

## СИСТЕМА ОБРАЗОВАНИЯ

*Ефимова Инна Альбертовна*

учитель

ГБОУ «СОШ №548»

г. Санкт-Петербург

### РАСШИРЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ УЧИТЕЛЕЙ И УЧЕНИКОВ ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕТЕВЫХ ПРОЕКТОВ

*Аннотация:* данная статья рассказывает об опыте участия учеников 7 класса во Всероссийском сетевом проекте по английскому языку «Сокровища Британских островов» и содержит подробное описание каждого этапа этой деятельности. Также в статье даются ссылки на реальный интернет – ресурс, на базе которого был создан проект. Материал статьи будет полезен педагогам, которые хотят больше узнать о том, как выглядит сетевой проект с точки зрения учителя, курирующего команду, а также желающим создать свой сетевой проект.

*Ключевые слова:* сетевой проект, образовательное пространство, английский язык, ФГОС.

Система образования меняется, приоритетными становятся такие образовательные стратегии, как глобализация, информатизация и гуманитаризация образовательного пространства. Глобализация означает, что расширяются внешние и внутренние границы образования. Образовательное пространство расширяется до пределов социального пространства, поэтому социализация ученика становится необходимой частью процесса обучения. Развитие личности выходит на первый план.

Внешний облик образования тоже меняется, активно внедряются информационно-коммуникативные технологии, которые дают возможность не только адаптировать систему образования к постоянно изменяющимся внешним

условиям, но и сделать ее более эффективной и отвечающей интересам и потребностям ученика.

Гуманитаризация образования, развитие личности ученика, его социализация, становятся важнейшими задачами в процессе модернизации системы образования.

Новые федеральные государственные стандарты, конкретизируя эти тенденции, предполагают «...развитие универсальных учебных действий как собственно психологической составляющей фундаментального ядра образования наряду с традиционным изложением предметного содержания конкретных дисциплин..., формирование совокупности универсальных учебных действий, обеспечивающих компетенцию «научить учиться», а не только освоение учащимися конкретных предметных знаний и навыков в рамках отдельных дисциплин. Сформированность универсальных учебных действий является также и залогом профилактики школьных трудностей» [1].

Совершенно очевидно, что технологии организации обучения в этих условиях должны быть изменены. Меняется и взаимодействие учителя и ученика, оно выходит за рамки школьных уроков. Одной из таких новых форм взаимодействия являются сетевые проекты. Сетевые проекты помогают организовать совместную исследовательскую деятельность участников и использованием ИКТ технологий и разнообразных онлайн сервисов. Эти проекты отвечают интересам учеников, повышая их мотивацию к обучению, развивают навыки общения, чувство ответственности за свой вклад в работу группы, творческие способности, самостоятельность и инициативность, дают возможность самореализации и обогащают учеников новыми знаниями. Для учителя сетевой проект – это прекрасная возможность для связи урочной и внеурочной деятельности, для улучшения микроклимата учебных групп и для преподавания своего предмета на более глубоком уровне. Участники сетевого проекта активно взаимодействуют с командами из разных уголков нашей страны, ищут информацию и проводят исследовательскую работу, используя различные источники, в том числе и интернет-ресурсы, учатся оформлять результаты своих исследований

с помощью веб-сервисов и многое другое. Образовательное пространство взаимодействия учителей и учеников расширяется, благодаря сетевым проектам.

В данной статье я хочу рассказать об опыте участия учеников нашей школы во Всероссийском сетевом проекте «Сокровища Британских островов» (Landmarks Of the British Isles) [2]. Данный проект был создан группой учителей английского языка Красносельского района при поддержке кафедры иностранных языков ИМЦ Красносельского района, и первоначально задумывался, как районный сетевой проект на английском языке. Неожиданно для организаторов, когда проект появился в сети интернет, на него зарегистрировались 24 команды из различных уголков России, причем 16 команд смогли выполнить все задания и дойти до финиша [3]. Основной учебной целью проекта было расширение знаний учащихся о малоизвестных достопримечательностях Британских островов. Проект объединял такие предметные области, как английский язык, история, география и информационные технологии.

Проект состоял из 3 этапов – подготовительного, основного и заключительного с общей продолжительностью 1 месяц, возраст участников 12–15 лет (7–8 класс).

На подготовительном этапе формировались команды учеников. В команде могло быть от 3 до 10 человек. Каждая команда придумывала себе название, девиз и эмблему, выбирала капитана и готовила визитную карточку на сайте проекта. Автор статьи была координатором двух групп семиклассников. Ребята придумали командам названия и сняли видеоролики, в которых каждый член команды на английском языке рассказывал о том, почему он хочет принять участие в этой работе, нарисовали эмблему и оформили страничку своих команд.

Каждая команда зарегистрировала свой Гугл-аккаунт, поскольку переписка по электронной почте участников команд, координаторов и организаторов проекта, стала основным инструментом общения. На Гугл-карте каждая команда поставила свою метку, чтобы была видна география участников. Визитная

карточка команды оценивалась по определенным критериям, которые были выложены на сайте проекта и были известны участникам заранее.

