

- есть возможность корректировать траекторию обучения: формировать учебный план относительно последовательности занятий и учебных заданий, в соответствии с личными потребностям;
- есть возможность выбора предпочтительного учебного курса;
- есть возможность выбора основных направлений обучения: академическое, дополнительное, профессиональное, профильное, дополнительное;
- реализация следующих функций сетевого преподавателя: координирование познавательного процесса, корректировка содержания предметной области, on-line консультирование при составлении индивидуального учебного плана;
- повышенные требования к учащимся по самоорганизации, коммуникативности, мотивированности, самооценке, навыкам самостоятельной работы;
- возможность сетевого контроля качества знаний;
- возможность импорта и экспорта образовательных услуг;
- экономическая эффективность – улучшение соотношения конечного результата к затратам времени, средств и других ресурсов на его достижение;
- положительная взаимозависимость реализуется дистанционно.

Литература

1. Ваграменко Я.А., Яламов Г.Ю. Коллективная учебная деятельность учащихся в сетевой информационно-образовательной среде // Педагогическая информатика. 2015. №3. С.42-51.
2. Организация сетевого взаимодействия общеобразовательных учреждений, внедряющих инновационные образовательные программы, принимающих участие в конкурсе на государственную поддержку / под ред. Адамского А.И. – М.: Эврика, 2006.
3. Ваграменко Я.А., Яламов Г.Ю. Концепция сетевого информационного взаимодействия студентов и учащихся школы // Педагогическая информатика. 2013. №3. С. 7 - 12.
4. Ваграменко Я.А., Яламов Г.Ю. Реализация принципа взаимодействия в малой группе учащихся в сетевой среде // Информатизация образования и науки. 2014. Вып. 3. С. 165-180.
5. Технологии сетевого взаимодействия и фандрейзинга региональных ресурсных центров технического творчества для детей и молодежи на базе социально ориентированных НКО // Автономная некоммерческая организация «Научно-методический центр «Школа нового поколения». 2013. 42 с.

6. Ваграменко Я.А., Яламов Г.Ю. Техничко-технологические требования к адаптивной автоматизированной системе управления учебным процессом в общеобразовательной школе // Педагогическая информатика. 2014. №4. С. 3-19.
7. Морозов М.Н., Герасимов А.В., Курдюмова М.Н. Совместная образовательная деятельность школьников на основе компьютерных сетей // Школьные технологии. 2009. №4. С. 78-88.