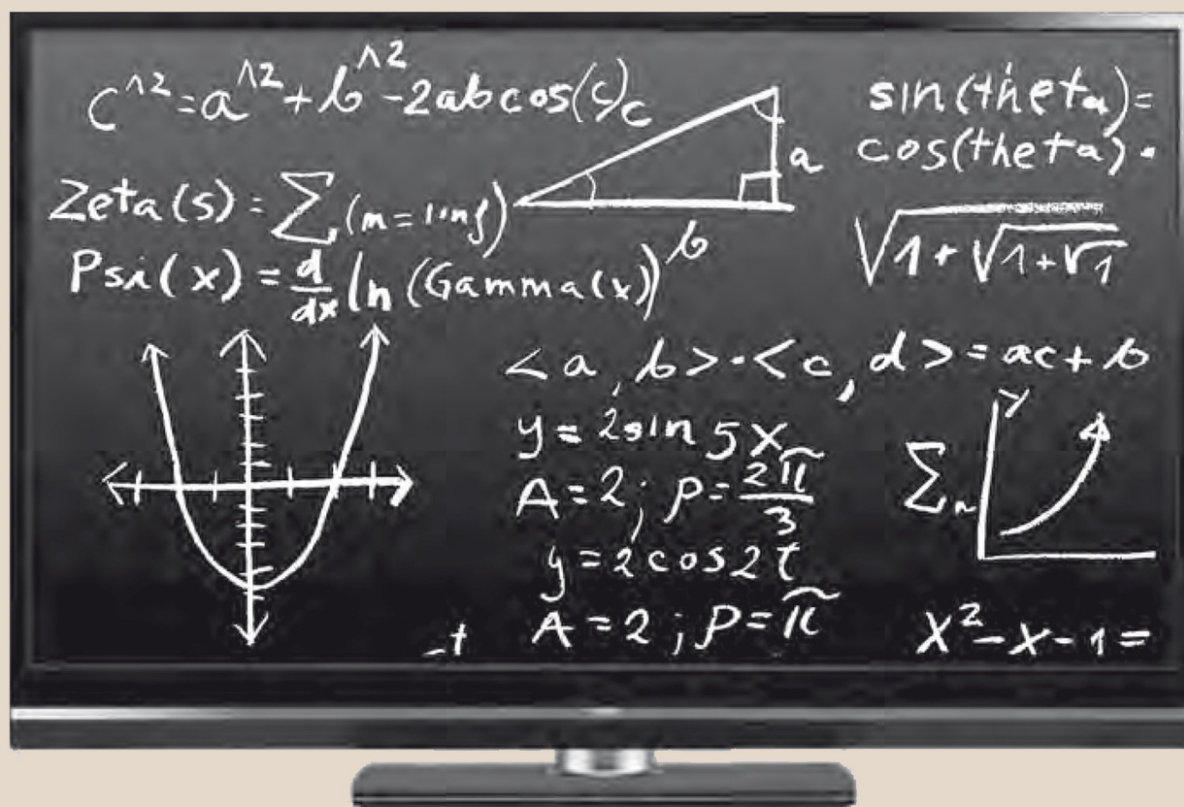




Дэвид Лоэртшер,
Кэрол Коклин,
Эстер Розенфельд

ВИРТУАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО

Создание интерактивного
учебного пространства школы



Профессиональная библиотека школьного библиотекаря

Дэвид Лоэртшер

**Виртуальное образовательное
пространство. Создание
интерактивного учебного
пространства школы**

«Ассоциация школьных библиотекарей
русского мира (РШБА)»

2012

ББК 78.3(3)

Лоэртшер Д.

Виртуальное образовательное пространство. Создание интерактивного учебного пространства школы / Д. Лоэртшер — «Ассоциация школьных библиотекарей русского мира (РШБА)», 2012 — (Профессиональная библиотека школьного библиотекаря)

ISBN 978-5-91540-132-6

Книга подготовлена группой известных специалистов в области школьных библиотек из США и Канады. Она отражает тенденции формирования в школах Северной Америки виртуальных образовательных пространств (ВОП). Дается определение ВОП и подробная характеристика его пяти частей (центров): информационного центра, центра грамотности, центра знания, центра школьной культуры и экспериментального центра.

ББК 78.3(3)

ISBN 978-5-91540-132-6

© Лоэртшер Д., 2012
© Ассоциация школьных
библиотекарей русского мира
(РШБА), 2012

Содержание

Благодарность	6
Введение	7
Часть 1	8
Глава 1	8
Глава 2	15
Глава 3	20
Глава 4	28
Конец ознакомительного фрагмента.	30

**Дэвид Лоэртшер, Кэрол
Кохлин, Эстер Розенфельд
Виртуальное образовательное
пространство: создание интерактивного
учебного пространства школы**

В ПОМОЩЬ ПЕДАГОГУ-БИБЛИОТЕКАРЮ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА ШКОЛЬНОГО БИБЛИОТЕКАРЯ
ПРИЛОЖЕНИЕ К ЖУРНАЛУ «ШКОЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА»



Серия 1
Выпуск 4

Издано при финансовой поддержке Федерального агентства по печати и массовым коммуникациям в рамках Федеральной целевой программы «Культура России (2012–2018 годы)»

THE VIRTUAL LEARNING COMMONS: BUILDING A PARTICIPATORY SCHOOL
LEARNING COMMUNITY

by David V. Loertscher, Carol Koechlin, and Esther Rosenfeld

ISBN: 978-1-933170-70-1

Learning Commons Press

312 South 1000 East Salt Lake City, UT84102

Distributed by LMC Source at <http://www.lmcsource.com/>

Mail orders to: LMC Source POBOX 160093 Clearfield, UT84016

Email orders to sales@lmcsource.com

Order by phone at 800-873-3043

Разрешается изготовление копий в объеме не более трех страниц в печатном и электронном виде для школьных нужд и рабочих семинаров в школьных округах с обязательным указанием источника и информации о заказе книги. Иные формы копирования без письменного разрешения издателя запрещены.

За разрешением обращаться sales@lmcsource.com

Благодарность

В течение нескольких лет студенты Университета Сан-Хосе занимались разработкой виртуального образовательного пространства на базе нескольких школ с использованием самых разных технологий. Благодаря их творческому и критическому подходу произошел настоящий прорыв, и не только теоретического, но и практического характера, и концепция получила свое подтверждение. Мы выражаем им благодарность за их активную партнерскую позицию и отдаем должное их готовности сделать созданное их усилиями виртуальное пространство центром обучения и образования.

Также авторы хотели бы поблагодарить Аниту Брук Карклэнд, которая всесторонне исследовала проблему виртуального образовательного пространства окружного уровня и обладает глубоким пониманием принципов проектирования такого пространства, описываемых в данной книге. Ани́та Брук Кирклэнд является педагогом-консультантом библиотек общеобразовательных школ [система K-12, от детского сада до 12-го класса], ИТ-подразделение Окружного школьного совета региона Ватерлоо.

Мы выражаем также признательность профессионалам информационной сети школьных библиотек InfOhio под руководством Терезы Фредерики (Theresa Fredericka), которые, находясь в Колумбусе, шт. Огайо, продвигают идею образовательного пространства штата. Эта сеть служит примером того, как можно действовать в масштабе штата или провинции, вдохновляет нас творческим подходом и обращена не только к сообществу школьных библиотекарей штата, но и ко всем его специалистам в области образования.

Введение

Эта книга дополняет собой книгу «Новые образовательные пространства: место, где выигрывают учащиеся» (The New Learning Commons Where Learners Win), второе издание которой вышло в 2011 г. В предыдущей книге была высказана мысль о том, что в рамках школы библиотека и компьютерная лаборатория могут быть объединены в единую структуру и что миссия этого гигантского коллективного пространства должна быть пересмотрена заново.

