



ISSN 2949-1061

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Тульский государственный педагогический университет
им. Л. Н. Толстого»**



#УЧЕНИЧЕСТВО

Выпуск 3

**Тула
2023**

#УЧЕНИЧЕСТВО

Сетевое издание
Основан в 2022 г.

Выходит 4 раза в год

Выпуск 3

Дата выхода в свет: 04.12.2023 г.

Главный редактор –
доктор педагогических наук,
профессор,
ТГПУ им. Л.Н. Толстого
Ромашина Е. Ю.

Учредитель: ФГБОУ ВО
«ТГПУ им. Л.Н. Толстого».

© ТГПУ им. Л.Н. Толстого, 2023
© Авторы статей, 2023

Адрес учредителя и редакции:
300026, Тульская область,
город Тула,
проспект Ленина, 125.
Телефон: +7 (4872) 31-20-34
Электронный адрес:
tula-uch@tsput.ru

Издатель: ФГБОУ ВО
«ТГПУ им. Л.Н. Толстого».
Адрес издателя:
300026, Тульская область,
город Тула,
проспект Ленина, 125.

Свидетельство о регистрации
СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 84231

ISSN 2949-1061 (online)

Телефон: +7 (4872) 35-14-88
Электронный адрес:
info@tsput.ru

СОДЕРЖАНИЕ ВЫПУСКА

<i>От редакции</i>	5
Ситникова Л. Д. Педагогический хакатон «Цифровые инструменты в образовательной деятельности»: проектирование, организация, проведение	6
Проекты студенческих команд	
Чернышова А. В., Суворова П. С., Ранкова Д. В., Сахно Л. С., Толстоусова В. Е. Мир профессий	22
Баракина М. А., Овчинникова А. И., Конкина А. С., Куличкова А. М., Шарова А. А. Путешествие к здоровью	29
Полякова К. И., Негода Д. С., Завадский А. И., Ефремов К. Р. Мы разные, но вместе	37
Кондратов В. М., Новикова В. А., Зиновьева Д. А., Радишевский Э. Ф., Андреянова Е. А. Экологические проблемы настоящего и будущего	43
Рядов Н. А., Проскурякова О. Е., Камчатная К. А. Правила безопасного поведения в условиях VR	49
Лебедева А. С., Арцибасова Е. С., Щеглеватых Д. Б. Мы живем в России	54
Филипчева А. А., Глаголева Э. В., Сидорова А. И., Ушакова А. А., Холодкова А. И. Здоровье: реальное и желательное	60
<i>Фоторепортаж</i>	67

Номер подготовлен в рамках государственного задания на оказание государственных услуг (выполнение работ) на 2023 г. и плановый период 2023-2025 годов (приказ Минпросвещения России от 28 декабря 2022 г. № 1191) в целях организации и проведения Тульского научно-методического форума «Педагогическое образование: диалог с будущим»

DOI 10.22405/2949-1061-2023-3



Доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0 Всемирная, которая разрешает неограниченное использование, распространение и воспроизведение на любом носителе, при условии, что оригинальная работа должным образом цитируется. (CC BY 4.0)

#APPRENTICESHIP

Online publication
Founded in 2022

Published 4 times a year

Issue 3

Released on March 04.12.2023 г.

Chief Editor

Doctor of Sciences in Pedagogical
Sciences, Professor
E.Yu. Romashina

Founder:

**Tula State Lev Tolstoy
Pedagogical University.**

© Tula State Lev Tolstoy
Pedagogical University, 2023
© Authors of articles, 2023

Address of the founder and the editorial office:

**300026, Tula,
Lenin Prospekt, 125
Phone: +7 (4872) 31-20-34
E-mail address:
tula-uch@tsput.ru**

Publisher: Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University.

**Address of the publisher:
300026, Tula,
Lenin Prospekt, 125**

Registration certificate

**EL № FS 77 – 84231
ISSN 2949-1061 (online)**

Phone: +7 (4872) 35-14-88

**E-mail address:
info@tsput.ru**

TABLE OF CONTENTS

<i>From the editor</i>	5
Sitnikova L. D. Pedagogical hackathon "Digital tools in educational activity": designing, organising, conducting	6
<i>Student team projects</i>	
Chernyshova A. V., Suvorova P. S., Rankova D. V., Sakhno L. S., Tolstousova V. E. The world of professions	22
Barakina M. A., Ovchinnikova A. I., Konkina A. S., Kulichkova A. M., Sharova A. A. Journey to wellness	29
Polyakova K. I., Negoda D. S., Zavadskiy A. I., Yefremov K. R. We are all different, but we are together	37
Kondratov V. M., Novikova V. A., Zinovyeva D. A., Radishevskiy E. F., Andreyanova E. A. Current and future environmental challenges	43
Ryadov N. A., Proskuryakova O. Y., Kamchatnaya K. A. Rules of safe behavior in the VR environment	49
Lebedeva A. S., Artsibasova E. S., Shcheglevatykh D. B. We live in Russia	54
Filipcheva A. A., Glagoleva E. V., Sidorova A. I., Ushakova A. A., Kholodkova A. I. A real and desirable state of health	60
<i>Photo report</i>	67

This issue is prepared within the framework of the state project for providing public services (works) for 2023 and the planning period of 2023-2025 (Order of the Ministry of Education of Russia No. 1191 dated 28 December 2022) for the purpose of organizing and holding the Tula Scientific and Methodological Forum "Pedagogical Education: Dialogue with the Future".

DOI 10.22405/2949-1061-2023-3



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. (CC BY 4.0)

Главный редактор

Ромашина Екатерина Юрьевна

доктор педагогических наук, профессор,
проректор по научно-исследовательской деятельности ТГПУ им. Л.Н. Толстого.

Члены редакционной коллегии:

Алешина Людмила Васильевна – доктор филологических наук, профессор, заведующий кафедрой теории и методики начального общего образования Орловского государственного университета им. И.С. Тургенева

Белянкова Елена Ивановна – кандидат педагогических наук, доцент, директор Института инновационных образовательных практик ТГПУ им. Л.Н. Толстого

Богатырева Юлия Игоревна – доктор педагогических наук, профессор, директор Института передовых информационных технологий ТГПУ им. Л.Н. Толстого

Заславская Ольга Владимировна – доктор педагогических наук, профессор, заведующий кафедрой теории и методики образования Тульского государственного университета

Красовская Нелли Александровна – доктор филологических наук, профессор, декан международного факультета ТГПУ им. Л.Н. Толстого

Кузнецова Марина Ивановна – доктор педагогических наук, ведущий научный сотрудник Института стратегии развития образования РАО

Митрохина Светлана Васильевна – доктор педагогических наук, доцент, декан факультета искусств, социальных и гуманитарных наук ТГПУ им. Л.Н. Толстого

Орлова Людмила Александровна – доктор педагогических наук, доцент, профессор кафедры педагогики, методики и дисциплин начального образования ТГПУ им. Л.Н. Толстого

Федотенко Инна Леонидовна – доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры психологии и педагогики ТГПУ им. Л.Н. Толстого

EDITORIAL BOARD

Editor-in-Chief

Ekaterina Yu. Romashina

Doctor of Sciences in Pedagogical Sciences, Professor, Vice-Rector for Science and Research, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University

Members of the Editorial Board:

Lyudmila Vasilyevna Alyoshina – Doctor of Sciences in Philological Sciences, Professor, Head of the Chair of Theory and Methodology of Primary General Education, Orel State University

Elena Ivanovna Belyankova – PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Director of the Institute of Innovative Educational Practices, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University;

Yulia Igorevna Bogatyreva – Doctor of Sciences in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Deputy Director of the Institute of Advanced Information Technologies, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University

Olga Vladimirovna Zaslavskaya – Doctor of Sciences in Pedagogical Sciences, Professor, Head of the Chair of Theory and Methodology of Education, Tula State University

Nelly Aleksandrovna Krasovskaya – Doctor of Sciences in Philological Sciences, Professor, Dean of the International Department, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University

Marina Ivanovna Kuznetsova – Doctor of Sciences in Pedagogical Sciences, Leading Researcher at the Institute for Strategy of Education Development of the Russian Academy of Education

Svetlana Vasilyevna Mitrokhina – Doctor of Sciences in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Dean of the Faculty of Arts, Social Sciences and Humanities, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University

Lyudmila Aleksandrovna Orlova – Doctor of Sciences in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Professor of the Chair of Pedagogy, Methodology and Disciplines of Primary Education, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University

Inna Leonidovna Fedotenko – Doctor of Sciences in Pedagogical Sciences, Professor, Professor of the Chair of Psychology and Pedagogy, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University

Уважаемые читатели!

Этот номер мы решили сделать тематическим и полностью посвятить хакатону «Цифровые инструменты в образовательной деятельности», который был подготовлен и проведен в Университете Льва Толстого 18–22 сентября 2023 г. в рамках тульского научно-методического форума «Педагогическое образование: диалог с будущим».

Номер открывает статья одного из организаторов хакатона, кандидата педагогических наук, доцента Института инновационных образовательных практик ТГПУ им. Л. Н. Толстого Людмилы Дмитриевны Ситниковой. В тексте подробно описан процесс подготовки, организации и проведения хакатона, а также предложены аналитические выводы, сформулированные командой разработчиков по итогам коллективной рефлексии.

Далее в номере представлены материалы студенческих проектов, подготовленных командами – участниками хакатона. По условиям кейсов проект должен был стать готовым продуктовым решением – цифровым портфелем ресурсов и инструментов по теме урока или внеурочного мероприятия. Все команды успешно справились с полученным заданием, и сегодня вы имеете возможность познакомиться не только с текстами проектов, но и с их материалами в цифровом формате: номер снабжен необходимыми гиперссылками.

Кроме того, каждую статью – описание проекта сопровождает экспертное заключение специалиста, в котором выявлены и отмечены сильные и слабые стороны работы студентов.

Фактически номер получился целостным научно-методическим пособием, и мы надеемся, что он послужит на пользу профессиональной деятельности наших читателей.

От редакции

#Ученичество. 2023. Вып. 3. С. 6–21.
#Apprenticeship. 2023. Issue 3. P. 6–21.

Научная статья
УДК 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-6-21>

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ХАКАТОН «ЦИФРОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»: ПРОЕКТИРОВАНИЕ, ОРГАНИЗАЦИЯ, ПРОВЕДЕНИЕ*

**Ситникова
Людмила Дмитриевна**

кандидат педагогических наук, доцент
Тульский государственный педагогический
университет им. Л.Н. Толстого
Тула, Россия
sitnlud@yandex.ru

Аннотация: В статье описаны процедуры проектирования, организации и проведения межрегионального педагогического хакатона «Цифровые инструменты в образовательной деятельности» с детальным представлением каждого этапа. Созданные участниками команд цифровые продукты с одной стороны продемонстрировали уровень владения студентами цифровыми компетенциями своей профессиональной сферы, а с другой – показали возможности цифровых ресурсов и инструментов для достижения метапредметных и личностных образовательных результатов школьников.

Ключевые слова: педагогический хакатон, цифровые инструменты, цифровые ресурсы, педагогическое проектирование, образовательные результаты.

Scientific Article
UDC 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-6-21>

PEDAGOGICAL HACKATHON "DIGITAL TOOLS IN EDUCATIONAL ACTIVITY": DESIGNING, ORGANISING, CONDUCTING

**Sitnikova
Ludmila Dmitrievna**

PhD in Pedagogy, Associate Professor
Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University
Tula, Russia
sitnlud@yandex.ru

Abstract: The article describes the procedures of designing, organising and conducting the interregional pedagogical hackathon "Digital Tools in Educational Activities" with a detailed presentation of each stage. The digital products created by the participants of the teams on the one hand demonstrated the level of students' mastery of digital competences of their professional sphere, and on the other hand - showed the possibilities of digital resources and tools to achieve meta-subject and personal learning outcomes of schoolchildren.

Keywords: pedagogical hackathon, digital tools, digital resources, pedagogical design, learning outcomes.

© Ситникова Л. Д., 2023
© Sitnikova L. D., 2023

Целевая составляющая современного школьного образования определена через результаты освоения образовательных программ, зафиксированных во ФГОС ООО. Учитель каждый день и на каждом уроке формулирует эти цели, а достичь их возможно только с учетом современных реалий: ежедневно меняющегося мира и цифровых технологий, проникающих всюду.

В учебном процессе школы современные технологии реализуются через использование цифровых инструментов и цифровых образовательных ресурсов. Оптимально, когда у учителя на каждом уроке имеется необходимый комплекс, помогающий организовать образовательный процесс максимально эффективно и результативно. Освоение цифровых инструментов студентами уже на вузовской скамье – важная задача профессиональной подготовки.

Именно для достижения этой цели 18–20 сентября 2023 г. в Тульском государственном педагогическом университете им. Л. Н. Толстого был проведен хакатон, соединивший в себе цифровую форму – соревнование в области применения IT-технологий и педагогическое содержание – проектирование образовательного процесса с заданными параметрами. Участниками мероприятия стали команды, объединяющие студентов – будущих учителей и студентов IT-направлений подготовки. Подобная интеграция была направлена на формирование способности к коммуникации между представителями разных профессиональных сфер и готовности к разработке цифровых решений для педагогических задач, а в перспективе – для более эффективной цифровизации образования.

Нормативную базу хакатона составили:

- профессиональные стандарты в области профессиональной деятельности 01 Образование и наука;
- Федеральные государственные образовательные стандарты высшего образования по УГНС 44.00.00 Образование и педагогические науки;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного образования»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды»;
- Распоряжение Правительства РФ от 24 июня 2022 г. № 1688-р «О Концепции подготовки педагогических кадров для системы образования на период до 2030 г.»;
- Указ Президента Российской Федерации от 9 мая 2017 г. № 203 «О стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 гг.»;
- Программа «Цифровая экономика Российской Федерации»: распоряжение Правительства Российской Федерации от 28 июля 2017 г. № 1632-р.

Методологической основой стали:

- системно-деятельностный подход, способствующий формированию умений и навыков обучающихся, в том числе цифровых;
- компетентностный подход, способствующий формированию у личности способности эффективно действовать при решении различных профессиональных задач;
- принципы педагогического дизайна Роберта Ганье [9];
- подход И. Я. Лернера и М. Н. Скаткина к уровням усвоения знаний в ходе обучения [1; 3];

- теоретические основы методики использования цифровых инструментов в профессиональной подготовке (проектное обучение, интерактивные и дистанционные технологии, кейс-технологии и др.).

Проектирование педагогического хакатона «Цифровые инструменты в образовательной деятельности»

На подготовительном этапе работы в университете было сформировано и утверждено Положение о хакатоне «Цифровые инструменты в образовательной деятельности» https://tspu.ru/faculties_and_departments/iiop/khakaton/pologenie-khakaton.pdf. Согласно Положению, хакатон – это ограниченное во времени соревновательное мероприятие, в рамках которого участники в составе команд от 3 до 5 человек генерируют новые идеи по проблемным вопросам в области цифровой трансформации образования, а также создают прототипы продуктивных решений.

Участникам хакатона предлагается кейс с описанием задачи, которую предстоит команде решить за определенное время. В процессе выполнения задания осуществляется промежуточная проверка результатов работы команд, отражающая динамику их деятельности (checkpoint). Работа сопровождается информационной поддержкой в виде лекций специалистов в области цифровизации образования, а также посредством информационных ресурсов, размещенных в сети Интернет и предназначенных для публикации актуальной информации о хакатоне, – его информационной платформы. Кроме того, для сопровождения проектной деятельности в рамках хакатона предусмотрены наставники и кураторы, помогающие команде соединить дидактические идеи с возможностями цифровых инструментов и технологий.

Результатом выполнения кейса становится прототип продуктивного решения, который через процедуру защиты представляется жюри, состоящему из специалистов сферы образования и IT-отрасли. После предварительного анализа жюри допускает участников к финальной презентации, осуществляет итоговую оценку проектов и определяет победителя педагогического хакатона.

Участие студентов в хакатоне должно обеспечить совершенствование умений и навыков, развитие компетенций в следующих областях.

1. Предметные навыки: цифровая дидактика; педагогический дизайн; цифровая образовательная среда и цифровой образовательный контент; применение знаний об использовании цифровых инструментов в сфере образования (визуализация, мультимедийная игровая тренировка и диагностика, VR/AR, искусственный интеллект и др.).

2. Междисциплинарные «навыки XXI века»: командное взаимодействие; опыт проектной деятельности в ограниченных условиях; опыт решения практических межпредметных задач с применением имеющихся предметных знаний; навык самопрезентации и аргументированной защиты собственной разработки.

Основными задачами хакатона стали:

1. выявление талантливой активной молодежи, стимуляция интереса к техническому и социальному творчеству, развитие профессионально значимых личностных качеств студентов;

2. знакомство с функционированием и использованием современных цифровых инструментов для решения образовательных задач, профессионального самоопределения и развития;

3. популяризация современной науки и знания в области цифровых технологий и цифровой трансформации образования;

4. развитие научной и образовательной составляющих в деятельности педагогических университетов.