На каждом этапе, команда заполняла таблицу самооценки и следила за своими успехами в таблице продвижения, а на последнем этапе проводилась рефлексия.

Основной этап проекта заключался в том, что каждая команда должна была загадать любую достопримечательность Британских островов, причем такую, которая не описывается в школьных учебниках по английскому языку. После этого, нужно было «зашифровать» эту достопримечательность – придумать 9 неочевидных ключей, благодаря которым, остальные участники смогли бы угадать, о чем идет речь. Приведу пример ключей, который дали организаторы проекта.

Достопримечательность – Лондонское колесо обозрения (объект известный всем, дан только для примера).

Ключи:

1. 32–10–25 (32 кабины, каждая весом 10 тонн, могут принять по 25 пассажиров)
2. Bicycle (похоже на колесо велосипеда).
3. Great view (великолепный вид на Лондон).
4. One of the biggest of its kind.
5. Husband and wife (архитекторы сооружения – муж и жена).
6. Egg (кабины похожи на яйцо).
7. 30 minutes (оборот колеса составляет 30 минут).
8. River (находится на берегу Темзы).
9. Millennium (построено к началу нового тысячелетия).

Информация в скобках дана для того, чтобы читателям статьи было понятно, каким образом зашифровывалась информация. Участники игры получали от других команд только короткие тексты на английском языке.

Все ключи отправлялись организаторам проекта, а организаторы каждую неделю выкладывали на сайте проекта по 3 ключа от каждой команды.

Команды старались по ключам угадать достопримечательности, о которых шла речь. Каждая команда вела переписку на английском языке с другими командами – раз в неделю можно было задать вопрос про достопримечательность, предполагающий короткий ответ «Да» или «Нет» (например, находится ли объект в южном Уэльсе?) Переписка оценивалась организаторами отдельно, у них был доступ к почте всех команд, а на сайте были даны образцы писем, чтобы ребята использовали нормы письменного общения. Если команда угадывала какую-то достопримечательность на первой или на второй неделе, она получала за это дополнительные баллы.

Игра на основном этапе была для ребят достаточно сложной – им приходилось прорабатывать массу материала в поисках, анализе и оценке необходимой информации, переписываться с другими командами, взаимодействовать друг с другом. Ребята из нашей школы проявили хорошие навыки самоорганизации – разделили между собой ответственность за то, кто с какой командой общается и какие достопримечательности угадывает. Если кому-то удавалось угадать свою достопримечательность раньше, он оказывал помощь другим членам своей команды. Автор статьи, как координатор, следила за работой своих команд, оказывала организационную, психологическую и техническую помощь, но угадывать не помогала.

На заключительном этапе все команды отправили организаторам список угаданных достопримечательностей, правильные ответы были опубликованы. После этого, каждая команда создала слайд о своей достопримечательности в совместной Гугл-презентации [5]. Совместная презентация позволила ребятам еще больше узнать о достопримечательностях, которые они угадывали, потренироваться в правильном оформлении результатов своей работы (критерии оценивания презентаций были даны на сайте). Кроме того, получился прекрасный дидактический материал по страноведению.

Когда все результаты команд были опубликованы и объявлены результаты, была проведена рефлексия. Все участники и координаторы проекта заполнили

и отправили координаторам небольшую анкету, а также, поделились своими впечатлениями о проекте на виртуальной доске Падлет [5].

Участие в сетевом проекте помогло развитию таких предметных умений, как чтение аутентичных текстов на английском языке с выборочным пониманием значимой, нужной, интересующей информации, умение составлять письменные высказывания по теме проекта, пользоваться справочным материалом.

Говоря о личностных результатах, следует отметить формирование ответственного отношения к учебе, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.

Проект способствовал развитию таких метапредметных результатов, как формирование умения самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач, умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией, формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

В заключение, хочется отметить, что такая форма взаимодействия учеников и учителей, как сетевые проекты, обладает огромным образовательным и воспитательным потенциалом, позволят расширить рамки образовательного пространства и дает возможность обеспечить высокое качество образования в соответствии с новыми федеральными образовательными стандартами.

### ***Список литературы***

1. Федеральный государственный образовательный стандарт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://standart.edu.ru/>

2. Сайт проекта «Сокровища Британских островов» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/landmarksofbritishisles/home>

3. Карта участников проекта [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=zQsv-S7udcn8.kMhMa-4ECWYk>

4. Совместная гугл-презентация участников проекта [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://docs.google.com/presentation/d/1I4kvXR81Hr7R93K9nvBEh-j\\_JOuaOUw1iG7M7g5Vkd0/edit#slide=id.p](https://docs.google.com/presentation/d/1I4kvXR81Hr7R93K9nvBEh-j_JOuaOUw1iG7M7g5Vkd0/edit#slide=id.p)

5. Рефлексия участников проекта [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://docs.google.com/presentation/d/1I4kvXR81Hr7R93K9nvBEh-j\\_JOuaOUw1iG7M7g5Vkd0/edit#slide=id.p](https://docs.google.com/presentation/d/1I4kvXR81Hr7R93K9nvBEh-j_JOuaOUw1iG7M7g5Vkd0/edit#slide=id.p)