За прошедший год в результате своих наблюдений мы пришли к выводу о необходимости разработки виртуальной части образовательного пространства на смену традиционному веб-сайту школьной библиотеки, на который пользователи обращают все меньше внимания.

То, что мы сделали, ограничилось, по сути, проектированием. Тем не менее мы надеемся, что наши попытки пробудят воображение читателя. В первой части книги мы высказали свои главные предположения относительно того, как обширное интерактивное виртуальное образовательное пространство способно повлиять на процессы обучения и образования в школе. Затем мы описывали разработанный нами при помощи сервиса Google Sites шаблон, который можно скачать совершенно бесплатно, чтобы на его основе начать строить собственное пространство.

В последних главах книги анализируются проблемы, которые будут решать школы в процессе проведения этого значительного эксперимента. Мы надеемся, что на читателя произведут сильное впечатление открывшиеся перед ним перспективы, как это случилось с нами. Система образования во всем мире претерпевает огромные изменения, и виртуальное образовательное пространство может стать той площадкой, на которой дети, подростки, взрослые будут приобретать навыки работы в глобальном сообществе. Пора начать воспитывать поколение молодых людей, ответственно занятых своим собственным образованием. Этот навык останется с ними на всю жизнь.

Как авторы, мы будем рады любым откликам на нашу работу. Писать и присылать свои комментарии и рекомендации можно Дэвиду Лоэртшеру по адресу: reader.david@gmail.com.

Часть 1

Для чего?

Глава 1

Что такое виртуальное образовательное пространство, и почему его роль столь важна?

Фактор изменения культурной среды

Чтобы увидеть весь потенциал виртуальных учебных пространств и сообществ, необходимо осознать всю глубину кризиса в сегодняшнем образовании и те тенденции, которые позволят разрешить его в будущем.

В последние годы ведущие футурологи и педагоги не перестают призывать к реформированию образования в ответ на глобальные последствия широкомасштабных технологических и экономических перемен, темпы которых поистине огромны. Международный эксперт в области образования Кен Робинсон (Ken Robinson) считает, что современные системы образования нуждаются в революционных изменениях. Исторический и педагогический контекст своих утверждений он широко проиллюстрировал в анимационных презентациях *TED – Ed video, Changing Education Paradigms*. (Познакомиться с ними можно здесь: http://www.ted.com/talks/lang/en/ken_robinson_changing_education_paradigms.html или здесь: <http://tinivurl.com/99r41uv>.) Робинсон призывает начать с радикальных изменений в культуре образовательных учреждений: как в школьной «рутине» образования» так и в «естественной среде» этой рутины.

Мы предлагаем вам, по мере знакомства с книгой, подумать над тем, как образовательные сообщества могли бы через процессы обучения и познания изменить школы, как, в частности, виртуальные образовательные пространства могли бы способствовать осуществлению этих необходимых всем изменений.

Что такое образовательное пространство?

Образовательное пространство (в котором, собственно, и происходит обучение) – это общее (или коллективное) «пространство», имеющее физическую и виртуальную составляющие. Его задача – заставить учащихся выйти за пределы простого изучения, практики, коллективной работы и подняться на более высокий уровень исследования, экспериментирования, сотрудничества. Образовательное пространство – это гораздо больше, чем класс, читальный зал или веб-сайт. Образовательное пространство позволяет своим участникам самим формировать собственную среду, тем самым делая процесс обучения более эффективным. Образовательное пространство – это изменение школьной культуры, трансформация процессов обучения и познания.



Данная диаграмма иллюстрирует концептуальное строение образовательного пространства. **Образовательное пространство** включает в себя как физическую, так и виртуальную составляющие, где участники встречаются друг с другом для чтения, проведения исследований, проверки идей и творчески взаимодействуют, делаясь приобретаемыми новыми знаниями.

Экспериментальный центр (ЭЦ) – это буквально центр совершенствования школы: физическое и виртуальное пространство, в котором администрация и преподаватели могут производить исследования, осваивая и совершенствуя новые методы преподавания. Кроме того, именно в экспериментальном центре учителя и ученики знакомятся с новыми технологиями и электронными инструментами – прежде чем те будут внедрены в учебный процесс (Koechlin, Rosenfeld, and Loertscher, 2010)

Виртуальное образовательное пространство: определение

Виртуальное образовательное пространство (**ВОПТ**) – движущая онлайн-сила всего образовательного пространства, цифровое сообщество, в котором участвует вся школа. Это не библиотечный веб-сайт, который в одностороннем порядке предоставляет полезную информацию. Напротив, преподаватели и учащиеся школы работают сообща, делая ВОП тем местом, где в реальном времени происходит обучение, общение и создание нового. Это интерактивное сообщество учащихся имеет в своем распоряжении такое программное обеспечение (ПО), которое позволяет вносить информацию неограниченному числу пользователей, и с помощью которого ВОП можно сделать публичным или частным, в зависимости от предпочтений школы.

В опубликованной недавно в *Library Journal* статье Дэвид Вайнбергер (David Weinberger) призывает библиотеки принять свою новую роль «платформы». Он считает, что они должны перестать представлять себя таким «порталом» и стать инфраструктурой – универсальной и устойчивой. «Библиотека в качестве платформы – это в большей степени [ответ на вопрос] «как?», а не «где?», скорее «гиперссылка», а не «ящик с содержимым», скорее гул голосов, чем эпицентр деятельности» (Weinberger, 2012). Школьное виртуальное образовательное пространство обладает всеми возможностями, чтобы превратиться в «инфраструктуру», которую описывает Вайнбергер. Таким образом школьное ВОП сможет помочь школе лучше справляться с задачами обучения и образования, позволит учителям и учащимся видеть и фиксировать результаты своего труда и вместе делать школу лучше.

Разнообразные перспективы

Виртуальные образовательные пространства не являются информационной услугой, направленной от вершины информационной пирамиды к ее основанию, а напротив, они создаются как среда для клиентов. Благодаря этой характеристике каждый человек или группа людей могут использовать пространство для своих самых разнообразных целей.

- Для школьного администратора ВОП – это база для совершенствования школы и экспериментирования.
- Для специалистов, например учителей литературы, – это место, где можно способствовать развитию читательских навыков и привычки к чтению у учащихся школы.
- Для педагога-библиотекаря и педагога-технолога – это место для коллективного обучения, центр информации и новых технологий, которые способны поднять на новый уровень качество обучения и образования.
- Для преподавателя физкультуры – это место, где можно рассказать о спортивных мероприятиях и возможностях.
- Для учащихся – это, прежде всего, место, где можно найти материал для выполнения домашних заданий, вступить в школьный клуб или кружок, найти учебный материал или пособия, приобрести знания или делиться ими со школьниками, живущими в любом уголке мира.
- Для классного руководителя – это место, где школьники приобретают опыт коллективного обучения с помощью школьных или местных специалистов. Это место встречи с экспертами, место, куда приглашают родителей для участия в школьной жизни и процессе образования.

В целом, ВОП формирует чувство принадлежности к школе и школьной жизни. Это место, где каждый стремится к совершенству и демонстрирует свои достижения.

Таким образом, эта книга посвящена не просто школьной библиотеке и ее желанию достучаться до пользователей. Она о том, как педагог-библиотекарь и педагог-технолог непрерывно формируют взаимодействующее образовательное пространство. Виртуальное образовательное пространство призвано представлять культуру школы. Оно формируется для перемен и остается в состоянии постоянного эксперимента, служа сообществу, которое коллективно представляет его.