Кейс для хакатона – это комплексное задание «Цифровой портфель», содержанием которого становятся «цифровые принадлежности», необходимые учителю для организации образовательного процесса: видеоролик; инфографика; коллекция готовых и разработанных командой цифровых материалов, инструментов и сервисов. Темы урока или внеурочного мероприятия участники определяют самостоятельно в зависимости от выбранных ими результатов, формируемых в ходе реализации образовательного процесса.

Разработанный командой продукт обязан отвечать ряду требований. Он не должен:

- содержать элементов порнографии или других материалов сексуального характера, пропаганды насилия, религиозной и расовой ненависти;
- нарушать авторские права и содержать объекты интеллектуальной собственности, принадлежащие третьим лицам, исключая членов команды;
- содержать вредоносные программы, вирусы, шпионские программы и другие аналогичные электронные программы, которые могут нанести вред информационной системе или нарушить нормы закона, защищающего конфиденциальность информации.

Должен:

- быть созданным во время проведения хакатона и не являться развитием уже существующего цифрового продукта;
- выполнять заявленные командой функции;
- соответствовать теме задания;
- демонстрироваться в рабочем состоянии представителю экспертного жюри до финальной презентации.

Результаты деятельности команд оцениваются жюри в следующем порядке:

- команда презентует результат перед жюри в течение десяти минут,
- жюри имеет право в течение 5–7 минут после выступления команды задать уточняющие вопросы (тайминги отслеживаются наставниками команд),
- жюри производит оценку результатов в соответствии с установленными критериями на основе своих знаний, профессионального опыта и компетенций,
- оценка результатов производится по балльной / рейтинговой системе.
- Процедура выбора победителей хакатона:
- победителем(ями) признае(ю)тся команда(ы), получившие наибольшее количество баллов по результатам работы жюри,
- может быть определено не более трех победителей,
- подведение итогов происходит путем объявления победителя(ей) в рамках хакатона,
- победители награждаются призами в соответствии с решением жюри по итогам оценки результатов,
- по решению организаторов могут вводиться дополнительные поощрительные номинации для команд и отдельных участников,
- организаторы вправе дополнять критерии оценки в соответствии со спецификой задания, предупредив команды до начала работы над заданием,
- в случае возникновения спорной ситуации вопрос решается открытым голосованием жюри.

Для обеспечения информационной составляющей хакатона были созданы: онлайн-платформа для регистрации участников и формирования команд; официальная группа в ВКонтакте «ХАКАТОН Цифровые инструменты в

образовательной деятельности» для размещения стартовой информации, расписания; чат в ВКонтакте для размещения актуальной информации, быстрой связи с организаторами, кураторами и наставниками команд; коллекция дополнительных материалов для эффективного выполнения задания, реализованная на бесплатной облачной платформе для хранения файлов и безопасного предоставления доступа к ним.

Организация мероприятия.

Основной площадкой проведения хакатона, удовлетворяющей требованиям к педагогическим мероприятиям с использованием цифровых технологий, был определен Технопарк универсальных педагогических компетенций ТГПУ им. Л. Н. Толстого (г. Тула, просп. Ленина, д. 125, 3-й учебный корпус). Предварительно было составлено расписание основных мероприятий (см. таблицу 1).

Таблица 1

Примерное расписание основных мероприятий хакатона

1-й день
9:30–9:50 – сбор и регистрация участников
10:00–10:30 – открытие хакатона
10:30–11:00 – тренинг командообразования / образовательный квиз
11:00–12:00 – лекции от экспертов
12:00–12:15 – инструктаж по технике безопасности при работе с оборудованием
12:15–13:00 – подготовка рабочего места, ознакомление с заданиями
13:00–14:00 – обед
14:00–16:00 – работа над проектами
16:00–16:15 – перерыв
16:15–19:00 – работа над проектами
2-й день
10:00–11:30 – чек-пойнт
11:30–11:45 – перерыв
11:45–13:00 – заключительный этап работы над проектами
13:00–14:00 – обед
14:00–17:00 – презентации проектов
17:00–18:00 – работа жюри, подведение итогов хакатона

Регистрация участников осуществлялась на онлайн-платформе https://tspu.ru/faculties_and_departments/iop/khakaton/. Подтверждение регистрации участником означало предоставление согласия на обработку персональных данных в соответствии с требованиями Федерального закона РФ от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных». Обработку и хранение

персональных данных осуществлял организатор хакатона – ТГПУ им. Л.Н. Толстого.

Команды-участники.

По итогам регистрации об участии в хакатоне заявили 9 команд: Оренбургский государственный педагогический университет (3 чел.), Липецкий государственный педагогический университет (3 чел.), Дагестанский государственный педагогический университет (4 чел.), Воронежский государственный педагогический университет (4 чел.), Губернский колледж, г. Серпухов (5 чел.), Тульский педагогический колледж (2 команды по 5 чел.), Тульский государственный педагогический университет (2 команды по 4 чел.).

Содержание задания (кейса).

С учетом целевой составляющей организаторами мероприятия было разработано содержание комплексного задания «Цифровой портфель»:

1. Описание (что нужно сделать)

Разработать комплект цифровых образовательных ресурсов для сопровождения образовательного взаимодействия / события (урок, внеурочное мероприятие), который учитель может использовать при реализации образовательного процесса события. Составляющие комплекта:

ПРОМОРОЛИК – обоснование темы события с указанием актуальности, целей, краткого содержания, представления авторов (результат – видеоролик),

ИНФОГАЙД – теоретические сведения по теме события (результат – инфографика),

ЦИФРОВАЯ ПАПКА МАТЕРИАЛОВ – набор из интерактивных заданий для закрепления и тестов для контроля по теме события (результат – коллекция материалов, разработанных с помощью различных цифровых инструментов),

НОТЕВООК – полезный справочник с материалами по теме события (результат – список источников материалов),

ЦИФРОВОЙ ПЕНАЛ – набор цифровых инструментов, необходимых для проведения события (результат – коллекция с кратким описанием функционала),

МАСКОТ – цифровой талисман команды (результат – графический объект).

2. Контекст (дополнительные данные, которые необходимо учитывать).

Проблема соответствия целевого компонента и конечных дидактических материалов для реализации образовательного процесса в цифровом мире становится все более актуальной. Цели обучения – это образовательные результаты, где метапредметные и личностные элементы составляют обязательный и важный компонент цели каждого образовательного события. Цифровизация образования изменила методы, формы и средства образовательного взаимодействия. Цифровые ресурсы и инструменты становятся необходимым элементом при реализации почти каждого компонента образовательного события / взаимодействия (новое знание, закрепление, контроль). Выбрать цифровой инструмент или цифровой образовательный ресурс, наиболее эффективный для достижения конкретных образовательных результатов, учителю бывает непросто.

3. Проблема, с которой сталкиваются пользователи.

Современные педагоги имеют различный уровень сформированности цифровой компетентности, что может создавать проблемы в использовании различных цифровых инструментов и ресурсов в образовательном процессе.

Разобраться в их многообразии и выбрать наиболее эффективные для обеспечения высокого качества образования достаточно сложно.

4. Категории пользователей, потенциально задействованные в ситуации задания.

Педагоги / работающие студенты.

5. Вспомогательные материалы для решения проектного задания.

Папка с дополнительными материалами: clck.ru/35gA9n



6. Какие эффекты можно получить от решения проектного задания.

Эффективное использование педагогами цифровых ресурсов и инструментов для решения профессиональных задач и повышения качества образования.

Участникам предлагается выбрать по одному метапредметному и личностному результату из перечня, составленного организаторами мероприятия в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования.

Личностные результаты:

- способность обучающихся во взаимодействии в условиях неопределенности, открытость опыту и знаниям других,
- активное неприятие действий, приносящих вред окружающей среде,
- интерес к практическому изучению профессий и труда различного рода, в том числе на основе применения изучаемого предметного знания,
- ответственное отношение к своему здоровью и установка на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиенических правил, сбалансированный режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность),
- осознание последствий и неприятие вредных привычек (употребления алкоголя, наркотиков, курения) и иных форм вреда для физического и психического здоровья,
- соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде,
- активное неприятие асоциальных поступков, свобода и ответственность личности в условиях индивидуального и общественного пространства,
- восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов, понимание эмоционального воздействия искусства,
- уважение к символам России, государственным праздникам, историческому и природному наследию и памятникам, традициям разных народов, проживающих в родной стране.

Метапредметные результаты:

- выявление и характеристика существенных признаков объектов (явлений),
- установление существенных признаков классификации, основания для обобщения и сравнения, критериев проводимого анализа,
- формулирование вопросов, фиксирующих разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, самостоятельное установление искомого и данного,

- применение различных методов, инструментов и запросов при поиске и отборе информации или данных из источников с учетом предложенной учебной задачи и заданных критериев,
- самостоятельный выбор оптимальной формы представления информации и иллюстрирование решаемых задач несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями,
- выражение себя (своей точки зрения) в устных и письменных текстах,
- публичное представление результатов выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта),
- самостоятельное составление алгоритма решения задачи (или его части), выбор способа решения учебной задачи с учетом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументация предлагаемых вариантов решений,
- эффективное запоминание и систематизация информации [6].

Каждая команда выбирает два результата, именно на их формирование должен быть нацелен разрабатываемый командой урок или внеурочное мероприятие. Тему и класс участники выбирают самостоятельно. Очередность выбора командами результатов была определена по итогам проведенного квиза: команда-победитель получила право выбрать первой, далее – в соответствии с набранными на квизе баллами.

Были разработаны следующие критерии оценивания выполнения кейса:

- цифровой портфель (общая оболочка): удобство содержимого портфеля – структура и навигация, работоспособность,
- проморолик: создание мотивации на образовательное событие,
- инфогайд: точное и понятное изложение теории по теме образовательного события,
- цифровая папка материалов: интерактивные задания для разных уровней усвоения (знание, понимание, применение по образцу, применение в новых условиях); интерактивные задания, созданные разными цифровыми инструментами; вопросы в тестах, составленные верно, соответствующие проверяемым знаниям,
- notebook: список, содержащий актуальную информацию соответственно теме события,
- цифровой пенал: понятность и наглядность элементов коллекции,
- соответствие темы образовательного события и содержания всех компонентов портфеля целям (результатам),
- презентация и защита проекта: структурирование материала, логичное и последовательное изложение; дизайн; конструктивное взаимодействие и аргументированные ответы на вопросы жюри.

Помимо определения победителя жюри были учреждены поощрительные номинации для всех команд-участников: «Глубоко копали» – за лучшее обоснование темы; «Ум хорошо, а много умов – гораздо лучше!» – за самую сплоченную команду; «Не наукой единой» – за лучшее интерактивное задание; «Двоичная отличная» – за лучшее владение цифровыми технологиями; «Юмор – главное оружие учителя» – за самый веселый проект; «Красота в деталях» – за лучшее представление теории; «Еще один из команды» – за лучший командный талисман.

Для проведения основных мероприятий хакатона был разработан сценарий и сопровождающие его презентации. Покажем пример сценария первого дня хакатона.

Сценарий межрегионального педагогического хакатона
«Цифровые инструменты в образовательной деятельности»
(день первый)

Ведущий: Добрый день! Дорогие участники хакатона, мы рады вас приветствовать в стенах ТГПУ им. Л. Н. Толстого! Огромное спасибо, что вы откликнулись на наше приглашение и решили стать участниками этого замечательного мероприятия в знаковые дни, посвященные 85-летию нашего университета! Это почетно и приятно для нас!

Хакатон – это формат соревнования популярный в сфере IT по всему миру. Во время хакатона специалисты из разных областей не просто соревнуются, а обмениваются опытом, информацией и вместе решают какую-либо проблему. Подобные соревнования проводятся довольно давно, одним из первых таких мероприятий был метод совместного выполнения кейсов в далеком 1924 г. Термин же «хакатон» появился в 1999 году.

Сегодня у нас межрегиональный ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ХАКАТОН, который очень нужен для сближения будущих молодых педагогов и ребят из IT-области. Наш хакатон – это место разработки образовательных проектов для решения проблем цифровизации образования, использования цифровых инструментов и ресурсов. Как вы думаете, что главное на хакатоне? Главное – не просто получить результат, главное – это люди и их идеи, которые работают на этот результат. Мы еще совершенно не знаем вас, участники. Кто вы? Давайте познакомимся! Я называю команду в порядке, указанном на схеме, и вся команда встает, чтобы мы вас увидели. Представитель команды представляет участников, а может, и каждый участник сам захочет представиться. Начинаем. Итак, приглашаем для знакомства команду ...

Представление команд

После такого яркого и жизнерадостного знакомства продолжим создавать классную атмосферу и проведем маленькое соревнование, «актуализацию знаний». Вспомним педагогику и цифровые технологии, всего по чуть-чуть... В этом нам поможет образовательный квиз. А я вас прошу отдаться всей душой соревновательному духу, потому что результаты его вам могут помочь при выборе заданий.

Проведение квиза

Образовательный квиз был разработан к.п.н., доцентом Мартынюк Ю. М., к.п.н., доцентом Даниленко С. В. на двух платформах (myquiz.ru, quizizz.com). Цель проведения данной командной образовательной игры – включение и мотивация к активной и продуктивной деятельности участников на хакатоне, формирование навыков коммуникации и совместной деятельности у участников команд, определение порядка выбора результатов командами для последующего определения темы задания. Всего было составлено 20 вопросов, различных видов. Содержание вопросов квиза касалось цифровизации образования, они были составлены в шуточной форме. Представим некоторые из них.

1. К признакам VUCA-мира, в котором существует современный школьник, относятся изменчивость, автономность, постоянство, неопределенность, неоднозначность (выберите несколько правильных ответов).

2. Если шар зеленого цвета, то Винни-Пух похож на листик; если шар синего цвета, то Винни-Пух похож на тучку. Эти условия предназначались для того, кто должен был не заметить гения маскировки Винни-Пуха. Кто это?

3. Обученная на материале творчества Антуана де Сент-Экзюпери, нейросеть легко распознает этот объект. А вы догадались или вспомнили кого съела змея?

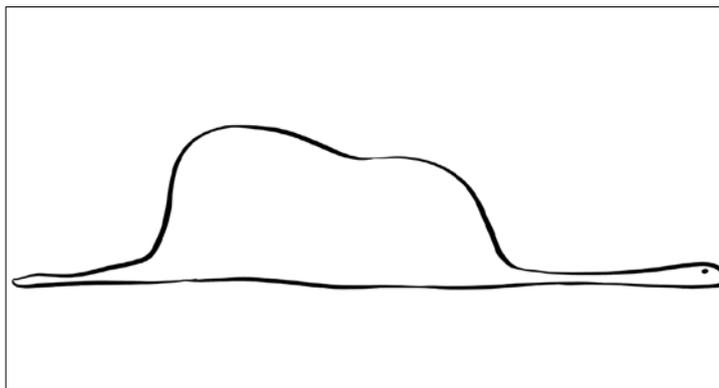


Рис. 1. Объект из творчества Антуана де Сент-Экзюпери.

4. Этот головной убор был чрезвычайно популярен в древности и в Средние века. Затем его популярность возросла в связи с необходимостью защиты человека. Теперь он переживает еще одну волну популярности в связи с виртуальной реальностью. Что это?

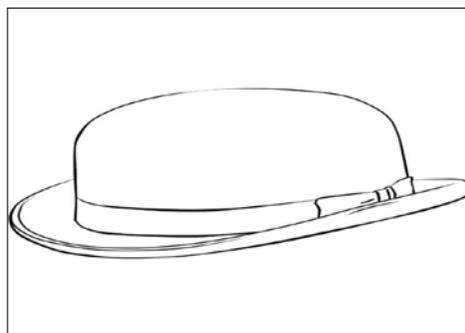


Рис. 2. Популярный головной убор.

5. Линус Торвалдс выбрал талисман для операционной системы Linux после того, как его в зоопарке укусил...: медведь, пингвин, гусь, панда (выбрать один правильный ответ).

Подключение к игре производится по QR-коду или ссылке. От команды принимается один ответ на каждый вопрос квиза. Итоговые результаты квиза становятся рейтинговой таблицей, которая определит порядок получения основного задания хакатона.

Ведущий: Я прошу оставить результаты квиза на экране, потому что сейчас начнется самое важное – раздача заданий. А порядок, в котором команды получают задания, как раз определяют результаты квиза! Представитель команды, которую я называю в соответствии со списком, подходит ко мне и получает задание. Вы выбираете по одному листочку из двух комплектов. Один комплект – это личные результаты по ФГОС ООО, другой – результаты метапредметные. Прошу обязательно мне назвать выбранные варианты: букву и цифру рядом с результатом. Команда ..., ваш представитель.