Может быть, экскурсия для начала?

Мы говорим о новом мышлении, имея в виду не только школьные библиотеки, но и образование будущего. Знакомство с образовательными пространствами, как в их физическом воплощении, так и в виртуальной ипостаси, позволит осознать их бесконечные возможности для совершенствования школы. Джессика Хансен (*Jessica Hansen*), педагог-библиотекарь, передает свое видение образовательного пространства в четырех коротких видеосюжетах:

<http://www.screencast.com/users/ilvn81/folders/Virtual%20Learning%20Commons> or [Tinurl: http://tinyurl.com/8wu7p3s](http://tinyurl.com/8wu7p3s)

Другие примеры:

Приведем всего несколько примеров того, что может происходить в виртуальных образовательных пространствах на различных уровнях:

- Весь школьный округ принимает общий базовый стандарт или какую-либо другую крупную инициативу для всех уровней системы. ВОП становится центром для формирования исследовательских коллективов, планирования, экспериментирования, обмена новостями, профессионального совершенствования, оценки достижений.
- Кафедра физической культуры проводит общешкольную кампанию по здоровому образу жизни. Через ВОП учащиеся сообщают о своей физической активности, обмениваются рецептами и советами по питанию, договариваются о спортивных мероприятиях, которые будут проходить в реальном времени.
- Педагог-библиотекарь привлекает всех учеников к участию в книжном конкурсе, объявленном в штате, используя ВОП, библиотекарь формирует грамотность через чтение; голося за то или иное произведение, школьники развивают критическое мышление, приобретают

первые навыки исследовательской работы, общаясь с писателями и другими группами школьников штата или провинции.

- Другие специалисты школы (например, ИТ) внедряют новые инструменты Web 2.0, которые школьники и учителя смогут использовать в школьной деятельности. Эти инструменты и инструкции по их использованию публикуются в виртуальном пространстве в помощь пользователям.

- Школьники пятого класса помогают второклассникам в изучении различных видов животных и готовят их поход в зоопарк. Они используют ВОП для приобретения знаний, которые помогут их младшим товарищам как в школе, так и за ее пределами.

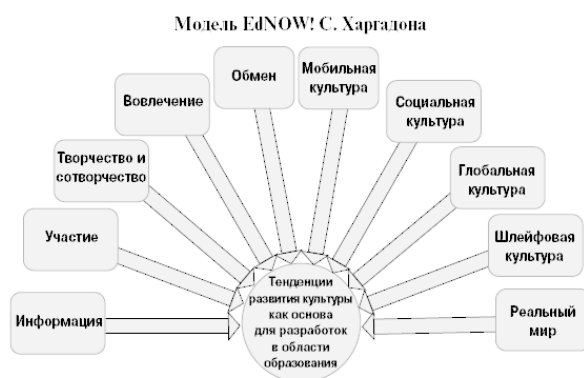
- Родительско-учительский комитет (*parent – teacher association*) реализует общешкольный проект с участием команд от каждого класса. ВОП служит центром коммуникации, в котором комитет формулирует задачи и проводит свои заседания.

- Дискуссионный клуб школы выиграл турнир! Эта победа освещается в блоге ВОП, который рассказывает о поездке на конкурс, о конкурсных заданиях, о трофеях.

- Седьмой класс собирает средства на лечение одноклассника, с которым произошел серьезный несчастный случай. Школьники проводят общешкольную кампанию, в рамках которой каждый может сделать пожертвование, связав эти пожертвования со всеми книгами, взятыми для чтения в библиотеке. Школа узнает подробности о кампании в ВОП.

Чему служит виртуальное образовательное пространство?

В недавней публикации Стив Харгадон (*Steve Hargadon*), директор социальных сетей *Classroom 2.0* и *Library 2.0*, описал основные «культуры», или виды, социальной активности, стремительно развивающиеся в «глобальной паутине» (*Hargadon, 2012*). Проведенный им анализ позволил по-новому взглянуть на основные мотивы к использованию виртуального образовательного пространства в образовании: оно призвано помочь участникам образовательного процесса эффективно работать в рамках этих формирующихся культур. Ниже мы проиллюстрировали и кратко прокомментировали эти виды деятельности. В каких из этого множества культур сегодня действуют ученики и учителя вашей школы? С какими вы начнете в скором времени работать?



Информационная культура

Экспоненциальное распространение и развитие ресурсов Интернета приводит к появлению в «мировой паутине» все новых огромных массивов информации – как высокого качества, так и неточной и даже ненужной. Таков горизонтальный срез сетевой культуры сегодняшнего мира.

Интерактивная культура

Всемирная Сеть сегодня поддерживает проекты и движения, в которых люди коллективно решают проблемы, продвигают проекты, объединяют усилия.

Культура творчества и сотворчества

Никогда раньше не было столько возможностей для творчества, созидания, коллективного использования произведений искусства, музыки, литературы, фотографии, видео и других форм творческого самовыражения.

Вовлечение в творчество

Интересы, проекты, движения, возможности, – все это создает ту среду, в которой люди и группы могут заниматься любимым делом или хобби.

Культура обмена

Сущность творческого пространства состоит в том, что это огромное культурное поле открытых источников и доступных всем объектов и услуг по всему миру, когда знания в той или иной отрасли доступны каждому и могут быть углублены, перегруппированы, использованы.

Мобильная культура

Повсеместное распространение миллиардов смартфонов и мобильных устройств привело к появлению гигантской сети, никогда ранее не существовавшей в мире.

Социальная культура

Социальные сети *Facebook* и *Pinterest* — всего лишь два примера всемирных систем, через пространство и время связывающих друзей, коллег и родственников.

Глобальная культура

Мир сегодня больше не разделен ни временем, ни расстояниями.

«Шлейфовая» культура

Такая культура характеризуется колоколообразной кривой, большая часть составляющих ее публикаций и артефактов создана ограниченным числом издательств, новостных агентств, правительствами и иными организациями. Длинный «шлейф», тянущийся за этими произведениями, формируют индивидуальные пользователи или небольшие группы, создающие новый контент в виде книг, опубликованных собственными силами, музыкальных произведений, видеоклипов и других медиа, которые распространяются вне традиционных каналов. В прошлом году *Amazon* продала больше товаров, чем традиционно доминирующие издательства.

Культура реального мира

Событие виртуального пространства может не являться таковым для конкретного физического пространства. Это обусловлено доступом к технологиям и Интернету. Даже при наличии доступа к Интернету значительная часть ресурсов может быть заблокирована или фильтроваться, благодаря чему сохраняется доминирующее положение традиционной культуры.

Виртуальное образовательное пространство – это среда, в которой дети младшего возраста, подростки и взрослые получают возможность исследовать все сегменты культуры в образовательной модели Харгадона. ВОП поддерживает цифровое гражданство и все формы экспериментирования. В цифровом мире каждый имеет возможность учиться, расти и развиваться.

Среда приобретения индивидуальных знаний

Несколько лет назад Лоэртшер и Кёхлин представили свою модель среды приобретения индивидуальных знаний. Возможности, включенные в данную модель, представлены в приведенных ниже иллюстрациях и комментариях к ним:

Приобретение знаний дома и в семье

Дом и семья – первое, что познает ребенок; здесь он учится совместному приобретению знаний, учится, как учатся все дети в мире, используя как формальные, так и неформальные возможности.

Приобретение знаний в эмоциональном мире

Это возможность приобрести индивидуальную и эмоциональную устойчивость. Сталкиваясь с позитивным и негативным воздействием, мы научаемся отфильтровывать худшее и возвращать в себе позитивное отношение к происходящему, выстраивая отношения с окружающими.