Итак, задания получены, минуту на знакомство с ними, затем я прокомментирую. Маленькая преамбула к заданию. Каждый день учитель идет на урок. На каждом уроке он должен достигать определенных результатов. Эти результаты определены ФГОС. Но мы не забываем, что учитель находится в современном цифровом мире и обучает ученика такого мира. Очевидно, что и результаты учителю можно достигать с использованием цифровых инструментов и цифровых образовательных ресурсов. Поэтому хорошо бы, чтобы у учителя на каждом уроке был комплект цифровых образовательных ресурсов и инструментов, которые выступали его помощниками в организации образовательного процесса и делали его максимально эффективным и высокорезультативным.



Рис 3. Слайд презентации

У вас имеются два результата: личный и метапредметный. Эти результаты соответствуют ФГОС ООО 2021. Что нужно сделать?

Этапы работы.

1. Изучите содержание результатов.
2. Определите тему образовательного события (урок или внеурочное мероприятие).
3. Формирование выбранных вами результатов должно стать целью этого события.
4. Спроектируйте общую концепцию образовательного события. Здесь не нужна технологическая карта или конспект, важно, чтобы вы разработали цифровые образовательные ресурсы и указали готовые цифровые инструменты (если они используются), необходимые для реализации этого события и достижения результатов.
5. Разработайте некий комплект – цифровой портфель, который учитель может взять на образовательное событие, чтобы провести его максимально эффективно.
6. В него обязательно должны войти следующие составляющие.

ПРОМОРОЛИК – в нем вы обосновываете актуальность темы, кратко описываете содержание события и указываете авторов – вас; (требование – создание 3–5-минутного видеоролика, который мотивирует учащихся к учебной деятельности на образовательном событии);

ИНФОГАЙД – это предъявляемые ученику новые знания по теме образовательного события (создана инфографика, требование – точное и понятное изложение теории по теме образовательного события),

ЦИФРОВАЯ ПАПКА МАТЕРИАЛОВ – ее материалы позволяют провести актуализацию, первичное закрепление и контроль (созданы интерактивные задания и тесты контроля, требования – интерактивные задания для разных уровней усвоения на знание / понимание, применение по образцу, применение в новых условиях, созданы разными цифровыми инструментами; вопросы в тестах составлены верно, соответственно проверяемым знаниям);

NOTEBOOK (полезный справочник) – здесь содержатся источники (литература, сайты, форумы, видео и т. д.), использованные для разработки проморолика, инфогайда, папки и ее содержимого (создание списка источников, требование – актуальность информации по теме события);

ЦИФРОВОЙ ПЕНАЛ – цифровые инструменты, использованные для разработки проморолика, инфогайда, папки и ее содержимого или учениками на образовательном событии (создание коллекции с указанием краткого функционала каждого инструмента, требование – понятность и наглядность элементов коллекции);

МАСКОТ – это для души, для создания классной атмосферы как на событии, так и в вашей команде! Ваш талисман, который сопровождает вас и делает этот мир лучше! (требование – создание графического объекта).

Теперь вы меня можете спросить: и все эти 6 компонентов надо куда-то разместить? Да, в цифровой портфель, и здесь я не могу жестко вас ограничивать, ведь это может быть и соединение в программном коде на сайте, в том числе созданном с помощью конструктора; на виртуальной доске и т. п., **ГЛАВНОЕ** – чтобы компоненты были вместе, удобны для использования учителем! Общие требования к **ЦИФРОВОМУ ПОРТФЕЛЮ**: создание общей оболочки – пространства, где в определенном порядке располагаются все перечисленные компоненты (требования – удобство содержимого портфеля, его структура и навигация, работоспособность; все компоненты цифрового портфеля должны быть разработаны в соответствии с целями (результатами) образовательного события).

В конце нашей работы на хакатоне состоится защита ваших проектов перед жюри.

Все этапы работы, требования, полезные советы по работе над проектным заданием содержатся в папке с дополнительными материалами. Ссылку вы видите на слайде.

Если нет более вопросов по выполнению задания, давайте определим основные точки нашей работы: сегодня вы работаете над заданием (время окончания может меняться с учетом ваших пожеланий, возможностей и состояния). С вами во время работы будем находиться мы, наставники и кураторы, если появятся какие-то вопросы, обязательно обращайтесь. Также вас сопровождают наши волонтеры, которые могут подсказать локации на площадке, а также поделиться информацией, как интересно и с пользой провести досуг в нашем городе.

Завтра в 10.00 мы собираемся для чек-пойнта или контрольной точки – промежуточного этапа, на котором участники должны продемонстрировать текущее состояние и прогресс своей работы и получить обратную связь от экспертов. Там вы должны представить общую концепцию образовательного события с указанием темы, кратким описанием события и предъявлением содержимого цифрового портфеля (6 компонентов). Важно, чтобы все придуманные компоненты были направлены на достижение результатов,

выбранных вами. Требуется рассказать, что разработано, с использованием какого инструмента, для чего. Время представления – 3–5 минут. Представление концепции возможно в цифровом формате – в виде презентации или на большом листе, думаю, лучше все же посредством презентации – она потом ляжет в основу защиты вашего проекта.

Ну а теперь включаемся в работу, можете расположиться, как и где вам удобно, а мы – начинаем!

Для оценивания комплексного задания (кейса) в ходе его защиты и определения победителя хакатона было сформировано экспертное жюри: проректор по НИР, доктор педагогических наук, профессор Е. Ю. Ромашина, кандидат физико-математических наук, доцент Института передовых информационных технологий ТГПУ им. Л. Н. Толстого В. С. Ванькова, учитель информатики лицея № 2 им. Б. А. Слободскова С. С. Гербут, директор департамента научной деятельности и грантовой поддержки, кандидат педагогических наук, доцент Е. Г. Торина, директор Технопарка универсальных педагогических компетенций А. А. Субботин.

Каждая команда в течение 10 минут представляла результаты своей работы. С учетом разработанных критериев для оценки комплексного задания (кейса) был разработан компьютерный бланк оценивания с открытым совместным доступом. Диагностический инструментарий содержал листы для оценивания каждой команды, имелась итоговая таблица результатов, где автоматически определялся победитель. Инструментарий был доступен каждому члену жюри в период защиты на индивидуальных ноутбуках. Ниже приведен фрагмент диагностического инструментария – лист оценивания одной из команд.

"Спутники детства" (Серпухов, ГАПОУ МО "Губернский колледж")																		
ЛИЧНОСТНЫЙ: Осознание последствий и негативные вредные привычки (употребление алкоголя, наркотиков, курение) и иных форм вреда для физического и психического здоровья																		
МЕТАПРЕДМЕТНЫЙ: Самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбрать способ решения задачи с учетом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решения																		
Эксперты	Цифровой портфель (ИИШО): Удобство сохранения материалов - структура и навигация (0-2)	Цифровой портфель (ИИШО): Удобство работы (ИИШО): Ресурсность (0-2)	Проникновение: Создание материала на основе (ИИШО)	ИИШО: Тематика и полнота (ИИШО): Оценка по теме (ИИШО)	Цифровая среда: условия (ИИШО): Интерактивность (ИИШО): Применение по образцу (ИИШО): Применение в новых условиях (ИИШО)	Цифровая среда: интерактивность (ИИШО): Интерактивность в задании (ИИШО): Содержание (ИИШО): Интерактивность (ИИШО)	Цифровая среда: интерактивность (ИИШО): Интерактивность в задании (ИИШО): Соответствие по предметным знакам (ИИШО)	Цифровая среда: интерактивность (ИИШО): Интерактивность в задании (ИИШО): Соответствие по предметным знакам (ИИШО)	Цифровая среда: интерактивность (ИИШО): Интерактивность в задании (ИИШО): Соответствие по предметным знакам (ИИШО)	Цифровая среда: интерактивность (ИИШО): Интерактивность в задании (ИИШО): Соответствие по предметным знакам (ИИШО)	Цифровая среда: интерактивность (ИИШО): Интерактивность в задании (ИИШО): Соответствие по предметным знакам (ИИШО)	Цифровая среда: интерактивность (ИИШО): Интерактивность в задании (ИИШО): Соответствие по предметным знакам (ИИШО)	Цифровая среда: интерактивность (ИИШО): Интерактивность в задании (ИИШО): Соответствие по предметным знакам (ИИШО)	Цифровая среда: интерактивность (ИИШО): Интерактивность в задании (ИИШО): Соответствие по предметным знакам (ИИШО)	Цифровая среда: интерактивность (ИИШО): Интерактивность в задании (ИИШО): Соответствие по предметным знакам (ИИШО)	Цифровая среда: интерактивность (ИИШО): Интерактивность в задании (ИИШО): Соответствие по предметным знакам (ИИШО)	ИТОГ	Название команды
Ромашова Екатерина	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	26	Да
Ванькина Валентина	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	22	Да	
Таранова Елена	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	Да	
Субботин Алексей	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	20	Нет	
Гербут Святлана	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	25	Нет	
данный критерий не реализован или реализован очень слабо - 0																127	3	
данный критерий реализован частично - 1																		
данный критерий реализован полностью - 2																		

Рис. 4. Лист оценивания команды

По итогам защиты победа досталась студентам Тульского педагогического колледжа – «Команде мыслящих людей», набравшей наибольшее количество баллов.

Название команды	Балл	Место
Команда мыслящих людей (ГПОУ ТО «Тульский педагогический колледж»)	112	1
Спутники детства (Серпухов, ГАПОУ МО «Губернский колледж»)	109	2
Отражение (Воронежский государственный педагогический университет)	108	3
Магистры педагогического культа (Тула, ТГПУ им. Л.Н. Толстого)	96	4
Дорогу педагогу (ГПОУ ТО «Тульский педагогический колледж»)	92	5
Гордые Липы (Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского)	88	6
ФМФ (Оренбургский государственный педагогический университет)	77	7

Рис. 5. Итоговое распределение мест.

После завершения хакатона организаторами была проведена большая аналитическая работа, предлагаем вашему вниманию выводы, сформулированные нами по ее итогам.

1. Результаты хакатона – семь разработанных студентами проектов (цифровых портфелей), представляющих собой поддержку образовательного процесса, могут говорить о достижении поставленных задач. Каждый проект стал комплексным продуктовым решением для сопровождения образовательного события в основной школе по темам «Мир профессий», «Путешествие к здоровью», «Мы разные, но вместе», «Мы живем в России», «Здоровье: реальное и желательное», «Экологические проблемы настоящего и будущего», «Правила безопасного поведения в условиях VR». Разработанные цифровые образовательные ресурсы представляют собой законченные работоспособные продукты и могут быть использованы в реальной практике школы.

2. Команды успешно освоили разнообразные цифровые инструменты и продемонстрировали достаточно высокий уровень владения ими. Студенты использовали LearningApps, Wiser.me, Genial.ly, Microsoft Word, Wordwall, Logotip.online, Tilda, You Tube, GoogleДокументы, GoogleТаблицы, GoogleПрезентации, ВЗНАНИЯ, Figma, [Qrcode Monkey](#), MindMeister, Padlet, Fyrexbox, Яндекс Диск, Pictochart, Profeat.site, LogicLike, Matific, Blockly и др. Разработанные «цифровые портфели», как правило включали в себя несколько инструментов и их выбор был обоснованным и логичным.

3. Предложенные на хакатоне проектные задания (кейсы) показали свою научно-методическую целесообразность: наблюдение за работой команд в процессе хакатона показало высокий уровень конструктивного взаимодействия участников друг с другом, экспертами, наставниками и кураторами; мотивацию студентов к проектной деятельности; успешное достижение результатов – разработку цифровых образовательных ресурсов. Можно говорить о целесообразности создания системы подобных заданий, используемых как для проведения подобных мероприятий, так и для повседневной профессиональной подготовки будущих учителей и студентов IT-направлений.

4. Организация проведения хакатона может быть охарактеризована как оптимальная. Однако возможно увеличение времени на проведение мероприятия до 3 дней и расширение его содержательной составляющей.

5. Разработанные студентами проекты выявили некоторые проблемы в подготовке будущих учителей:

недостаточная практическая составляющая в образовательном процессе педагогического вуза (лучшие проекты выполнены командами педагогических колледжей);

у обучающихся недостаточно сформировано представление об инфографике, сущности и возможностях ее использовании в профессиональной деятельности (немногие команды разработали собственные инфогайды);

недостаточно сформированы теоретические представления об уровнях усвоения знания и проектировочные умения по разработке разноуровневых заданий для школьников, особенно – на закрепление и диагностику результатов.

Выявленные проблемы требуют внесения изменений в профессиональную подготовку будущих учителей в университетах – как на содержательном, так и технологическом уровнях.

В заключение отметим, что проект – достаточно сложная система преобразований. Его замысел зависит от субъективных факторов – понимания автором целей, задач, условий реализации проекта, допускается широкий диапазон действий, возможность различного варьирования. Кроме того, сложно зафиксировать исходные характеристики социальных процессов, которые проектируются. В ходе проведения хакатона постоянно происходили различные изменения: в особенностях проекта (факторы времени, пертурбации в составе команд и т. д.), в информационной составляющей (не все ресурсы удалось задействовать) и др. Тем не менее мы довольны полученным результатом и полагаем, что педагогическое проектирование способствует созданию более технологичных педагогических объектов, позволяет свести к минимуму рутинную работу и оставляет больше места для творческого поиска педагога. Это подтвердилось в процессе подготовки и проведения хакатона и способствовало главному – созданные участниками команд цифровые продукты получились действительно яркими, комплексными, интерактивными, способствующими достижению образовательных результатов – метапредметных и личностных.

Благодарность

Автор выражает искреннюю признательность коллегам – организаторам и участникам Хакатона: Е. И. Белянковой, А. М. Лыковой, А. А. Сухорукову, Е. Ю. Ромашиной, Н. И. Ешкиной, А. А. Сергеевой, Ю. М. Мартынюк, С. В. Даниленко, О. В. Родионовой, И. Ю. Гладких, В. С. Ваньковой, Е. Г. Ториной, С. С. Гербут, А. А. Субботину, А. С. Угарову.

*Статья подготовлена в рамках выполнения государственного задания на оказание государственных услуг (выполнение работ) № 073-00030-23-02 от 13.02.2023 г. с Минпросвещения России.

Литература

1. Лернер И. Я. Развитие мышления учащихся в процессе обучения истории : пособие для учителей. М.: Просвещение, 1982. 191 с.
2. Панюкова С. В. Цифровые инструменты и сервисы в работе педагога : учебно-методическое пособие. М.: Про-Пресс, 2020. 33 с.

3. Скаткин М. Н., Краевский В. В. Содержание общего среднего образования: Проблемы и перспективы. М.: Знание, 1981. 96 с.
4. Словарь терминов и понятий цифровой дидактики / Рос. гос. проф.-пед. ун-т ; авт.-сост.: Н. В. Ломовцева, К. М. Заречнева, О. В. Ушакова, С. Ю. Ярина. Екатеринбург: РГППУ : Ажур, 2021. 84 с.
5. Федеральная образовательная программа основного общего образования (утверждена приказом Минпросвещения России от 18.05.2023 № 370) // Реестр примерных общеобразовательных программ : сайт. URL: <https://fgosreestr.ru/poop/federalnaia-obrazovatelnaia-programma-osnovnogo-obshchego-obrazovaniia-utverzhdena-prikazom-minprosveshcheniia-rossii-ot-18-05-2023-pod-370> (дата обращения: 01.11.2023).
6. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования : утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. № 287 // Гарант.ру : информационно-правовой портал. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/401333920/> (дата обращения: 01.11.2023).
7. Цифровые инструменты обучения и образовательные результаты школьников : учебно-методическое пособие / И. М. Ахромушкина [и др.] ; ред. Е. Ю. Ромашина. Тула: ТППО, 2022. 174 с.
8. Павлов Ю. IDD&E: Essentials: справочные материалы по педагогическому дизайну / M.S. Instructional Design, Development, and Evaluation (Syracuse University). [Б. м.], 2017. 12 с. Электрон. публикация // Юрий Павлов : персональный сайт. URL: <https://yuripavlov.ru/wp-content/uploads/2017/07/IDDE-Essentials.pdf> (дата обращения: 01.11.2023).
9. Gagne R. M., Briggs L. J., Wager W. W. Principles of instructional design. 4th ed. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1992. 321 p.

Статья поступила в редакцию: 28.10.2023
Одобрена после рецензирования: 20.11.2023
Принята к публикации: 29.11.2023

The article was submitted: 28.10.2023
Approved after reviewing: 20.11.2023
Accepted for publication: 29.11.2023

#Ученичество. 2023. Вып. 3. С. 22–28.
#Apprenticeship. 2023. Issue 3. P. 22–28.

Научная статья
УДК 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-22-28>

МИР ПРОФЕССИЙ

Чернышова Анастасия Владимировна
Суворова Полина Сергеевна
Ранкова Диана Валентиновна
Сахно Лилия Сергеевна
Толстоусова Виктория Евгеньевна

Тульский педагогический колледж
Команда мыслящих людей

Аннотация: Проект посвящен формированию у школьников интереса к практическому изучению профессий различного рода. Для проведения воспитательного мероприятия разработан комплект цифровых образовательных ресурсов, который обеспечивает поддержку образовательного события при изучении мира профессий и особенностей различной трудовой деятельности. Представлены задания, позволяющие самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами.

Ключевые слова: профессия, труд, представление информации, схема, диаграмма.

Scientific Article
UDC 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-22-28>

THE WORLD OF PROFESSIONS

Chernyshova Anastasiya Vladimirovna
Suvorova Polina Sergeevna
Rankova Diana Valentinovna
Sakhno Liliya Sergeevna
Tolstousova Viktoriya Evgenyevna

Tula teacher training college
Thinkers Team

Abstract . The project focuses on the formation of students' interest in the practical study of various professions. For the educational event, the authors have developed a set of digital educational resources, which helps students to study the world of professions and the features of various work activities. The project presents tasks that allow you to independently choose the optimal form of information presentation and illustrate the solved problems with simple schemes and diagrams.

Keywords: profession, work, information presentation, scheme diagram.

© Чернышова А. В., Суворова П. С., Ранкова Д. В., Сахно Л. С., Толстоусова В. Е., 2023
© Chernyshova A. V., Suvorova P. S., Rankova D. V., Sakhno L. S., Tolstousova V. E., 2023

Выбранные образовательные результаты.

ЛИЧНОСТНЫЙ: интерес к практическому изучению профессий и труда различного рода, в том числе на основе применения изучаемого предметного знания.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЙ: Самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями

Ссылка на материалы проекта:

<http://project7843283.tilda.ws/page39679407.html>

В соответствии с комплексным заданием (кейсом) был разработан цифровой портфель. Представим его общие характеристики и наполнение.

Разработанный цифровой портфель может быть использован для сопровождения внеурочного занятия по теме «Мир профессий». Целями образовательного события могут стать развитие мотивации школьников к овладению различными профессиями; формирование представлений о многообразии мира профессий и особенностях различной трудовой деятельности; развитие умений выбирать оптимальную форму представления информации в процессе решения задач с профессионально ориентированным содержанием.

Цифровой портфель нашей команды реализован в виде сайта с минималистичным, но эстетичным дизайном, он создан с помощью конструктора Tilda. Структура портфеля представлена пятью страницами (смысловыми блоками), соответствующими комплексному проектному заданию (кейсу). Навигация между компонентами портфеля (страницами) осуществляется посредством перемещения по ленте ресурса, компоненты представлены компактно и удобно для использования, все они работоспособны (переход к содержимому компонентов реализован гиперссылками) и предполагают возвращение к цифровому портфелю (рис. 1).

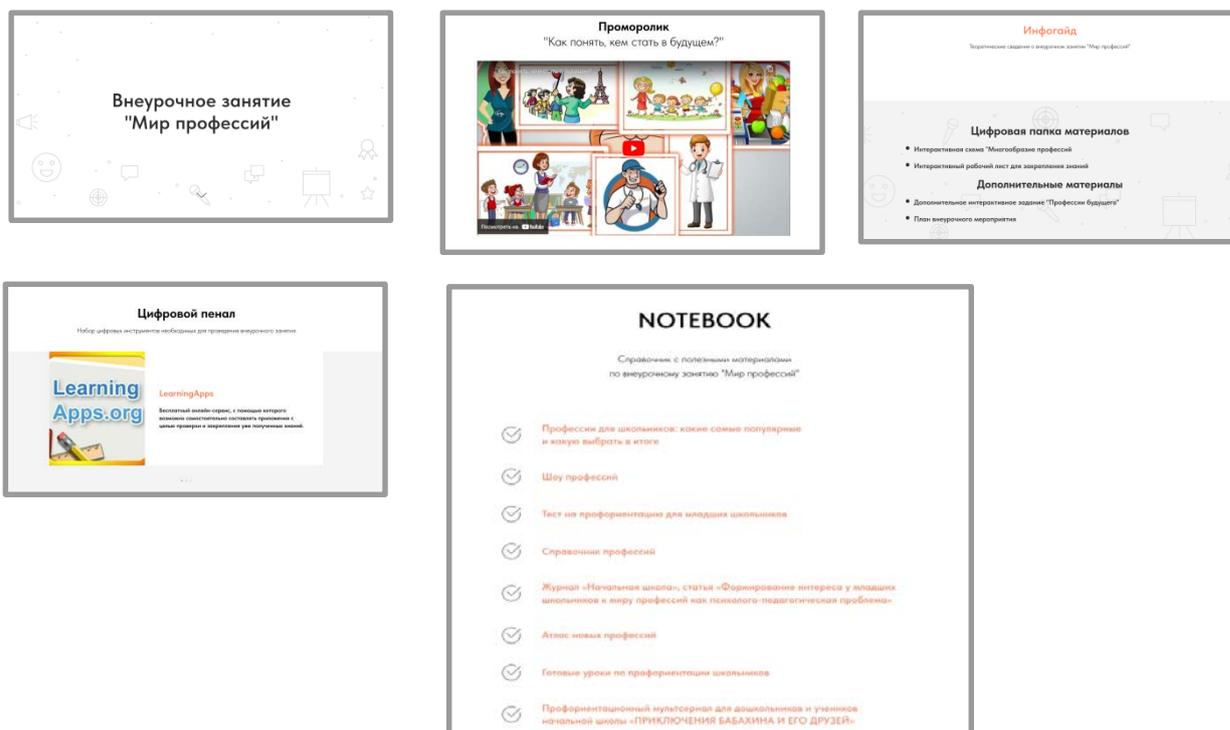


Рис. 1. Визуальное представление «цифрового портфеля» команды

Представим компоненты разработанного цифрового портфеля.

Промовидео мы реализовали, как разговор нашего маскота (хомяка Знайки) со школьниками. Знайка рассказывает ребятам о том, что такое профессия, перечисляет, какие бывают профессии, знакомит с основными видами деятельности, которые школьники смогут выполнить в ходе внеурочного мероприятия «Мир профессий», а именно: изучение различных видов профессий; составление схемы «Многообразие профессий»; выполнение интерактивных заданий; прохождение теста на определение будущей профессии.

Промовидео реализовано как файл с названием «Как понять, кем стать в будущем?», разработано нами самостоятельно и доступно в нашем «цифровом портфеле» как самостоятельный смысловой блок. Просмотр ролика может пробудить в школьниках мотивацию к активной учебной деятельности на данном образовательном событии: кому же может быть неинтересно, кем они смогут стать в будущем?



Рис. 2. Фрагменты промовидео

Инфогайд: данный компонент цифрового портфеля – это интерактивный плакат для обеспечения наглядности при изучении теории по теме образовательного события. Инфогайд разработан в онлайн-сервисе для подготовки интерактивного контента genial.ly. Доступ к нему предоставляется по ссылке. Плакат содержит информацию о профессиях будущего, перечислены: специалист по робототехнике, менеджер космического туризма, тайм-менеджер, специалист по преодолению экологических катастроф, парковый эколог. Кроме того, название каждой профессии с графическим представлением снабжено интерактивным элементом, при активации которого предоставляются сведения о данной профессии. Визуально инфогайд представлен на рис. 3.

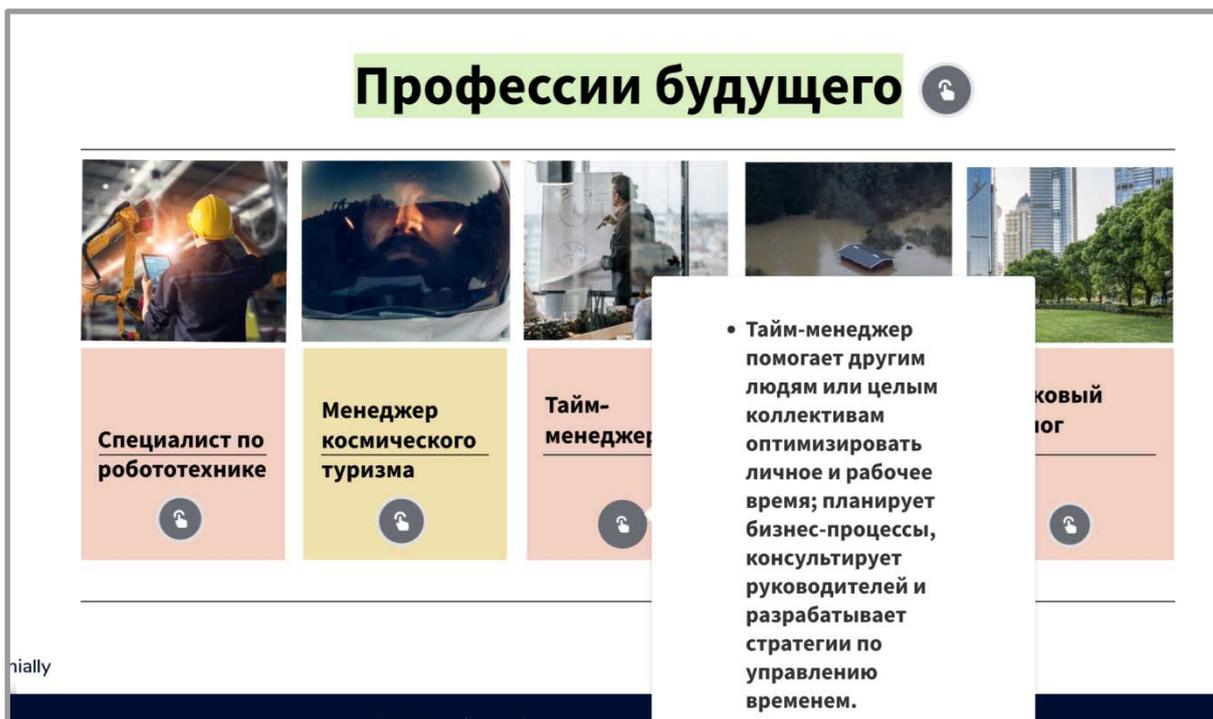


Рис. 3. Инфогайд «Профессии будущего»

Цифровая папка материалов представлена двумя блоками: интерактивный контент и дополнительные материалы. Интерактивный контент в папке следующий: интерактивная схема «Многообразии профессий» и интерактивный рабочий лист для закрепления знаний. Схема «Многообразии профессий» визуально представляет классификацию профессий Е. А. Климова. Это интерактивный плакат позволяет узнать, что содержится за каждым блоком элемента схемы. Плакат разработан в онлайн-сервисе genially. Доступ к нему предоставляется по ссылке (рис. 4).

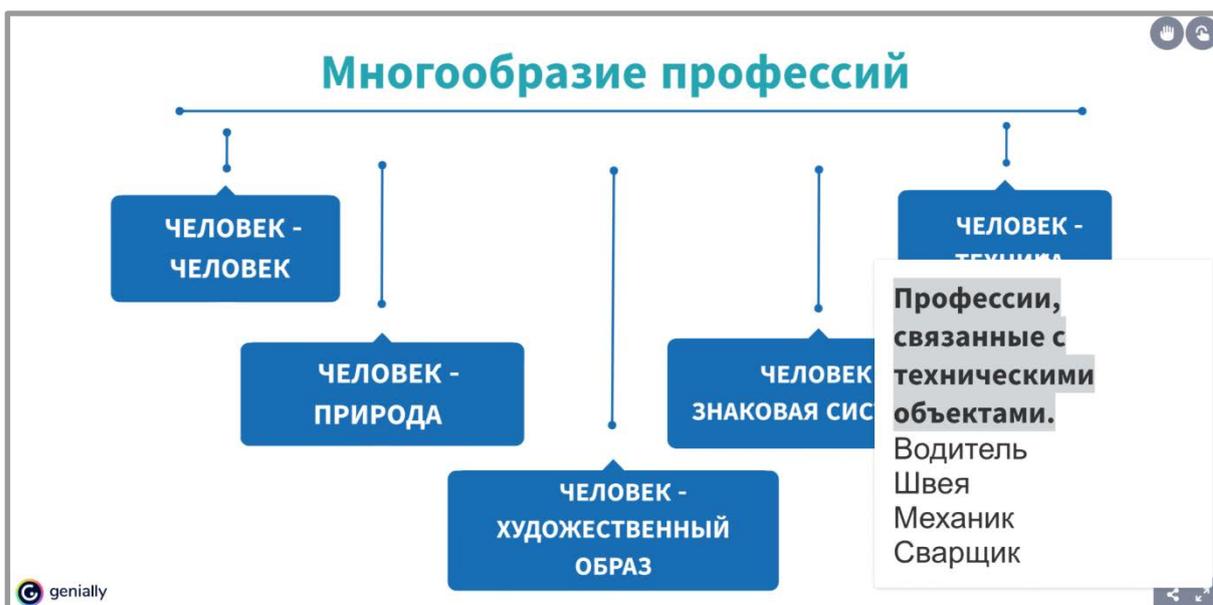


Рис. 4. Интерактивный плакат в цифровой папке материалов

Интерактивный рабочий лист для закрепления знаний содержит разноуровневые задания по теме образовательного события, которые реализованы как рабочий лист для учащегося, но только в цифровом виде. Здесь школьник может его заполнить, т. е. выполнить задания и сразу отправить на проверку. Интерактивный рабочий лист выполнен в онлайн-сервисе *wiser.me*, доступ к нему осуществляется по ссылке. Лист содержит два задания, которые направлены на достижение как личностного, так и метапредметного результатов, заявленных в образовательном событии (рис. 5).



Рис. 5. Интерактивный рабочий лист

Блок «дополнительные материалы» содержит интерактивное задание «Профессии будущего» и план внеурочного мероприятия. Задание направлено на закрепление материала по теме на первом уровне усвоения знаний, оно реализовано в онлайн-сервисе *LearningApps*. План внеурочного мероприятия – это ссылка на документ в социальной сети *ВК*, где содержится сценарий образовательного события «Мир профессий» (рис. 6).

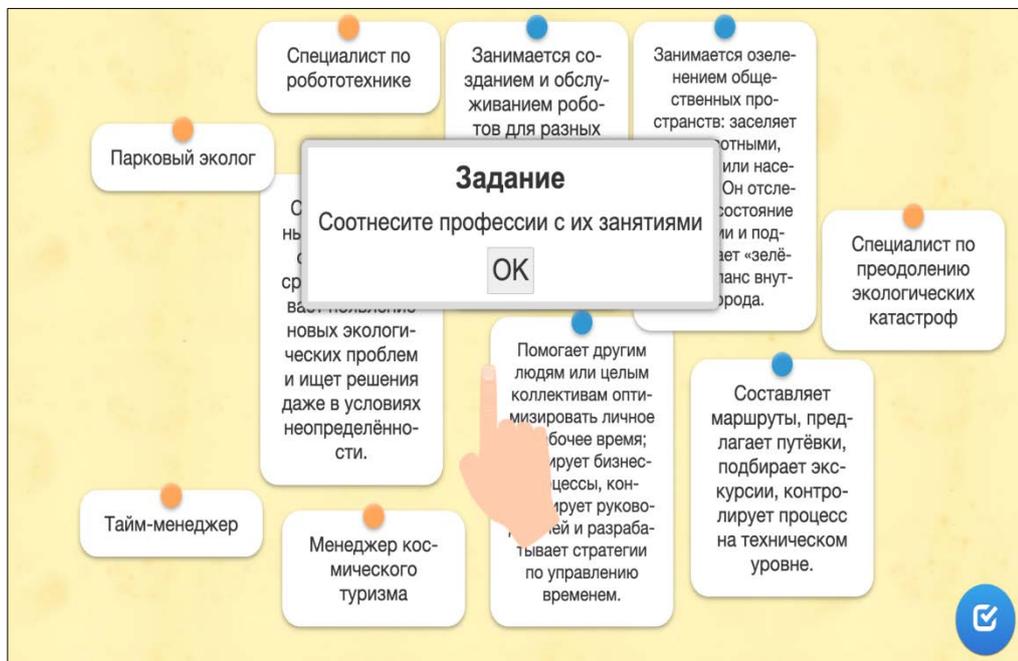


Рис. 6. Дополнительное интерактивное задание

Notebook (справочник материалов) реализован нами как перечень ресурсов с возможностью перехода к ним прямо на сайте (в цифровом портфеле). Все ссылки на источники актуальные и активные. Информация, представленная в *NOTEBOOKe*, действительно может быть полезной для современных школьников для ориентации в мире профессий и выборе своей. Представим данный перечень.

1. Профессии для школьников: какие самые популярные и какую выбрать в итоге.
2. Шоу профессий.
3. Тест на профориентацию для младших школьников.
4. Справочник профессий.
5. Атлас новых профессий.
6. Готовые уроки по профориентации школьников.
7. Профориентационный мультсериал для дошкольников и учеников начальной школы «Приключения Бабахина и его друзей».
8. Игровая развивающая среда «Взросляндия».
9. «Россия – мои горизонты» – материалы для внеурочной деятельности по профориентации.