Приобретение знаний в реальном мире

Не нужно ограничивать свое образование тем физическим пространством, в котором мы находимся, поскольку сегодня с помощью одного клика мы получаем возможность узнать новое о любом уголке мира и по-новому взглянуть на мир. Виртуальная реальность – вот новая реальность.

Приобретение знаний в мире игры

Речь в данном случае идет не столько об играх как таковых, сколько о том, что мы используем Веб как «песочницу», строя, экспериментируя, познавая то, что может быть недоступно нам в нашем собственном физическом пространстве.



Приобретение знаний в творческом мире

Всемирная сеть предоставляет многочисленные возможности для писательства, сочинительства, моделирования, создания и демонстрации собственных фильмов, экспериментирования с огромным количеством новейших технологических средств.

Приобретение знаний в разнообразных средах

Здесь мы можем участвовать в решении задач самого различного рода, в проектах, которые влияют на разные среды, как близкие нам, так и далекие.

Приобретение знаний в учебной среде

Мы применяем приобретенные ранее цифровые знания и навыки к тому, что мы хотели бы узнать, и в рамках учебной среды закрепляем их.

Приобретение знаний в социальном мире

И, наконец, мы используем те же каналы коммуникации, что обычно используем для общения с друзьями и родными, для того, чтобы получить экспертную информацию и установить связь со специалистами и друг с другом, выстраивая таким образом наше коллективное знание.

Основная мысль!

Виртуальное образовательное пространство создает в период получения образования огромные возможности для развития навыков, компетенций, способностей и является творческой средой, в которой происходит обучение. Эта главная причина, по которой следует обеспечивать доступ к программам образовательного пространства, а не ограничивать его: возможности вместо барьеров, поощрять участие, а не просто реакцию.

Глава 2

Виртуальное образовательное пространство как средство формирования интерактивного образовательного сообщества

В первой главе на нескольких примерах мы описали рождение интерактивного виртуального пространства и попытались объяснить, что же это такое. В этой главе нам хотелось бы пойти дальше и показать, что представляет собой образовательное и учебное пространство, и как стимулировать эту культуру в школе «из стекла и камня», и в онлайн-школе.

До появления Интернета наше чувство принадлежности к сообществу формировалось обычно семьей, школой, теми организациями, членами которых мы являлись. Мы пользовались почтой для поддержания связи со знакомыми и с родными людьми, которые оказались далеко от нас. С распространением электронной почты и социальных сетей понятие сообщества и его структура изменились коренным образом. Теперь мы можем не быть знакомыми со своими соседями по физическому миру, но поддерживать тесные связи с родственниками, друзьями и группами по всему миру. Этот феномен захватывает все больше и больше людей по всему миру.

Чувство принадлежности к сообществу

Командный дух, дружеская поддержка, преданность той или иной организации – все это в тот или иной период жизни познает большинство людей. С развитием и ростом интернет-сообществ товарищеский дух и заинтересованность проявляются не в меньшей степени. В качестве примера можно привести онлайн-игры, Википедию, политические события, например «Арабскую весну», фандрайзинг в Интернет, фолксономию [присвоение тэгов] и иные многочисленные совместные созидательные проекты.

Действительно ли в учебном сообществе в школе или в онлайн-образовательной группе может возникнуть тот же дух целеустремленности и преданности? Традиционно школы формировали «школьный дух» через спортивное движение, которое объединяет не только учащихся, но и членов сообщества, и родителей учеников. Однако воспитывать дух сопричастности и гордость за свое сообщество вокруг учебных и образовательных мероприятий оказывается задачей гораздо более сложной.

Многие представители юного поколения говорят, что главное, что им не нравится в школе – это скука. Так как количество бросающих школу в средних и старших классах достаточно велико, эксперты ищут различные способы заинтересовать молодых людей. Однако в некоторых школах взрослые ощущают свою беспомощность перед лицом весьма неоднозначных культурных норм, которые начинают иногда брать верх, и пытаются восстановить приоритетность контроля перед попытками вовлечения учащихся в образовательный процесс. Также некоторым специалистам решение видится в игровых формах, привносимых в образование. Оно следует из того убеждения, что система признания/поощрения, используемая создателями игр и реализованная в каких-либо знаках отличия, сможет перенести атмосферу целеустремленности и сопричастности из игровой культуры в образовательную культуру.

Сопричастность и сообщество

Многие компетентные специалисты утверждают, что сопричастность является ключевым элементом в формировании чувства коллективизма. В доказательство приводится тот факт, что когда опыт познания связан с реальной жизнью и неким образом задевает чувства учащихся, как естественный результат, рождаются дух товарищества, сотрудничества, заинтере-

сованность и мотивация. Секрет, как нам говорят, заключается в том, чтобы позволить учащимся участвовать в создании того самого опыта познания. Однако давление стандартов и тестов очень часто не дает двигаться в этом направлении.

Стандартизация и необходимость показать высокий балл при тестировании часто рассматриваются как характеристики, несовместимые с заинтересованностью учащихся. Сегодня, когда тестирование занимает все более и более уверенные позиции, и осуществляется компьютерный мониторинг работы каждого ученика, наблюдается такая тенденция, что получение конкретного результата обучения [в виде высокого балла] ставится выше формирования интереса у учащегося.

Мы хотели бы доказать, что дело состоит не в преобладании одного или другого или невозможности получить оба результата одновременно. Мы считаем, что коллективный сегмент ВОП – идеальное место для воспитания дисциплинированности и формирования заинтересованности. Что это – пустая мечта или реальная возможность?

Немало школ сделало попытку построить свое образовательное пространство с привлечением внешних ресурсов. В штате Юта радиокomпания *KSL* спонсировала по всему штату программу развития мотивации к чтению. Школы, которые за определенный период набрали большее количество баллов, получили приз в одну тысячу долларов на покупку книг, и в эти школы прилетал вертолет радиостанции «Чоппер Файв». В нескольких городских школах прошли утренние приветственные встречи учащихся, которые показали лучшие результаты при тестировании. Многие считают, что такая внешняя мотивация работает лишь короткое время, и указывают на то, что приобретение знаний и чтение должны быть наградой сами по себе, и что внутренняя мотивация есть ключ к долговременному успеху.

Мы же считаем, что определенные виды методик могут питать коллективный процесс обучения, будучи, по сути, плодом структурированной высокотехнологичной среды. Технологии, поощряющие общение и участие, обеспечивая их простоту и эффективность, делают возможными рождение сообщества. Результаты применения технологий коллективного обучения к решению многих насущных проблем в образовании обнадеживают.

Переход к образовательному сообществу

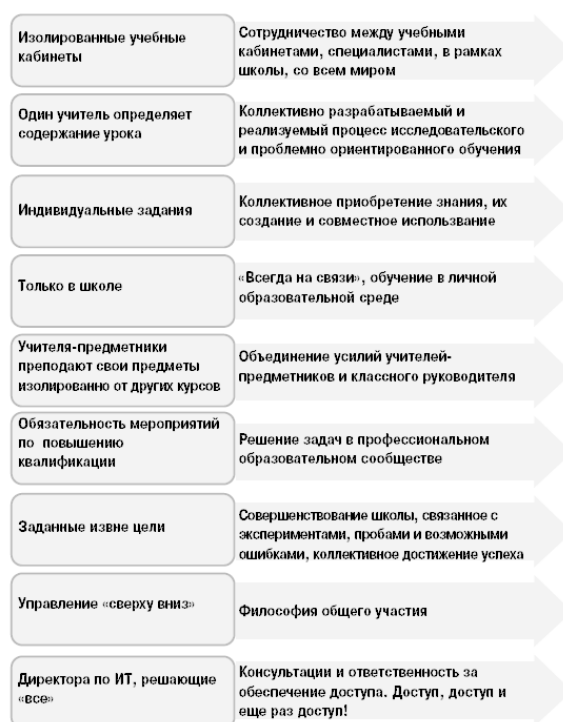
В своей книге «Стратосфера» Майкл Фуллан утверждает, что если школы действительно стремятся измениться к лучшему, то решения для учителей и решения для школьников должны явиться как единое целое (*Fullan, 2012*).