Цифровой пенал: данный компонент также реализован смысловым блоком на сайте (в цифровом портфеле) с названием «Цифровой пенал». Здесь перечислены следующие цифровые инструменты, необходимые для проведения внеурочного занятия: LearningApps, Wiser.me, Genial.ly. Представление цифровых инструментов, организовано как переключение в границах смыслового блока от одного инструмента к другому и реализовано по следующему шаблону: графическое представление инструмента; название инструмента; функциональные возможности.



Рис. 7. Цифровой пенал

Мнение эксперта:

*Сухоруков А. А., кандидат педагогических наук,
доцент Института инновационных образовательных практик*

В соответствии с выбранными результатами командой была определена тема образовательного события «Мир профессий». Участники команды разработали все компоненты цифрового портфеля, содержание которых соответствует теме образовательного события (высшая оценка жюри). Ими было разработано внеурочное занятие по теме «Мир профессий». Отметим четкую формулировку целей образовательного события в соответствии с выбранными результатами.

Цифровой портфель реализован командой в виде сайта «Мир профессий» средствами конструктора Tilda в форме ленточного представления контента. Компоненты цифрового портфеля представлены четко выделенными смысловыми блоками с названиями, соответствующими проектному заданию. Можно говорить о структуре цифрового портфеля, оптимально соответствующей требованиям (высшая оценка жюри). Все составляющие портфеля доступны для использования, работоспособны и удобны. Сайт «Мир профессий» можно охарактеризовать как наилучшее комплексное цифровое методическое обеспечение для учителя, которым он может воспользоваться для проведения внеурочного занятия по данной теме. Охарактеризуем достоинства проекта по компонентам.

1. Промовидео четко демонстрирует важность изучения темы, раскрывает основные теоретические моменты по теме и представляет, что узнают и чему научатся школьники в ходе мероприятия. Главный персонаж видео – хомяк Знайка и содержание ролика способствуют активизации познавательного интереса школьников к занятию.

2. Интерактивный инфогайд, а также схема «Многообразие профессий» не только полно и четко описывают мир профессий, но и являются ярким примером современного «живого» средства наглядности.

3. Оптимальное количество разноуровневых интерактивных заданий для закрепления материала. Задания выполнены с использованием различных инструментов, одно из них – интерактивный рабочий лист.

4. Лучшее представление цифровых инструментов (высшая оценка жюри).

5. Хомяк Знайка – лучший маскот, которого многие захотят положить в свой цифровой портфель (высшая оценка жюри).

6. Удобный для использования с актуальной информацией справочник материалов.

Также выделим несущественные недостатки: в цифровом пенале перечислены не все инструменты, использованные в проекте; в цифровую папку материалов необходимо добавить средство контроля по данной теме.

Анализируя процесс защиты проекта командой, охарактеризуем защиту как лучшую на хакатоне. Так, высшую оценку жюри команда получила за структурирование материала, логичное и последовательное его изложение в ходе защиты, а также за высочайший уровень конструктивного взаимодействия участников команды с членами жюри во время защиты, всегда аргументированные и четкие ответы на их вопросы. По итогам оценивания команда получила 112 баллов из 130 возможных и стала победителем межрегионального педагогического хакатона «Цифровые инструменты в образовательной деятельности». Также по мнению членов жюри данной команде была присуждена победа в номинации «Еще один из команды» за лучший командный талисман.

Статья поступила в редакцию: 25.10.2023
Одобрена после рецензирования: 20.11.2023
Принята к публикации: 29.11.2023

The article was submitted: 25.10.2023
Approved after reviewing: 20.11.2023
Accepted for publication: 29.11.2023

#Ученичество. 2023. Вып. 3. С. 29–36.
#Apprenticeship. 2023. Issue 3. P. 29–36.

Научная статья
УДК 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-29-36>

ПУТЕШЕСТВИЕ К ЗДОРОВЬЮ

Баракина Мария Александровна
Овчинникова Анна Игоревна
Конкина Анастасия Сергеевна
Куличкова Анастасия Максимовна
Шарова Анастасия Алексеевна

Губернский колледж
Команда «Спутники детства»
г. Серпухов

Аннотация: Проект посвящен воспитанию у школьников неприятия вредных привычек. Разработан комплект цифровых образовательных ресурсов для проведения внеурочного мероприятия в формате игры-путешествия по теме здорового образа жизни.

Ключевые слова: вредные привычки, физическое здоровье, психическое здоровье, учебная задача, решение учебной задачи.

Scientific Article
UDC 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-29-36>

JOURNEY TO WELLNESS

Barakina Mariya Aleksandrovna
Ovchinnikova Anna Igorevna
Konkina Anastasiya Sergeevna
Kulichkova Anastasiya Maksimovna
Sharova Anastasiya Alekseyevna

Governorate vocational school
The Childhood Companions
Serpukhov

Abstract: The project aims at educating students to have a negative attitude to bad habits. The authors have developed a set of digital educational resources for an extracurricular activity in the format of a quest on the healthy lifestyle topic.

Keywords: bad habits, physical activity, mental health, learning task, learning task solution.

© Баракина М. А., Овчинникова А. И., Конкина А. С., Куличкова А. М., Шарова А. А., 2023
© Barakina M. A., Ovchinnikova A. I., Konkina A. S., Kulichkova A. M., Sharova A. A., 2023

Выбранные образовательные результаты:

ЛИЧНОСТНЫЙ: осознание последствий и неприятие вредных привычек (употребления алкоголя, наркотиков, курения) и иных форм вреда для физического и психического здоровья.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЙ: самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учетом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений.

Ссылка на материалы проекта: [http://project7843955.tilda.ws/\(clck.ru/36EVEo\)](http://project7843955.tilda.ws/(clck.ru/36EVEo))

Разработанные нашей командой цифровые материалы могут быть использованы при проведении внеклассного мероприятия по теме «Путешествие к здоровью». Его цель – формирование представления о здоровье как одной из главных ценностей человеческой жизни; систематизация и обобщение знаний учеников о полезных и вредных привычках; изучение компонентов здорового образа жизни.

Цифровой портфель по теме события является компонентом разрабатываемого нами образовательного портала с названием «Готовые образовательные ресурсы». Данный портал реализован с использованием конструктора сайтов Tilda. Он будет содержать комплект цифровых образовательных ресурсов для сопровождения образовательного процесса. Мы предполагаем, что учитель может воспользоваться данным порталом при проведении урока или внеурочного мероприятия по любому предмету.

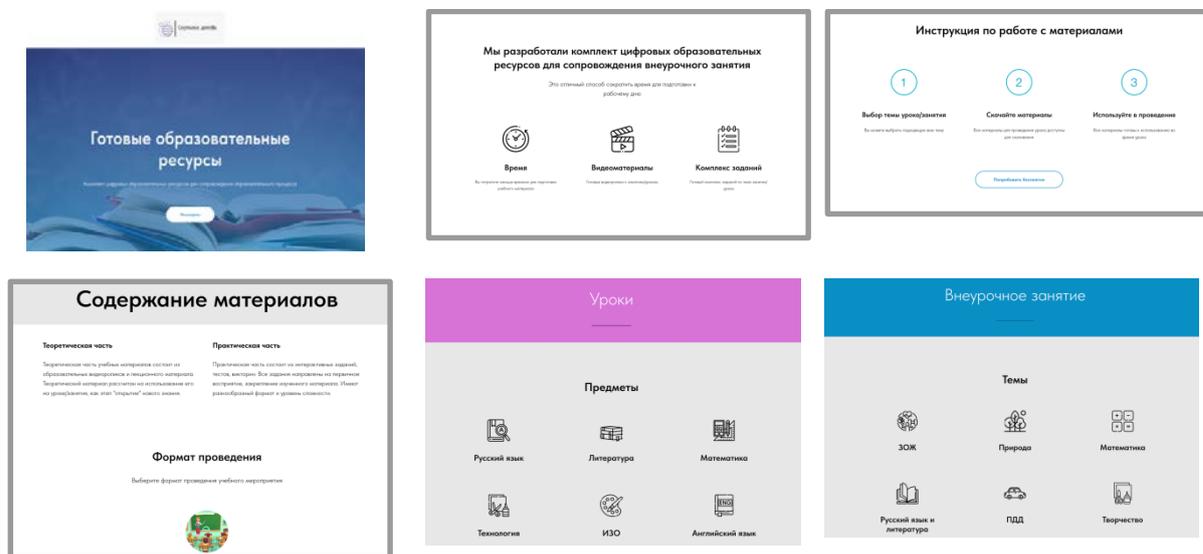


Рис. 1. Портал «Готовые образовательные ресурсы»

В разрабатываемом портале реализован пока только компонент, посвященный здоровому образу жизни (ЗОЖ). Он находится в смысловом блоке «Внеурочное занятие» в пункте «Содержание материалов», и перейти к нему можно, пролистав ленту сайта. При выборе пункта ЗОЖ предоставляется цифровое сопровождение внеурочного мероприятия по теме «Путешествие к здоровью», это и есть спроектированный нами цифровой портфель. Его структура – это набор папок и файлов в сервисе хранения файлов «Яндекс. Диск».

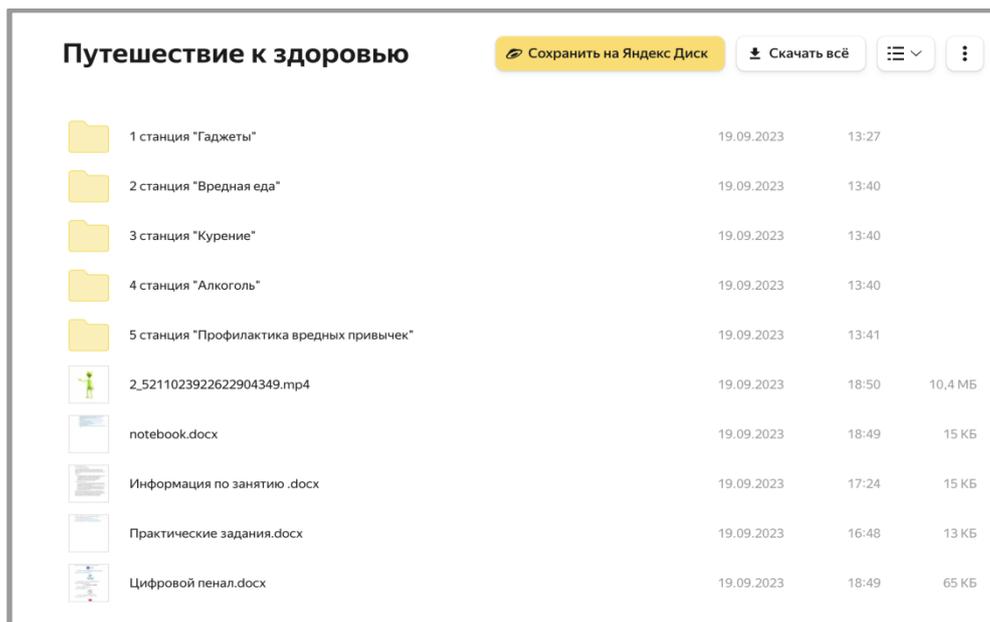


Рис. 2. Структура «цифрового портфеля»

Наше внеурочное занятие – это игра-путешествие по стране вредных привычек для школьников 10–12 лет. В своём путешествии они попадут на 5 станций: гаджеты, вредная еда, курение, алкоголь, профилактика вредных привычек. Каждая станция состоит из теоретической (лекционный материал + видеоролик) и практической (интерактивные задания разной сложности) частей. Покажем, как выглядит материал для первой станции «Гаджеты»:



Рис. 3. Материалы для станции «Гаджеты» в цифровом портфеле

Представим компоненты разработанного цифрового портфеля.

Промовидео мы реализовали как разговор нашего маскота со школьниками, в котором он говорит ребятам о том, что люди на нашей планете Земля совершенно не следят за своим здоровьем! С этим обязательно надо что-то делать, но как? Маскот рассказывает, что ждет ребят на каждой станции внеурочного мероприятия.

Промовидео реализовано как файл с названием 2_5211023922622904349.mp4, разработано нами самостоятельно и доступно в папке к внеурочному занятию «Путешествие к здоровью». Просмотр ролика может побудить школьников к активной учебной деятельности, ребятам захочется пройти

по всем станциям вместе с нашим инопланетным любителем здорового образа жизни.



Рис. 4. Фрагменты промовидео

Инфогайд: данный компонент цифрового портфеля – это теоретический материал по теме внеурочного занятия. В нашем видении для данной темы наиболее правильно такую информацию представить как теоретический материал в текстовом файле и добавить к нему информацию в мультимедийной форме (видеоролик). Покажем, как мы организовали информацию для одной станции. Инфогайд представлен текстовым файлом «Вредная еда.docx» и видеофайлами в формате mp4: «Вредно ли есть НА НОЧЬ...», «Что если есть ТОЛЬКО ЧИПСЫ...», «Что если пить ТОЛЬКО ГАЗИРОВКУ...», которые мы подобрали в коллекции видеохостинга YOUTUBE; они разработаны группой НАУЧПОК совместно с компанией GetLean. Содержание текстового документа:

Человеку нужно есть

Человеку нужно есть,
Чтобы встать и чтобы сесть,
Чтобы прыгать, кувыркаться,
Песни петь, дружить, смеяться,
Чтоб расти и развиваться
И при этом не болеть.
Нужно правильно питаться
С самых юных лет уметь.
Подведем теперь итог:
Чтоб расти – нужен белок.
Для защиты и тепла
Жир природа создала.
Как будильник без завода
Не пойдет ни тик, ни так,
Так и мы без углеводов
Не обходимся никак.
Витамины – просто чудо!
Сколько радости несут:
Все болезни и простуды
Перед нами отвернут.
Вот поэтому всегда
Для нашего здоровья
Полноценная еда –
Важнейшее условие.

В жизни каждого человека большую роль играет пища. Сегодня мы поговорим с вами о здоровом питании.

Ребята, скажите, для чего мы едим, зачем нам принимать пищу?

Пирамиду питания составили диетологи, сюда они занесли все необходимые продукты, которые нужны организму для правильного роста и развития.

В основании пирамиды первая ступень. Здесь расположились хлеб, зерновые и макаронные изделия. Хлеб, макаронные изделия, крупы дают организму энергию, необходимую для правильного развития организма. Углеводы, которые они содержат, способствуют поддержанию нормального веса и телосложения.

Вторая ступень пирамиды – это фрукты и овощи, ягоды. Овощи, фрукты и ягоды содержат большое количество витаминов. Употребление овощей и фруктов повышает иммунные свойства организма и позволяет противостоять болезням. Многие овощи и фрукты имеют лечебное действие и с успехом применяются в лечебных диетах. Овощи и фрукты полезней употреблять в свежем виде.

Какие продукты находятся на следующей ступени пирамиды? Мясо, рыба – это животный белок. Животные белки – это основа нормальной работы организма. Растительные и животные белки особенно необходимы детям – их организм растет, создаются новые клетки, а значит, им необходим строительный материал. Молоко является сбалансированным продуктом, обеспечивая организм ребенка практически всем необходимым. В молоке и молочных продуктах содержится большое количество кальция, который является полезным для укрепления костей.

Что находится на вершине пирамиды здорового питания? Как мало им отводится места! Так же мало, их должно быть и в нашем рационе. Действительно, излишнее потребление соли приводит порой к целому ряду болезней. Нарушение обмена веществ, болезни почек. Любители сахара получают нарушение обмена веществ, диабет, ожирение, мигрень и кариес – жир и масла дают огромную энергию, необходимую организму, но жирные продукты нужно употреблять в малых количествах, иначе это может привести к ожирению. Итак, ребята, посмотрите на пирамиду: какое разнообразие продуктов! Какой вывод можем сделать?

Вывод: питание должно быть разнообразным.

Представление видеофайла «Вредно ли есть НА НОЧЬ...mp4»:



Рис. 5. Видеоролик для станции «Вредная еда»

Цифровая папка материалов: данный компонент реализован текстовым документом, разработанным в Microsoft Word, с названием «Практические задания.docx». Цифровая папка содержит перечень заданий для всех станций, представим его:

- 1 станция «Гаджеты» (<https://wordwall.net/ru/resource/60656614>),
- 2 станция «Вредная еда» (<https://wordwall.net/ru/resource/60653871>),
- 3 станция «Курение» (<https://wordwall.net/ru/resource/60671932>),
- 4 станция «Алкоголь» (<https://wordwall.net/ru/resource/60653120>),
- 5 станция «Профилактика вредных привычек»,
«Полезно / вредно» (<https://wordwall.net/ru/resource/60631826>),

«Пословицы о здоровье» (<https://wordwall.net/ru/resource/60635546>).

Данные задания распределены по папкам для каждой станции. Все ресурсы разработаны в онлайн-сервисе wordwall.net. Данные интерактивные задания могут быть использованы для проверки знаний учащихся по теме внеурочного мероприятия. Покажем, как реализован один ресурс для станции «Гаджеты». Это мультимедийная викторина, где необходимо определить положительные и отрицательные стороны гаджетов.

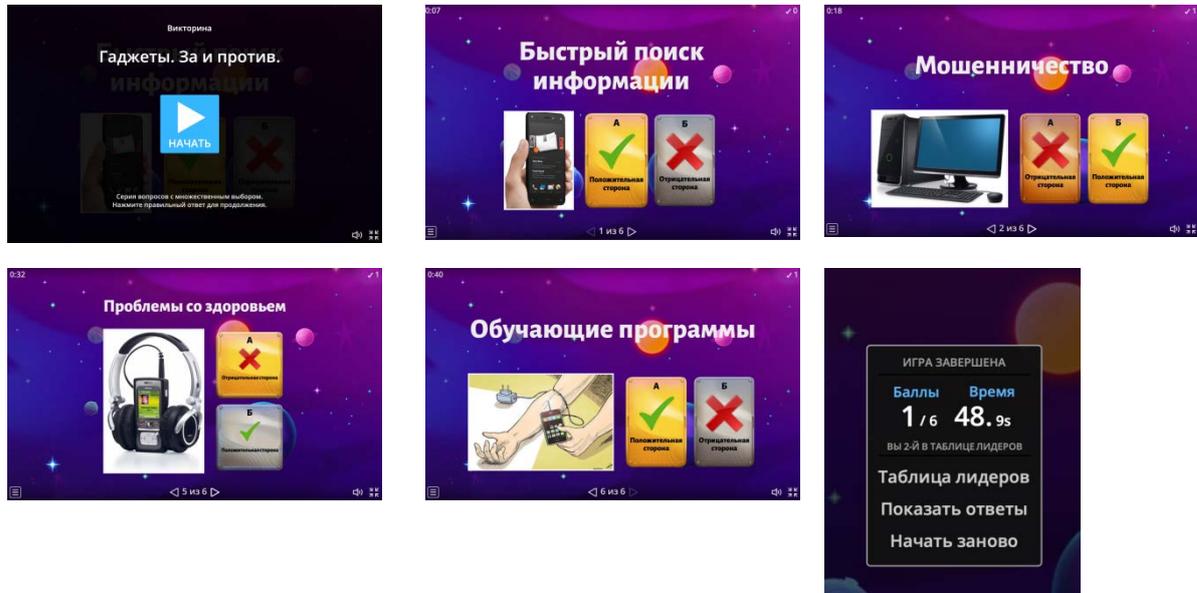


Рис. 6. Интерактивное задание «цифрового портфеля»

Notebook реализован нами текстовым документом, разработанным в Microsoft Word, это полезный справочник со ссылками на материалы методического характера по теме здорового образа жизни. Данный справочник может быть полезен учителям для проведения внеурочных мероприятий. Все материалы актуальны и доступны по представленным ниже источникам в виде ссылок:

1. Чем вреден алкоголь. Полезная информация для школьников и их родителей // Учебно-методический кабинет : образовательный портал. URL: <https://ped-kopilka.ru/roditeljam/chem-vreden-alkogol-poleznaja-informacija-dlja-shkolnikov-i-ih-roditelei.html> .

2. Почему совершеннолетие наступает в конкретном возрасте? // Научпок : [видеоканал на YouTube]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2FYysogQiZ0> .

3. Классный час в 5 классе «Правда, об алкоголе» / подгот. Е. Е. Волынцева // Doc4web: хостинг документов ученикам и учителям. URL: <https://doc4web.ru/obzh/klassniy-chas-v-klasse-pravda-ob-alkogole.html> .

4. Планида М. Ю. План-конспект классного часа на тему «О вреде табакокурения» // Семикаракорская детская школа искусств : офиц. сайт. URL: https://semikdshi.rnd.muzkult.ru/media/2020/10/13/1243284194/vred_kureniya_klassn_chas.pdf .

5. Шульженко О. А. Вредная и полезная еда : презентация // Инфоурок : сайт. URL: <https://infourok.ru/vrednaya-i-poleznaya-eda-3971758.html> .

6. Кудашова С. А. Игра-путешествие по станциям «Здоровому всё здорово!» // Урок.РФ : сайт. URL: https://xn--j1ahfl.xn--plai/library/igraputeshestvie_po_stantciyam_zdorovomu_vsyo_zdorov_095420.html

Цифровой пенал: данный компонент реализован текстовым документом, разработанным в Microsoft Word. Представление цифровых инструментов, использованных для реализации проекта, организовано в документе по следующему шаблону: название инструмента и его основная функция; ссылка на инструмент; визуальное представление инструмента. Такими инструментами стали: Microsoft Word, Wordwall, Logotip.online, Tilda, You Tube. Покажем, как представлены цифровые инструменты в цифровом пенале на примере двух инструментов:

1. **Wordwall** – создание интерактивных дидактических игр.
<https://wordwall.net/ru/create/picktemplate>



Wordwall

2. **Logotip.online** – создание логотипов и маскотов.
<https://logotip.online/generator/editLogo>



Мнение эксперта.

*Сухоруков А. А., кандидат педагогических наук,
доцент Института инновационных образовательных практик*

В соответствии с выбранными результатами командой «Спутники детства» была определена тема образовательного события «Путешествие к здоровью». Участники команды разработали все компоненты цифрового портфеля, содержание которых соответствует теме образовательного события (высшая оценка жюри). Ими было выбрано мероприятие в форме игры-путешествия. Отметим четкую формулировку целей и задач в полном соответствии с выбранными результатами.

Цифровой портфель реализован командой в виде компонента портала «Готовые образовательные ресурсы» средствами конструктора сайтов Tilda, в форме ленточного представления контента. Данный компонент реализован как структурированная система файлов и папок с удобной навигацией, причем все элементы портфеля работоспособны. Данный проект интересен тем, что в будущем может стать полезной учебно-методической цифровой коллекцией образовательных материалов по различным предметам для реализации образовательного процесса в урочной и внеурочной деятельности.

Цифровой портфель по теме «Путешествие к здоровью» наполнен большим количеством различного контента, структурирован по папкам, соответствующим станциям игры-путешествия, можно говорить о наиболее полной цифровой поддержке образовательного события. Опишем достоинства проекта, с учетом компонентного состава портфеля.

1. Промовидео четко демонстрирует актуальность темы, целевую составляющую образовательного события, а также описывает, что узнают и чему научатся школьники в ходе мероприятия. После просмотра такого ролика становится интересно поучаствовать в игре-путешествии.

2. Полнота содержания по теме события в теоретическом материале, представленном в текстовом и видеоформате (высшая оценка жюри).

3. Большая коллекция интерактивных заданий (6 ресурсов).

4. Лаконичный и понятный цифровой пенал.

Также выделим некоторые недостатки: один из лучших инфогайдов не имеет ни одного элемента в виде инфографики (по требованиям задания); вся большая коллекция интерактивных заданий разработана только с использованием одного онлайн-сервиса (Wordwall); не очень удобно на портале искать цифровой портфель по теме «Путешествие к здоровью».

Отметим высокий уровень защиты проекта командой. Высшую оценку жюри команда получила за структурирование материала, логичное и последовательное его изложение, а также за высочайший уровень взаимодействия участников команды с членами жюри, всегда аргументированные и четкие ответы на вопросы. По итогам оценивания команда «Спутники детства» заняла 2-е место (109 балла из 130 возможных). Также команде была присуждена победа в номинации «Не наукой единой» – за лучшее интерактивное задание.

Статья поступила в редакцию: 24.10.2023

Одобрена после рецензирования: 20.11.2023

Принята к публикации: 29.11.2023

The article was submitted: 24.10.2023

Approved after reviewing: 20.11.2023

Accepted for publication: 29.11.2023

#Ученичество. 2023. Вып. 3. С. 37–42.
#Apprenticeship. 2023. Issue 3. P. 37–42.

Научная статья
УДК 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-37-42>

МЫ РАЗНЫЕ, НО ВМЕСТЕ

Полякова Карина Игоревна
Негода Диана Сергеевна
Завадский Алексей Игоревич
Ефремов Кирилл Романович

Воронежский государственный
педагогический университет
Команда «Отражение»

Аннотация: Проект посвящен воспитанию у школьников уважения к разным видам искусства, традициям, а также формированию представления детей о России как многонациональной стране. Для проведения классного часа разработаны цифровые образовательные ресурсы, которые содержат информацию и дидактические материалы о многонациональных культурных традициях и творческих проектах в сфере народного искусства.

Ключевые слова: искусство, Россия, систематизация, запоминание, информация, народные традиции.

Scientific Article
UDC 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-37-42>

WE ARE ALL DIFFERENT, BUT WE ARE TOGETHER

Polyakova Karina Igorevna
Negoda Diana Sergeevna
Zavadskiy Aleksey Igorevich
Yefremov Kirill Romanovich

Voronezh State Pedagogical University
Reflection

Abstract: The project focuses on educating students to respect different types of art, traditions, as well as forming children's ideas about Russia as a multinational country. The authors suggest using digital educational resources that contain information and didactic materials about multinational cultural traditions and creative projects in the field of folk art for the homeroom.

Keywords: art, Russia, systematization, memorization, information, folk traditions.

Выбранные образовательные результаты:

МЕТАПРЕДМЕТНЫЙ: эффективное запоминание и систематизация информации.
ЛИЧНОСТНЫЙ: восприимчивость к разным видам искусства, традициям и творчеству своего и других народов, понимание эмоционального воздействия искусства

Ссылка на материалы проекта: https://otrazhenie_proj.tilda.ws/

Разработанный цифровой портфель может быть использован для сопровождения внеклассного мероприятия (классного часа) по теме «Мы разные, но вместе». Целями образовательного события могут стать: воспитание уважения к разным видам искусства, традициям; обогащение представлений детей о том, что Россия – многонациональная страна; развитие интереса к культурным традициям и народным промыслам различных национальностей России.

Цифровой портфель нашей команды реализован в виде сайта с минималистичным дизайном посредством конструктора Tilda. Структура портфеля представлена шестью страницами (смысловыми блоками), соответствующими комплексному проектному заданию (кейсу). Навигация между компонентами портфеля (страницами) осуществляется посредством перелистывания ленты сайта, так как форма представления информации – скроллинг. На сайте расположены компоненты портфеля, представляющие собой смысловые блоки с соответствующими названиями. Для перехода к содержимому компонентов портфеля предусмотрены интерактивные объекты с названиями компонентов (см. рис. 1).

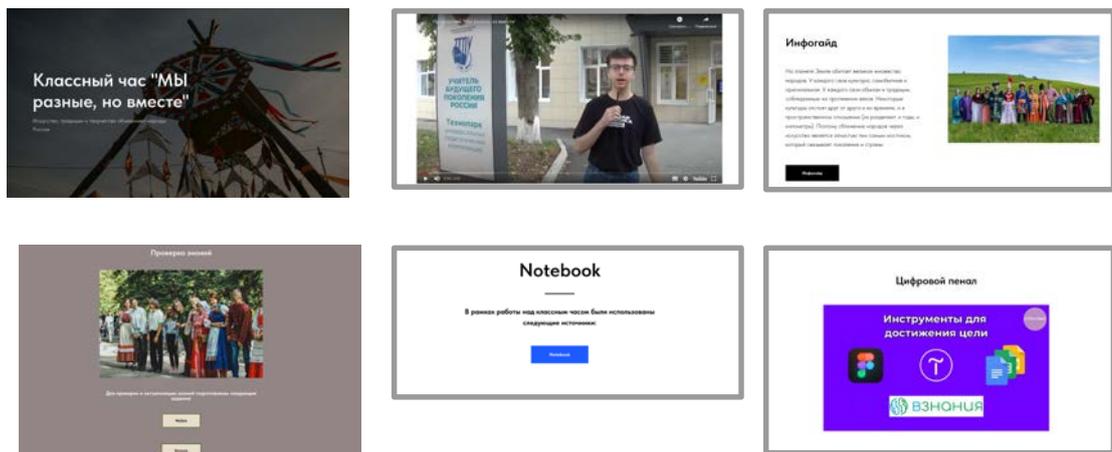


Рис. 1. Постраничное представление цифрового портфеля

Представим компоненты разработанного цифрового портфеля.

Промовидео мы реализовали как интервью с ребятами, которых встретили в студенческом городке ТГПУ им. Л. Н. Толстого. В этом интервью мы хотели узнать, насколько обширны знания ребят из разных уголков России на тему традиций и творчества народов страны и, кроме того, показать важность искусства как средства сближения всех культур нашей многонациональной родины. Перечень вопросов был следующим. Сколько народностей проживает в России? Где в России больше всего живет русских? Гжель, хохлома, дымковская игрушка – что это? Какова главная цель искусства? Какова роль искусства в сближении народов? Далее в ролике мы акцентировали внимание зрителей на целевой составляющей классного часа и вариантах ответов на заданные вопросы.

Промовидео доступно в смысловом блоке цифрового портфеля с названием «Проморолик». Его просмотр может пробудить в школьниках мотивацию к активной деятельности на классном часе, а также может стать мотивом для дальнейшего участия в различных творческих межнациональных культурных проектах.

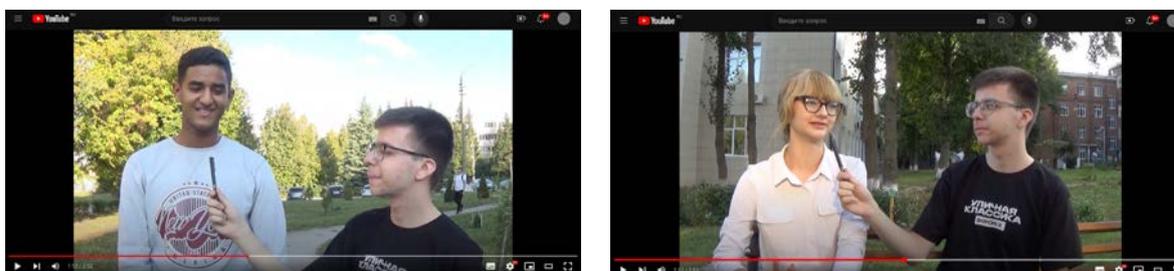


Рис. 2. Фрагменты промовидео

Инфогайд: данный компонент цифрового портфеля представлен презентацией в формате pdf. В инфогайде подчеркивается: «На планете Земля обитает великое множество народов. У каждого своя культура, самобытная и оригинальная. У каждого свои обычаи и традиции, соблюдаемые на протяжении веков. Некоторые культуры отстают друг от друга и во времени, и в пространственном отношении (их разделяют и годы, и километры). Поэтому сближение народов через искусство является зачастую тем самым мостиком, который связывает поколения и страны». Презентация содержит иерархически представленную информацию об особенностях многонациональной страны, интерактивную этническую карту страны, описаны функции искусства, также в ней перечислены конкретные мероприятия, связанные с различными многонациональными культурными традициями и творчеством в сфере народного искусства.



Рис. 3. Инфогайд цифрового портфеля

Цифровая папка материалов: данный компонент реализован смысловым блоком с названием «Проверка знаний». Цифровая папка содержит два задания: образовательный квиз, реализованный онлайн-сервисом Муquiz, и интерактивное задание для диагностики знаний, разработанное на онлайн-платформе ВЗНАНИЯ. Данные задания могут быть использованы для проверки и актуализации знаний учащихся по национальному составу народов России, национальным праздникам и традициям, по особенностям народных промыслов. Покажем реализацию задания на платформе ВЗНАНИЯ. На данной платформе можно разработать задания на оценивание знаний на различных уровнях сложности. Нами были

использованы шаблоны на выбор правильного ответа в виде интерактивного элемента, а также открытый ответ на интерактивном рабочем листе (рис. 4).