ВОП – и есть то комплексное решение, которое откроет возможности перед учителями и школьниками, позволит учиться, играть и расти; решение, в котором технология дает возможность реализовать способы поощрения участия. На представленной схеме (см. С. 26) мы приводим те превращения, которые связаны с ВОП.

Информационные и технологические решения, которые стоит попробовать

Многие считают, что одно только появление в школе новых технологий, их распространение и переход на них может превратить ее в активное образовательное пространство. Ряд попыток осуществить подобное (когда, например, закупились iPad устройства для каждого ученика) провалился, и тесты не показали положительных результатов. Подобные проекты позволили пессимистам очередной раз воскликнуть: «Мы с самого начала знали, что так и будет!» Мы же приведем несколько примеров более успешного воплощения этой идеи в жизнь:

- Привлеките учащихся, а также и преподавателей к планированию внедрения новой технологии. Пусть они протестируют ее, проведут пробный запуск, предложат свои решения для этапа внедрения технологии.



- Ожидайте и используйте эффект Хоторна, возникающий при внедрении новой технологии. Например, самые простые фотоаппараты или видеокамеры мобильных телефонов и планшетов можно использовать для съемок видеосюжетов о том или ином учебном опыте, связанном с мышлением, экспериментированием, действием. Интерес к изучаемой теме часто быстро возникает, но угасает по мере привыкания к новой технологии. Иногда, чтобы удержать интерес в течение длительного времени, нужно положиться на выбор школьников и задаваемые ими вопросы.

- Используйте новое поколение программного обеспечения, которое допускает совместную деятельность в режиме реального времени. Так, например, в *Google* группа школьников может одновременно работать над одним электронным документом. При этом каждый участник группы вместе с другими имеет возможность создавать, редактировать текст, импортировать картинки, строить графики, анализировать данные и комментировать то, что делают другие, в реальном времени. Индивидуальные участники могут обозначать свой вклад другим цветом, что впоследствии дает возможность оценить степень индивидуального и коллективного вклада. Члены группы могут обучать используемым технологиям тех, кому это необходимо. Сознание того, что каждый может оценить качество работы по мере ее выполнения, вселяет некоторую гордость в участников проекта. Подумайте, какие еще можно применить технологии коллективного творчества, когда совместная работа происходит в реальном времени. Именно такие технологии являются ключом к формированию образовательных пространств.

- Используйте возможности «центров знаний», где сама структура образовательной среды предусматривает коллективное приобретение знаний, о чем говорится в главе 9. Для данного типа обучения мы используем сервис *Google Sites*. Между тем большинство систем управления образовательным контентом выстроено по иерархическому принципу, ориентированному на простое выполнение заданий.

- По мере того как виртуальное образовательное пространство превращается в часть культуры школы, о чем говорится в главе 11, можно начать рассылку от/для учителей и творческого коллектива (*iStaff/iTeam*) и таким образом информировать сообщество о происходя-

щем в этом направлении. Затем можно собрать консультативную группу президентов клубов, представителей учебных кафедр и всех тех, кто заинтересован в совершенствовании ВОП, и рассказать им, в чем должно заключаться их участие. Этот этап, на котором формируется активная позиция участников, займет некоторое время в зависимости от уровня коллективной культуры школы. В случае успеха данного этапа мы получаем основу для формирования других элементов ВОП.

Построение профессионального образовательного сообщества

Профессиональные группы (называемые в педагогической литературе профессиональным образовательным сообществом) – это сердце совершенствования школьного процесса, энергетический центр образовательного пространства.

Профессиональное образовательное сообщество (ПОС) – это коллектив учителей и педагогов, чья систематическая коллективная деятельность направлена на совершенствование процессов обучения и образования учащихся. Традиционно мы представляем себе собрание педагогов, происходящее за круглым столом, по установленной повестке дня со схемами, маркерами и непременно чашкой чая в руках. Такая форма коммуникаций – лицом к лицу – определенно имеет свои преимущества, но также и многочисленные изъяны, в частности, принимая во внимание то, что каждый участник должен прибыть в определенное место в строго определенное время. Среда *Web 2.0* радикально меняет ситуацию, потому что профессиональные группы можно теперь собирать в любом месте, в любое время, применяя многочисленные электронные устройства. Сотрудничать и взаимодействовать стало проще и эффективнее, когда для строительства эффективных профессиональных образовательных сообществ школы обратились к этим преобразующим технологиям.

Как учителя встречаются с профессиональными сообществами всего мира в блогах и *wiki*-проектах, точно так же они могут виртуально общаться друг с другом в рамках своей школы и своего школьного округа. Подумайте, сколько времени и усилий сберегается в сравнении с организацией заседания ПОС в реальном времени. Теперь каждый может принять участие в работе сообщества в удобном для себя месте в любое время.

Образовательное пространство – идеальный центр организации, документирования и поддержки виртуального и реального профессионального образовательного сообщества. Представьте себе улей: образовательное пространство – это целая организация образовательного процесса в школе, состоящая из сотен «сот» или специализированных коллективов, объединяющих педагогов или школьников, которые образуют «рой», выполняют свои задачи, за которыми, в непрерывном процессе совершенствования, появляются другие, новые.

Как считает Ричард Дюфур (*Richard DuFour*), ПОС должно искать ответы на следующие вопросы, которые позволят ему сформировать учебный ресурс и получить долговременный эффект в совершенствовании школьных процессов.



Более подробно о формировании профессионального образовательного сообщества в образовательном пространстве можно прочесть в книге Коклин, Розенфельд и Лоэртшера (Koechlin, Rosenfeld, Loertscher) «*Building a Learning Commons*» [«Формирование образовательного пространства»].

Профессиональное образовательное сообщество может собраться в виртуальном образовательном пространстве в любое время и в любом месте. Для формирования таких сообществ могут быть использованы такие веб-инструменты, как веб-сервисы *Google Sites*, *wiki*, *Moodle*. Интерактивное рабочее пространство формируется здесь при помощи любых онлайн-новых средств – таких как чат, конференции, доски объявлений, файлообменники и многие другие!

Вот некоторые примеры::

- Комитет по грамотности образует ПОС для изучения эффективных методик совершенствования навыков информативного письма в младших классах.
- Учителя английского языка [«английский как второй язык»] инициируют изучение методик формирования визуальной грамотности для развития коммуникативных навыков учащихся.
- Педагог-библиотекарь возглавляет ПОС по разработке методик обучения навыкам цифрового гражданства в средней школе.

Основная мысль!

Виртуальное образовательное пространство (ВОП) – это место для общего разговора, который формирует и связывает все школьное сообщество. Это место, куда «приходят» все участники образовательного процесса.

Глава 3

От индивидуального опыта к коллективному мышлению

В этой главе мы поговорим о том, чего ждут учителя от участия в ВОП. Как вы увидите, наши ожидания простираются гораздо дальше попыток контролировать то, что дети и подростки размещают в ВОП, и даже дальше формирования «цифрового гражданства», как это описано в литературе. Мы сосредоточимся на трех уровнях опыта, которые каждый учитель должен получить и развивать в рамках своей профессиональной карьеры: личный опыт, групповая работа и коллективное мышление.

Что такое личный опыт?

Традиционно слово «опыт» обозначает такие области, как: «то, что я знаю», «то, что я могу сделать» и «то, к чему я могу приложить свои возможности как человек». В условиях современной школы иногда это означает лишь одно направление или способ изменения достижений, например «насколько высокий балл я получил на тестах»?

Мы хотим перенести понимание опыта на концепцию общего развития ребенка. Как конкретный ученик развивает полученные знания, навыки и черты характера, необходимые для существования в мире за пределами школы?

Прежде чем обсуждать то, что получается «на выходе» после школы, мы должны понять, мерой измерения чего служат тесты. Фактического знания? Правильности произношения? Грамматики? Разговорных навыков? Навыков счета?

К этому списку компетенций следует добавить также по-настоящему ценные навыки и качества: склад ума, навыки критического мышления, решения проблем, настойчивость, страстное желание учиться, креативность и прочее, в том числе цифровое гражданство.

Конкретные свойства характера, которые мы хотим развивать, должны быть составной частью общей школьной культуры. Они должны быть понятны не только преподавателям и администрации, но и самим учащимся. Это означает, что каждый преподаватель должен понимать, чего от него/нее ждут, и что может в общем смысле «предъявить» эффективный преподаватель. В свою очередь, преподаватели должны давать учащимся возможность задавать такие вопросы: «Какой вклад я могу внести в процесс обучения?»; «Какое знание и навыки я должен (должна) «предъявить?»»; «Какими чертами характера должен(а) я обладать, чтобы внести свой вклад, а не отвратить себя от обучения?»; «Как мне стать лучше и совершенствовать свои человеческие качества?»

Предлагается следующая аналогия. Человеческий опыт, выраженный в математических величинах, с самого начала представляет собой некое арифметическое значение. Например, в выражении $1 + 1 = 2$ личный опыт соответствует значению 1. Это значение, имеющее наполнение. Это не ноль. Ниже мы обозначим его как 1:



Что такое совместная работа / групповая работа?

В общем смысле, большинство производимых продуктов требуют совместных усилий разных людей, направленных на создание чего-то нового. Каждый участник процесса вносит свой вклад в виде идей или создаваемых материалов, из которых, как части пазла, складывается нечто целое и способное к работе. Управляют этим процессом человек или группа людей, которые создают продукт и задают необходимые специфические свойства его составным частям.

В качестве примера можно привести производство автомобильных деталей и последующую сборку из них работающего автомобиля. Книга под чьей-либо редакцией нередко представляет собой сборник статей разных авторов, собранных вместе постольку, поскольку они в той или иной степени посвящены одной проблеме. Примером такого рода также может служить новая модель самолета «Боинг» (новый *Boeing Dreamliner*). Детали и запасные части к этому самолету производятся в разных странах мира, а затем доставляются для сборки самолета на центральный сборочный завод.

Заметим, что хотя запуск *Dreamliner* откладывался в течение нескольких лет, все равно не все детали подходили друг другу и соединялись друг с другом точно так, как было запланировано.

Примеры групповой работы часто можно наблюдать в школьном классе. Во время опросов учащиеся нередко высказываются негативно по поводу практики и эффективности групповых заданий. Чаще всего такие мнения приходят из разобренных групп или из групп, в которых лодыри оказываются в лидерах и помыкают теми, кто делает большую часть работы. Учителя нередко не знают, как оценивать групповую работу, как решать возникающие в группе проблемы и как помочь группе достичь успеха.

Обычно группам в классе дается одно и то же задание, например некая тема для исследования. В итоге каждая группа должна представить цифровой или материальный продукт, в любом формате: от презентации *PowerPoint* до робота. Часто команды разбивают задание на несколько более мелких задач, что формирует у членов команды разные сферы ответственности. Это части пазла, которые должны сойтись в единое целое. Итоговый продукт оценивается в соответствии с предъявленными ранее критериями.

Если совместная работа успешна, математическое выражение этого процесса представляет собой точный и ожидаемый результат.

$$1 + 1 = 2$$



Что такое коллективное мышление?

Коллективное мышление предполагает более широкую вовлеченность и принципиально иные результаты «на выходе». Эта концепция является более широкой, чем простая сумма составляющих. Примеры успешного коллективного мышления разработок в изобилии демонстрируются высокотехнологичными отраслями промышленности. Такие примеры характерны также для компаний других отраслей, занимающих верхние позиции на локальном и/или глобальном уровне.

Коллективное мышление означает, что каждый член команды имеет предъявить что-то свое, на основе чего команда затем проектирует, создает, разрабатывает и производит продукт, систему или метод решения, которые человек не в состоянии произвести в одиночку. Многие книги написаны в результате присоединения произведенного коллективными усилиями разума чего-то нового и ценного к тому, что уже было создано. См. литературу по теме:

- *Where Google Ideas Come From* (Стивен Джонсон, *Steven Johnson*)
- *Too Big to Know* (Дэвид Вайнбергер, *David Weinberger*)
- *Abundance* (Питер Диамандис, *Peter H. Diamandis*)
- *Net Smart: How to Thrive Online* (Говард Рейнголд, *Howard Rheingold*)
- *A New Culture of Learning* (Дуглас Томас, *Douglas Thomas*)

Примером коллективного мышления является шаблон виртуального образовательного пространства (ВОП), разработанный студентами университета Калифорнии в Сан-Хосе (*San Jose State University*). В течение нескольких лет небольшие группы студентов работали над созданием ВОП в качестве учебного задания. Во время весеннего семестра 2012 г. студенты получили то же задание, что и в прежние годы. Студенты изучили тему, разделили задание на части и распределили между собой. Однажды во время общего обсуждения на семинарском занятии студенты вспомнили, чем каждый из них занимался в предыдущие годы и каких результатов достиг, и сравнили эти результаты с тем, чем они занимались в данный момент. Затем (под руководством наставника) им удалось разделить имеющиеся у них данные и идеи на пять сегментов, которые описаны в этой книге. На этой основе один из студентов и выстроил новый шаблон ВОП (он работал в тесном сотрудничестве с преподавателем и прислушивался к советам сокурсников). Эту разработку можно увидеть здесь: [https://sites/google.com/site/templatevlc](https://sites.google.com/site/templatevlc) или на сайте *Tinyurl*: <http://tinurl.com/8z3qof7>

Полученный продукт – результат соединения личного опыта многих людей. Это не то, что любой из студентов в группе или преподаватель мог бы сделать самостоятельно или даже в небольшой группе. Таким образом, стало понятно, что этот класс и будущие классы готовы к тому, чтобы создавать такие шаблоны, тем самым экономя время себе и другим. С большой вероятностью, опираясь на достижения своих предшественников, студенты смогут предложить еще много новых, креативных идей. Можно сказать, что к шаблону ВОП приложен постоянный «коэффициент усиления», и он питается новыми творческими решениями и усовершенствованиями.

Ниже приведены примеры того, насколько эффективнее работа коллективного разума в сравнении с обычной групповой работой:

- «Хьюстон, у нас проблема!» (Вы смотрели фильм «*Apollo 13*»?)
- Разработка платформы *Google Documents*, благодаря которой стало возможным перейти от индивидуального создания документа к коллективной работе над ним
- Разработка многих высокоэффективных лекарственных средств
- Непрерывное совершенствование и интеграция технологий.

Продукты коллективного мышления представляются нам результатом творческой работы, напряженных размышлений, инноваций, свежих решений, а также той работы, которую продельывает каждый отдельный член коллектива, чтобы сделать свой вклад. Пионерские идеи часто «дают хороший урожай», становясь частью более масштабных идей и проектов.