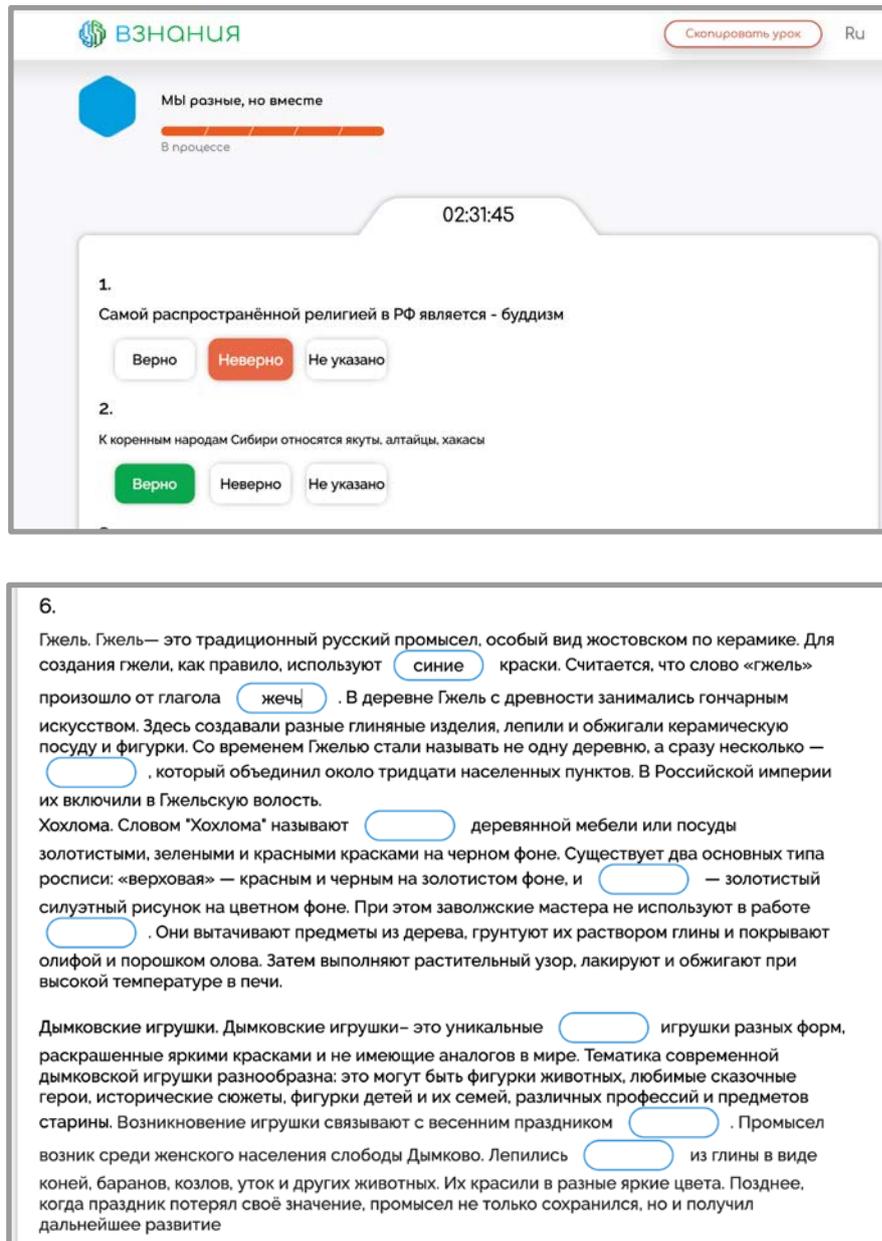


Рис. 4. Интерактивное задание цифрового портфолио

Notebook реализован документом в формате pdf и представлен перечнем полезных источников по теме классного часа. Это полезный справочник с материалами, касающимися различных культурных проектов нашей многонациональной страны. Покажем некоторые интересные источники:

1. Этнофестиваль «Многонациональная Россия: синтез культур и традиций народов» (<https://fnkaa.ru/>).
2. Год культурного наследия народов России (<https://www.culture.ru/>)
3. «ЭТНОФЕСТ: культурная мозаика народов России», 2023, Московская область (<https://www.culture.ru/>).
4. Цветы нации: какие народы живут в России // РИА Новости, 02.11.2018 (clck.ru/36DMxM).

5. Живые традиции (<https://tass.ru/>).
6. Спецпроекты: лучшее о культурном наследии России (<https://www.culture.ru/>).
7. Проект «Искусство и культура стран мира» // Наука и образование ONLINE (<https://eee-science.ru/>).

Цифровой пенал: данный компонент мы реализовали смысловым блоком на сайте. Представление цифровых инструментов, использованных для реализации проекта, организовано как перечисление иконок (значков), обозначающих использованный онлайн-сервис. Цифровыми инструментами, которые мы использовали для разработки и реализации цифрового портфеля, стали Google-документы, Google-таблицы, Google-презентации, ВЗНАНИЯ, Tilda, Figma (рис. 5).

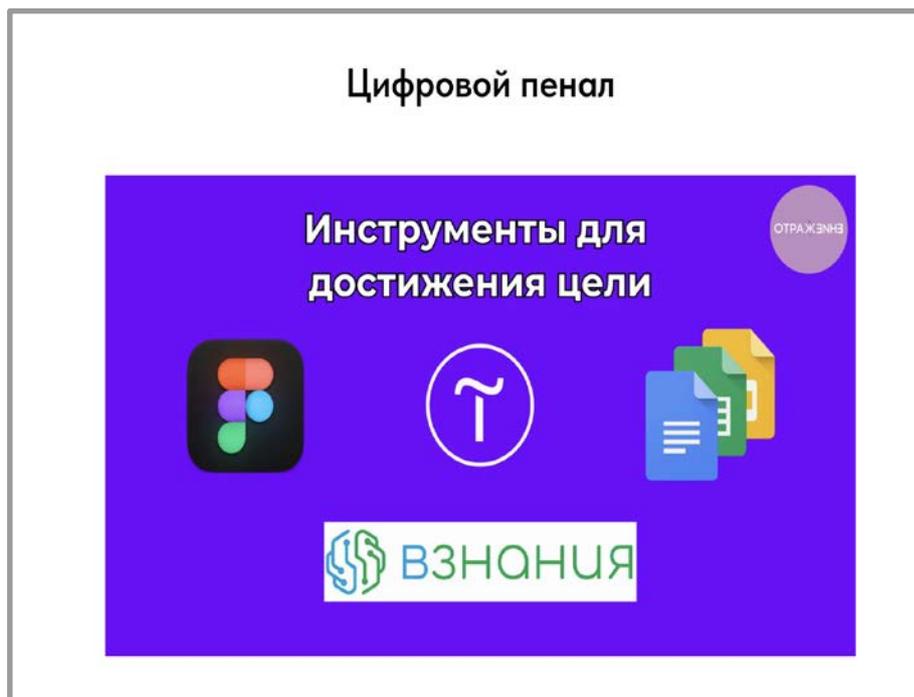


Рис. 5. Цифровой пенал

Некоторые компоненты цифрового портфеля сопровождаются эстетичным маскотом, который разработан в соответствии с названием команды (рис. 6).



Рис. 6. Маскот команды «Отражение»

Мнение эксперта:

*Белянкова Е. И., кандидат педагогических наук,
директор Института инновационных образовательных практик, доцент*

В соответствии с выбранными результатами командой «Отражение» была определена тема образовательного события «Мы разные, но вместе». Участники команды разработали все компоненты цифрового портфеля, содержание которых соответствует теме классного часа. Отметим при этом недостаточно четкую формулировку целей образовательного события в соответствии с выбранными результатами.

Цифровой портфель реализован командой в виде сайта средствами конструктора Tilda в форме ленточного представления компонентов «портфеля». Компоненты портфеля визуальны представлены смысловыми блоками – страницами сайта, выдержанными в едином и лаконичном стиле. Можно говорить об удобной навигации в цифровом портфеле, работоспособности всех его элементов. Опишем достоинства проекта.

1. Разработанный ролик для реализации мотивационного компонента проекта содержит результаты интервьюирования реальных студентов, собравшихся из разных уголков нашей страны в рамках мероприятий, посвященных празднованию 85-летия ТГПУ им. Л. Н. Толстого.

2. Продуманный, лаконичный, в четком соответствии с названием команды маскот.

3. Владение участниками команды несколькими цифровыми технологиями по созданию веб-страниц: Tilda и Figma.

Также выделим недостатки: представленный в виде презентации инфогайд содержит только текстовую информацию, часть которой, на наш взгляд, стоило бы заменить на визуальную. Компонент «Проверка знаний» содержит недостаточное количество интерактивных заданий и тестов. В цифровой пенал необходимо добавить названия инструментов и краткое описание их функционала.

Анализируя процесс защиты проекта командой, отметим его общий высокий уровень. Так, высшую оценку жюри команда получила за структурирование материала, логичное и последовательное его изложение в ходе защиты, а также за дизайн презентации. Кроме того, выделим хороший уровень конструктивного взаимодействия участников команды с членами жюри, всегда аргументированные и четкие ответы на вопросы. По итогам оценивания команда «Отражение» получила 108 баллов из 130 возможных. По решению жюри данной команде была присуждена победа в номинации «А мне летать охота» – как самой креативной.

Статья поступила в редакцию: 21.10.2023
Одобрена после рецензирования: 20.11.2023
Принята к публикации: 29.11.2023

The article was submitted: 21.10.2023
Approved after reviewing: 20.11.2023
Accepted for publication: 29.11.2023

#Ученичество. 2023. Вып. 3. С. 43–48.
#Apprenticeship. 2023. Issue 3. P. 43–48.

Научная статья
УДК 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-43-48>

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ НАСТОЯЩЕГО И БУДУЩЕГО

Кондратов Василий Максимович
Новикова Виктория Андреевна
Зиновьева Диана Александровна
Радишевский Эдгар Фридрихович
Андреянова Елизавета Александровна

Тульский государственный педагогический
университет им. Л.Н. Толстого
Команда «Магистры педагогического
культура»

Аннотация: Проект посвящен экологическим проблемам и способам их решения. Представлено содержание воспитательных мероприятий, посвященных этому. Для проведения данных мероприятий разработаны цифровые образовательные ресурсы, которые не только раскрывают проблемные темы (загрязнение воздуха, избыточное потребление водных ресурсов, иссякаемые природные ресурсы, утилизация, сортировка отходов, исчезающие виды животных), но и способствуют формированию активной позиции неприятия действий, приносящих вред окружающей среде.

Ключевые слова: экология, активная позиция, публичная защита, защита окружающей среды.

Scientific Article
UDC 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-43-48>

CURRENT AND FUTURE ENVIRONMENTAL CHALLENGES

Kondratov Vasiliy Maksimovich
Novikova Viktoriya Andreyevna
Zinovyeva Diana Aleksandrovna
Radishevskiy Edgar Fridkhelmovich
Andreyanova Elizaveta Aleksandrovna

Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University
Masters of Teaching Cult

Abstract: The project focuses on environmental problems, ways of solving them and presents educational activities relevant to the theme. For these activities, the authors offer digital educational resources developed by them. The resources not only reveal problematic topics (air pollution, excessive consumption of water resources, exhaustible natural resources, utilization, waste sorting, endangered species of animals), but also contribute to the formation of an active position of rejection of actions harmful to the environment.

Keywords: ecology, activism, public protection, environmental protection.

Выбранные образовательные результаты.

ЛИЧНОСТНЫЙ: активное неприятие действий, приносящих вред окружающей среде.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЙ: публичное представление результатов выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта).

Ссылка на материалы проекта: clck.ru/368pAD

В соответствии с комплексным заданием (кейсом) нашей командой был разработан набор цифровых ресурсов для достижения выбранных образовательных результатов.

Разработанные материалы могут быть использованы для сопровождения системы внеклассных мероприятий по теме «Экологические проблемы настоящего и будущего». Цель: сформировать у школьников активное неприятие действий, приносящих вред окружающей среде; научить школьников публично представлять результаты своих исследований, опытов и проектов.

Цифровой портфель нашей команды реализован как набор папок и файлов в сервисе хранения файлов Google Drive. Доступ к цифровому портфелю можно получить, открыв общую папку с названием «Цифровой портфель. Магистры педагогического культа». Структура представлена как перечень папок и Google-файлов с названиями, соответствующими проектному заданию. Навигация между объектами цифрового портфеля проста и удобна. Все его объекты работоспособны. Дизайн минималистичный – в соответствии с подходами компании Google. Портфель украшен обаятельным маскотом команды: ежиком с зелеными иголками, соответствующим тематике проекта. Визуальное представление «цифрового портфеля» представлено ниже на рисунке 1.

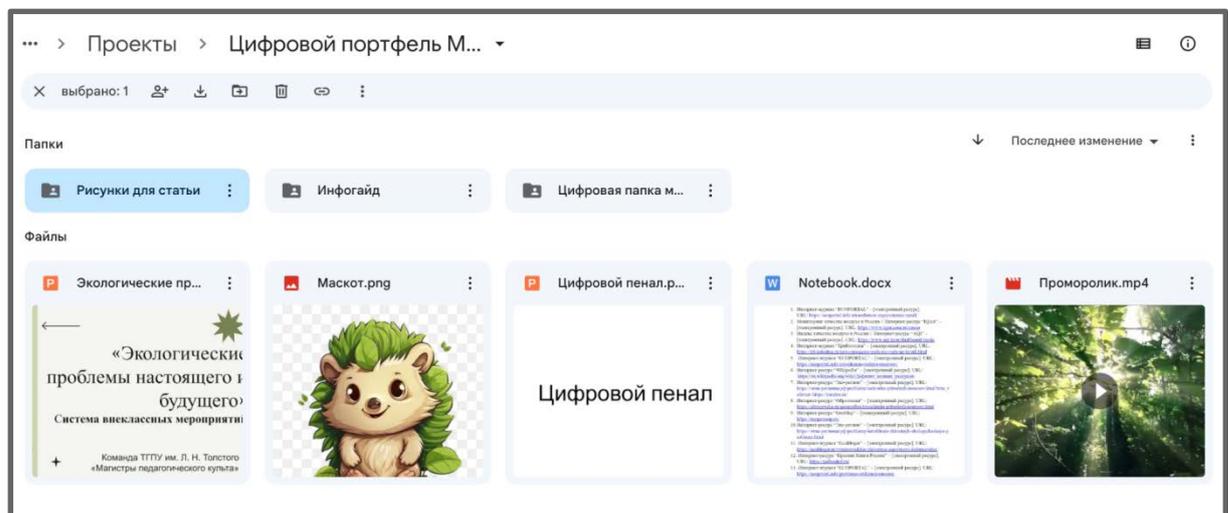


Рис. 1. Структура «цифрового портфеля»

Промовидео. Ролик демонстрирует глобальные экологические проблемы как всего человечества, так и нашей страны. Сюжет промовидео выстроен таким образом, чтобы вызвать чувства боли у зрителя за горы мусора, столбы дыма и гари, горящие леса и погибающих животных, и эти чувства становятся сильнее, потому что все ужасное в ролике представлено после потрясающих видов живой природы: благоухающих цветами лугов, фантастических обитателей морских глубин, невероятных животных юга и севера. Ролик выполнен как ряд видеообъектов с музыкальным сопровождением и титрами. Для создания ролика нами была подобрана высококачественная мультимедиаинформация. По нашему мнению, данный видеоролик должен мотивировать учащихся не только к активности на

нашем образовательном мероприятии, но и пробуждать желание что-то делать, решать ужасные экологические проблемы.



Рис. 2. Фрагмент промовидео

Инфогайд: данный компонент цифрового портфеля реализован подборкой инфографики по проблемам экологии. Нами создана единая папка. В ней содержатся три плаката с визуальной выстроенной информацией: плакат по проблемам бытовых отходов, плакат с информацией по решению проблем загрязнения окружающей среды нефтью нефтедобывающими предприятиями, плакат с законодательными документами РФ по защите окружающей среды.

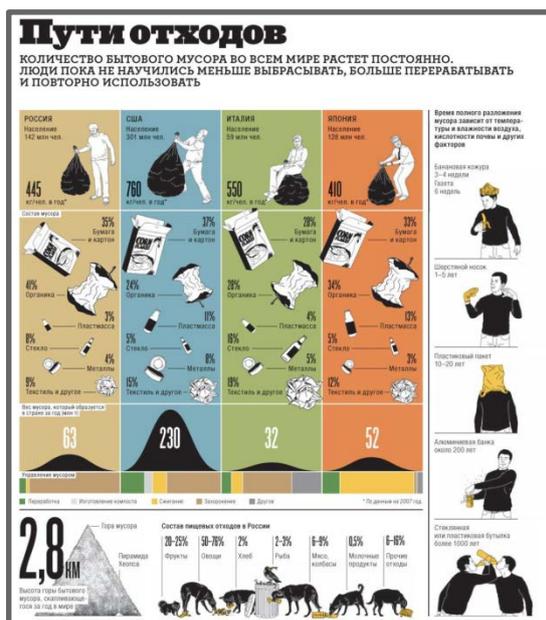


Рис. 3. Плакат из комплекта инфогайда цифрового портфеля

Кроме того, в папке содержится текстовый Google-документ с дополнительными материалами, представленными как список информационных блоков с подборкой ссылок на информационные источники в соответствии с названием блока: загрязнение воздуха, избыточное потребление водных ресурсов, иссякаемые природные ресурсы, утилизация, сортировка отходов, исчезающие виды животных. Доступ к каждому блоку мы организовали по самостоятельно разработанным QR-кодам с маскотом. Покажем, как в дополнительных материалах реализован один из информационных блоков. В качестве примера рассмотрим информационный блок с названием «Загрязнение воздуха».

1. Загрязнение воздуха



Рис. 4. Доступ к информационному блоку дополнительных материалов из комплекта инфогайда

После перехода по QR-коду мы попадаем на текстовый Google - документ с названием информационного блока.

Загрязнение воздуха

1. <https://ecoportal.info/atmosfernoe-zagryaznenie-zemli/> – о загрязнении воздуха;
2. <https://www.iqair.com/ru/russia> – мониторинг качества воздуха по России;
3. <https://www.aqi.in/ru/dashboard/russia> – индекс качества воздуха по России.