Многие предприниматели знают, что один из путей достижения финансового успеха – создать некий инновационный продукт или услугу на фундаменте навыков и знаний отдельных людей (в том числе, собственных), продукт, который затем будет куплен какой-нибудь крупной корпорацией. Так люди приходят в крупную компанию и начинают работать над более масштабными продуктами и/или сервисами. Объединение индивидуального опыта многих для решения масштабных задач – распространенная практика. В математическом выражении, общий итог значительно выше, чем простая сумма всех составных частей, и нередко эта разница приобретает вид геометрической прогрессии. Такая работа обычно и считается инновацией.

$$1 + 1 = 3$$



Чтобы постигнуть сущность коллективного мышления, необходимо самому погрузиться в коллективную работу и понять, почему она эффективнее групповой работы в тех случаях, когда конкретные проблемы или проекты требуют конкретного решения. Возможно, вы уже испытали нечто подобное.

Хор, оркестр, музыкальный ансамбль – это не просто объединение солистов. Совместное исполнение произведения группой солистов может обернуться кошмаром, хаосом и провалом, несмотря на высокое исполнительское мастерство каждого в отдельности. Но если голоса или инструменты совместно будут извлекать волнующий и проникающий в самую душу звук, слушатели почувствуют, что они присутствуют на уникальном и выдающемся музыкальном событии. Исполнители в составе таких групп прекрасно понимают ту разницу, которую дает их коллективное творчество, ведь даже посредственность способна таким образом выразить себя в гениальном произведении искусства. Если бы их спросили об этом, они, наверное, смогли бы описать этот опыт и свою роль в этом превращении.

Практика коллективного мышления

Поскольку коллективное мышление – нетрадиционная практика для современной школы, где основной упор делается на индивидуальные знания, мы поговорим об этом подробно. Когда вы в первый раз попросите группу школьников или взрослых специалистов поработать над проблемой коллективно, они, вероятно, будут совершенно сбиты с толку. Обучение же потребует настойчивости и терпения.

Сбор и анализ данных

Используя сервисы *Google form* или *Google spreadsheet*, любой участник группы может собирать и вводить данные, идеи и мнения в режиме реального времени. Вот несколько примеров:

- Научите детей и подростков измерять у себя пульс и попросите их внести эти данные в электронную таблицу. Попросите их проделать какое-нибудь физическое упражнение, затем сосчитать пульс и ввести данные в электронную таблицу во вторую колонку. Заметьте, что в этом случае каждый участник процесса на данном этапе работает и вносит свой вклад в общее дело, а не просто сидит и пассивно слушает лекцию о том, что могло бы произойти в

рамках эксперимента, если бы он был реализован. А теперь внутри группы составьте вопросы по введенным данным. Затем обобщите и проанализируйте результаты.

- Затем задайте вопросы «Что из этого следует?» и «Что делать дальше?». Заметьте, что на этой стадии каждый приглашается к обсуждению на более высоком уровне обобщения, так как каждый участник группы представляет себе важность того, что он узнал вместе с другими. Оцените разницу между классом, где большая часть «урока» посвящена обобщению высокого уровня, и классом, который все отведенное время занимается сбором данных. Сколько учеников в том и другом случае активно работают? С каким результатом?

- Далее оцените эффективность «передачи» знаний. Пусть та же группа учеников найдет идеи из новой для себя области знаний, например социальных наук, с использованием той же технологии сбора и анализа данных. Делают ли ученики задание лучше? Обмениваются ли они идеями по поводу постановки проблемы, анализа данных и анализа по этой новой дисциплине? Что нового вы, как преподаватель, узнали о процессе обучения? Будете ли вы после этого удивляться, если ученики предложат свои собственные идеи для эксперимента? Если они представят проект, который намерены предложить директору? Будете вы удивлены, если они захотят пригласить врача, личного тренера, спортивного тренера или другого эксперта для совместного обсуждения результатов?

- Спросите учеников в финальном «мозговом штурме», что было (если было) уникальным в их выводах, которые они сделали по результатам аналитико-синтетической обработки данных своих исследований? Пришли ли они к тем же результатам, которые уже рекомендовали специалисты? Или они нашли что-то свое, новое, отличное от общепринятых концепций? Увидели ли они в своем коллективном знании что-то, что можно применить на практике?

Поднимаем ставки: пример из реальной жизни

Получив первый опыт, вы, возможно, захотите усложнить задачу. Приведенный ниже пример демонстрирует, как это работает и каких целей можно достигнуть.

В течение нескольких лет Дэвид Лоэртшер (*David Loertscher*) преподавал в университете штата Калифорния в Сан-Хосе (*San Jose State University*) курс *LIBR259* «Разработка методических материалов» (*«Instructional Design»*). Студенты читали рекомендованную литературу и слушали лекции о преимуществах сотрудничества школьного учителя и педагога-библиотекаря. Поскольку практически ни у кого в классе не было подобного опыта, профессору стало понятно, что студенты воспринимали такой тип сотрудничества как «чисто теоретический», как «воздушный замок», не имеющий никакого отношения к реальной средней школе ни сейчас, ни в перспективе.

Не будучи удовлетворенным скучной дискуссией, которая разворачивалась на занятиях, Лоэртшер бросил студентам настоящий вызов. Если мы хотим развивать в школе культуру взаимодействия, как мы будем это делать? Он дал студентам задание прочитать как минимум три профессиональные статьи, в которых анализируется взаимодействие педагога-библиотекаря [с кем бы то ни было]. Затем надо было занести основные идеи в электронную таблицу, составленную по категориям. На следующем занятии группа анализировала предметные рубрики этих таблиц на предмет и выявляла предложенные в литературе концептуальные идеи и/или решения. Аналитико-синтетическая обработка этой информации, включая основные рекомендации по трансформации школы, заняла более часа. Лоэртшер обнаружил вот что:

- Каждый член группы обязательно проделывал подготовительную работу к проекту, поскольку считал, что его вклад в проект будет очень важен для группы.

- В результате студенты не ограничились информацией из лекций или из учебника, а в поисках новых идей проанализировали более 50 профессиональных статей и научных докладов.

- Этап анализа научных данных потребовал от каждого члена группы высокого уровня мышления и активного участия на протяжении всего занятия.
- Применение компьютерной технологии (в данном случае, сервис составления электронных таблиц *Google spreadsheet*) настроило студентов на глубокое проникновение в предмет. Бумага, карандаши и меловая доска были бы не в состоянии поддержать такой уровень напряжения коллективной работы на протяжении всего этого времени анализа.
- Предложения по трансформации школы были не только осмысленными, но и креативными.
- И, наконец, в конце эксперимента каждый чувствовал себя интеллектуально опустошенным, но все без исключения ощущали душевный подъем по поводу идей и возможностей, которые они предложили.

Теперь эта технология коллективного научного исследования и анализа используется для формирования индивидуального и коллективного знания в рамках четырех теоретических основ всего курса. Глубина знаний и объем информации, усвоенной студентами за тот же период времени, увеличиваются экспоненциально в сравнении с прежними методами обучения и проведения исследований.

Набор элементов творческого характера

При рассмотрении трех стратегий создания нового знания появляется соблазн оказать предпочтение одной стратегии в ущерб другим. Однако мы не считаем, что представленные стратегии следует применять независимо друг от друга. Напротив, самые эффективные образовательные среды – это комбинация из всех представленных выше стратегий. Каждый ученик должен иметь возможность раскрыться в рамках любой из представленных стратегий обучения. Образование наиболее эффективно, когда стратегии обучения используются в сочетании друг с другом. Это называется также дифференциацией.



Есть ли у каждой стратегии свои сильные и слабые стороны? Да, есть. Усилия, затраченные в рамках коллективной работы, срабатывают *не всегда*, как, впрочем, и усилия, затраченные отдельным человеком или в рамках совместных проектов. Некоторые организации даже *не хотят*, чтобы их члены были креативными. Например, в большинстве случаев рестораны быстрого питания ставят приготовление своей продукции в рамки жестких стандартов и не разрешают сотрудникам проявлять фантазию и создавать собственные креативные гамбургеры. Однако учащимся (особенно детям и подросткам) очень важно дать представление обо всех трех способах обучения, поскольку они учатся, растут, терпят неудачи и развиваются. Все три стратегии обучения можно использовать в классе при личном контакте, при обучении онлайн и сочетая эти формы обучения.

Нужно ли отрабатывать стратегии последовательно, одна за другой? Действительно ли обучение – это лестница, по которой нужно подниматься ступенька за ступенькой? В нашем представлении, это не так. Любое сочетание трех представленных выше стратегий обучения может применяться в каждом классе на каждом уровне обучения – от дошкольного до старшей школы. Знакомство учащихся с разнообразными способами усвоения материала дает им больше возможностей и шансов для достижения успеха, чем эксплуатация одного-единственного метода до полного исчерпания его возможностей. Так, многие современные исследователи в области образования не согласны с тем, что решить проблему чтения детей можно путем интенсивного формирования у них навыка чтения. Они называют эту концепцию «пробуксовкой». Дифференциация предлагает учащимся сочетание различных способов обучения.

Мы лично не были в этой школе, но предполагаем, что все, о чем мы говорили в этой главе, оказывает влияние на культуру обучения, результаты обсуждения которой можно увидеть здесь:

http://www.fluency21.com/blogpost.cfm?blogID=2810&utm_source=Committed+Sardine+Blog+Update&utm_campaign=1798e514c5-

RSS EMAIL CAMPAIGN&utm_medium=email или на сайте *Tinyurl*: <http://tinyurl.com/8tscklf>

Основная мысль!

Чтобы добиться успеха в развивающемся объединенном сетями мире, молодые люди должны получить свой собственный опыт, научиться работать в рамках коллективных проектов, соединять свои знания со знаниями других, выстраивая тот коллективный разум, который выражает себя в креативности и гораздо реже – в инновационности.

Глава 4

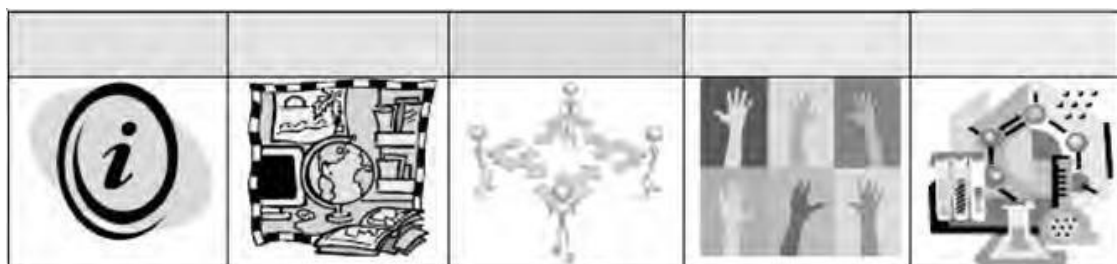
Коллективное сообщество и коллективное творчество: сначала – структура, затем – инструмент

В течение последних трех лет студенты университета Калифорнии в Сан-Хосе под руководством профессора Дэвида Лоэртшера создавали ВОП с использованием различного программного обеспечения (ПО). В течение весеннего семестра 2012 г. студенты провели исследование своих предыдущих достижений и затем разделили имевшееся в наличии ВОП на пять объемных порталов (или «комнат»). С каждым порталом работала отдельная команда. У членов команды были права проектировать, создавать и редактировать свой портал. Соответственно, у владельцев всего ВОП были права для работы во всех порталах ВОП. Таким образом, при возможности контроля системы в целом структура децентрализована, что позволяет развивать культуру взаимодействия, соучастия и сотрудничества. ВОП невозможно создать в одиночку.

В этой главе мы поговорим о возможностях каждого портала и напомним читателям о том, с чего начинается работа по созданию портала.

Пять основных порталов виртуального образовательного пространства

Проведя анализ ряда сайтов, посвященных созданию ВОП, студенты университета Калифорнии в Сан-Хосе во время весеннего семестра 2012 г. сгруппировали свои предыдущие достижения в пять основных разделов или порталов:



Ниже приведено краткое описание каждого из порталов. В последующих главах способ функционирования и контент каждого портала будут проанализированы более детально. Вы можете проследить рассказ о каждом портале по шаблону.

Информационный центр

Этот портал – первая страница ВОП. До некоторой степени он напоминает традиционную домашнюю страницу школьной библиотеки, поскольку знакомит пользователей с широким спектром полезных ресурсов и средств, с базами данных, библиотеками, музеями, видами деятельности, ориентирует в образовательном пространстве и т. д. Это точка входа в другие порталы. Чтобы привлечь внимание пользователя и удержать его интерес, в центре страницы размещено «фото дня», привлекающее внимание пользователя к сайту в целом.

Центр грамотности

Здесь школьная культура формируется на основе приобретения навыков чтения, письма, обсуждения, прослушивания, создания, потребления, проведения досуга, оценки достижений и всего прочего, связанного с различными видами грамотности. Здесь найдется место для клуба любителей электронной книги, клуба авторов, клуба любителей кино. Здесь аккумулируются результаты работы каждого класса, включенного в ВОП, формируются связи между

дисциплинами, между уровнями обучения, между школами, между районами, между штатами и между всеми частями света. По мере того как интерес к той или иной проблеме возникает, потом развивается, материализуется и наконец исчезает, здесь происходят самые разнообразные события. В центре грамотности размещают информацию президенты школьных клубов, педагоги и администраторы, а остальные имеют возможность высказать свое мнение, участвовать в проектах, обсуждениях и различных видах деятельности, оценивать достижения.

Центр знания

Это, собственно, учебное сообщество виртуального образовательного пространства. Здесь педагог-библиотекарь, педагог-технолог и другие специалисты совместно с учителями, работающими в классах, приобретают опыт коллективного профессионального творчества. Поскольку ВОП – открытая среда, все лучшее из процесса обучения в школе может быть записано и заархивировано. При этом образовательная деятельность может охватывать как отдельный класс, так и несколько, а также решать образовательные задачи планетарного масштаба.

Школьная культура

Этот портал больше других привлекает внимание учащихся, ведь это фактически «живой календарь» школы. Здесь находятся спортивные видео, осуществляется деятельность клубов, обсуждаются путешествия, спектакли и другие интересные события, объявляются победители конкурсов, демонстрируются съемки скрытой камерой и многое другое. Это то место, куда заходят каждый день, чтобы узнать, что происходит. «Фото дня» выбирается из представленных на портале событий для первой страницы Информационного центра.

Экспериментальный центр

Это сердце экспериментаторства. Это тестовая площадка для запуска проектов в пробном режиме, здесь случаются все успехи и неудачи, реализуются проекты, направленные на развитие школы и представляются результаты общих исследований деятельности школы. Доступ к центру имеют не только создавшие и занимающиеся его поддержкой администраторы, но и команды лидеров, реализующие грантовые проекты или новые инициативы в школе. Это пространство как для взрослых, так и для детей, здесь все имеют право на эксперимент, на риск, на неудачу – ведь здесь каждый понимает, что только так можно добиться успеха.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.