Таким образом представляется дополнительная информация по данной тематике. Данная информация может быть использована школьниками, интересующимися экологическими проблемами.

Цифровая папка материалов: данный компонент мы реализовали папкой, содержащей два графических объекта, представляющие собой QR-коды с маскотом. В папке размещены интерактивное задание, выполненное в онлайн-сервисе Wordwall (игра «Сортировка мусора»), и диагностическое задание в виде образовательного квиза по экологии (тест «Экологика»), выполненное в онлайн-сервисе myQuiz.

Notebook был реализован текстовым Google-документом. Наш notebook – это полноценный справочник материалов, содержащий перечень 30 актуальных источников. Здесь представлены нормативные документы, интернет-журналы, интернет-ресурсы, а также коллекция видео по проблемам экологии в мире и России.

Приведем некоторые примеры:

1. Кравченко Р. Атмосферное загрязнение воздуха // ECOPORTAL : сайт. URL: <https://ecoportal.info/atmosfernoe-zagryaznenie-zemli/> .
2. Качество воздуха в России : [онлайн-мониторинг] // IQAir : сайт. URL: <https://www.iqair.com/ru/russia> .
3. Индекс качества воздуха в России в режиме реального времени // AQI : сайт. URL: <https://www.aqi.in/ru/dashboard/russia> .
4. Пресная вода – на всех не хватает? // Три Колодца : сайт. URL: <https://tri-kolodtsa.ru/news/presnaya-voda-na-vseh-ne-hvatit.html> .

5. Кравченко Р. Истощение водных ресурсов // ECOPORTAL : сайт. URL: <https://ecoportal.info/istoshhenie-vodnyx-resursov/> .

Цифровой пенал: данный компонент мы реализовали в виде Google-презентации, выполненной в едином стиле. На слайдах представлен графический образ цифрового инструмента с гиперссылкой на официальный сайт сервиса и кратко описан его функционал. Так, цифровыми инструментами, которые мы использовали для разработки и реализации цифрового портфеля стали: MyQuiz, Google Drive, QRCode Monkey, Wordwall, YouCut, Рандомус, Asana, AhaSlides. Так выглядит представление одного инструмента в цифровом пенале:

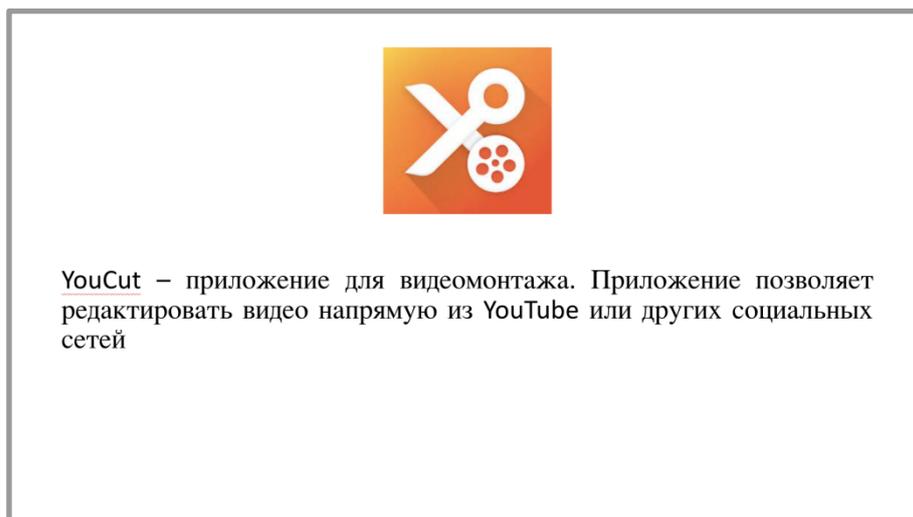


Рис. 5. Цифровой инструмент YouCut из цифрового пенала

Мнение эксперта.

*Белянкова Е. И., кандидат педагогических наук,
директор Института инновационных образовательных практик, доцент*

В соответствии с выбранными результатами командой «Магистры педагогического культа» была определена тема образовательного события «Экологические проблемы настоящего и будущего». Участники команды разработали все компоненты цифрового портфеля. Отметим четкую формулировку целей в соответствии с выбранными результатами, работоспособность компонентов проекта, удобную навигацию, продуманную структуру и милый маскот, соответствующий содержанию. Данный проект интересен тем, что он позволяет реализовать не одно образовательное событие, а целую систему внеклассных мероприятий, можно говорить о возможности разработки программы внеурочной деятельности по данной тематике в будущем. Охарактеризуем достоинства данного проекта по компонентам.

1. Продуманный сценарий, содержательный контент и высокое качество мультимедиа информации в промовидео, такой ролик мотивирует зрителей не только на обучение, но и на активную деятельность по решению экологических проблем.

2. Содержательное наполнение дополнительных материалов в инфогайде, самостоятельно разработанный QR-код с маскотом.

3. Прекрасно оформленный, содержательный и актуальный Notebook (высшая оценка жюри).

4. Продуманный, лаконичный в хорошем исполнении «цифровой пенал», содержащий набор инструментов, необходимый для эффективного проведения образовательного события.

5. Один из лучших маскотов, действительно обаятельный «экологический» ежик.

Отметим некоторые недостатки проекта. При однозначном соответствии содержания всех компонентов цифрового портфеля выбранному личностному результату этого нельзя сказать про метапредметный результат: для его достижения необходимо было бы предусмотреть иные методы, формы и средства. Кроме того, цифровая папка инструментов содержит всего лишь два задания. Хотя для их разработки и использованы разные цифровые инструменты, тем не менее представленного количества интерактивных заданий недостаточно для закрепления знаний по теме образовательного события на различных уровнях. Отсутствуют задания, связанные с достижением метапредметного результата.

Анализируя процесс защиты цифрового портфеля командой, отметим высокий уровень разработанной презентации по структурированию материала, логичное и последовательное изложение (высшая оценка жюри). При ответе на вопросы жюри команда продемонстрировала хорошее знание теоретического материала как в тематической области проекта, так и педагогики, и цифровизации образования. По итогам оценивания команда «Магистры педагогического культа» получила 96 баллов из 130 возможных. Решением жюри данной команде была присуждена победа в номинации «Двоичная отличная» – за лучшее владение информационными технологиями.

Статья поступила в редакцию: 24.10.2023
Одобрена после рецензирования: 30.10.2023
Принята к публикации: 29.11.2023

The article was submitted: 24.10.2023
Approved after reviewing: 30.10.2023
Accepted for publication: 29.11.2023

#Ученичество. 2023. Вып. 3. С. 49–53.
#Apprenticeship. 2023. Issue 3. P. 49–53.

Научная статья
УДК 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-49-53>

ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОГО ПОВЕДЕНИЯ В УСЛОВИЯХ VR

Рядов Никита Алексеевич
Проскурякова Ольга Евгеньевна
Камчатная Ксения Алексеевна

Оренбургский государственный
педагогический университет
Команда «Физико-математический
факультет» (ФМФ)

Аннотация: Разработанный проект посвящен использованию VR-технологий в образовательном пространстве школы. Перечислены особенности VR-технологий, указаны направления их использования в образовательном процессе, представлены примеры их применения.

Ключевые слова: VR-технология, правила безопасности, мотивация, логическое мышление.

Scientific Article
UDC 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-49-53>

RULES OF SAFE BEHAVIOR IN THE VR ENVIRONMENT

Ryadov Nikita Alekseyevich
Proskuryakova Olga Yevgenyevna
Kamchatnaya Kseniya Alekseyevna

Orenburg State Pedagogical University
Mathematics and Physics Department team

Abstract.: The project deals with the use of VR-technologies in the school educational space. The authors list the features of VR-technologies, indicate the directions of their use in the educational process, and present examples of their application

Keywords: VR-technology, safety rules, motivation, logical thinking.

© Рядов Н. А., Проскурякова О. Е., Камчатная К. А., 2023
© Ryadov N. A., Proskuryakova O. Y., Kamchatnaya K. A., 2023

Выбранные образовательные результаты:

ЛИЧНОСТНЫЙ: соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;

МЕТАПРЕДМЕТНЫЙ: установление существенного признака классификации, основания для обобщения и сравнения, критериев проводимого анализа

Ссылка на материалы проекта: clck.ru/368nJD

В соответствии с комплексным заданием (кейсом) нашей командой был разработан цифровой портфель – набор цифровых ресурсов для достижения школьниками указанных результатов в ходе образовательного события (урока или внеурочного мероприятия). Представим общие характеристики портфеля и его наполнение.

Разработанный цифровой портфель может сопровождать различные мероприятия по использованию VR-технологий в образовании. Целями образовательных событий могут быть повышение мотивации к учебной деятельности, улучшение качества усвоения знаний, развитие мыслительных и коммуникативных действий за счет использования VR-технологий в создании интерактивных сценариев обучения и др.

Цифровой портфель нашей команды реализован как набор папок в сервисе хранения файлов GoogleDrive. Структура представлена как перечень папок с названиями соответственно комплексному проектному заданию (кейсу). Навигация между объектами проекта проста и удобна. Каждый объект цифрового портфеля работоспособен. Дизайн – минималистичный, отвечающий подходам компании Google, кроме того, портфель украшен маскотом команды, соответствующим тематике проекта. Визуальное представление цифрового портфеля команды демонстрирует рисунок 1.

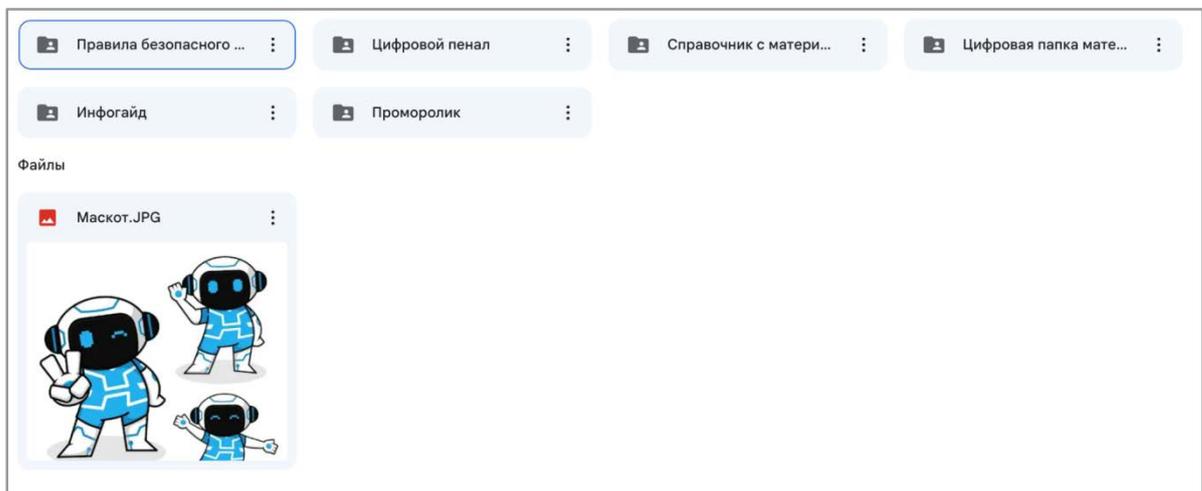


Рис. 1. Структура проекта команды ФМФ

Опишем компоненты разработанного цифрового портфеля.

Промовидео: сюжетная линия выстроена вокруг возможностей VR-технологий в образовании, перечислены особенности VR-технологий, направления использования в образовательном процессе, представлены конкретные примеры использования. Видеоролик выполнен как ряд видео- и графических объектов с музыкальным и звуковым рядом. Звуковое сопровождение – компьютерный голос.

Видеоролик побуждает зрителей узнать, что такое VR-технологии и оценить их функциональность.



Рис. 2. Фрагмент промовидео команды ФМФ

Инфогайд: данный компонент выполнен в форме плаката. Содержательное наполнение ресурса: перечислены преимущества использования VR-технологии в образовании, приведены примеры (направления) использования VR-технологий в образовательном процессе. Информация представлена структурировано, плакат украшен маскотом команды.

Цифровая папка материалов: данный компонент представляет собой текстовый документ, который содержит перечень ресурсов сети Интернет, содержащих разнообразные интерактивные задания и игры, направленные на развитие логического мышления школьников, которые могут быть использованы как в классе, так и дома. В папке описаны: LogicLike (ЛогикЛайк) – международная образовательная онлайн-платформа по развитию логики и мышления (<https://logiclike.com/>); Matific – программа по математике с доказанным эффектом в улучшении успеваемости учащихся на 34 % (<https://www.matific.com/rus/ru/home/>); BlocklyGames – ресурс с коллекцией игр, созданных на основе инструмента программирования Blockly. Здесь представлены головоломки, задания на логическое мышление и навыки программирования (<https://blockly.games/>). Задания не разрабатывались нашей командой самостоятельно, они подобраны из готовых материалов.

NOTEBOOK (справочник материалов) реализован текстовым документом с названием «Сборник игр». Данный компонент содержит перечень актуальных игр для VR, которые можно скачать по ссылке на платформе Steam (необходимо иметь аккаунт). Перечень представлен четырьмя играми, по каждой из них имеется краткое описание, графический образ, ссылка. В список входят следующие игры.

1. TheLab в VR-варианте лаборатории Valve – это игра по математике «Slingshot». Она помогает игрокам изучать физику и геометрию через активное взаимодействие с разными предметами

https://store.steampowered.com/app/450390/The_Lab/?l=russian

2. Kumoon: BallisticPhysicsPuzzle. Завязанная на движении предметов игра-головоломка для всех возрастов.

https://store.steampowered.com/app/386290/Kumoon_Ballistic_Physics_Puzzle/.

3. NumberHunt VR – игра, в которой игрокам нужно искать и собирать числа, решая при этом различные математические задачи

https://store.steampowered.com/app/851770/Number_Hunt/?l=russian.

4. MathClassroomChallenge – это игра, в которой нужно решать математические задачи на разные математические операции, такие, как сложение, вычитание, умножение и деление.

https://store.steampowered.com/app/859970/Math_Classroom_Challenge/.

Цифровой пенал: данный компонент представлен плакатом, где описано некоторое аппаратно-техническое оборудование, необходимое для реализации VR-технологий в образовании (рис. 4).



Рис. 3. Инфогайд проекта

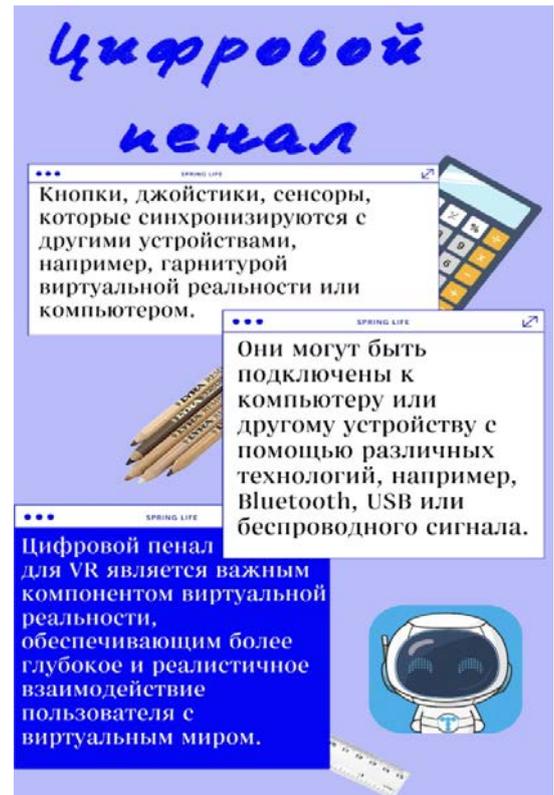


Рис. 4. Цифровой пенал проекта

Мнение эксперта

*Ситникова Л. Д., кандидат педагогических наук,
доцент Института инновационных образовательных практик*

В соответствии с отобранными результатами командой ФМФ была определена тема образовательного события – «Правила безопасного поведения в условиях VR». Участники команды разработали все компоненты цифрового портфеля. Можно говорить о высокой работоспособности компонентов проекта, удобной навигации, продуманной структуре и маскоте с интересным дизайном, соответствующим содержанию. Однако результат выполненного задания обладает следующими недостатками (опишем их в соответствии с критериями оценки проектного задания). Участники не указали вид образовательного события, для которого разработан цифровой портфель, да и цели этого события определены не четко. Тема и содержание компонентов цифрового портфеля не соответствуют целям (отобранным результатам). Так, промовидео, имея прекрасное исполнение, содержательно не включает сведений о безопасном поведении и его правилах.

Основное требование к инфогайду – насколько содержательно и понятно раскрыта тема образовательного события, при этом разработанный командой инфогайд содержит только общие сведения об особенностях использования VR-технологий в образовательном процессе, тема безопасного поведения в условиях VR в нем не раскрыта. В цифровой папке материалов отсутствуют самостоятельно разработанные интерактивные задания и тесты по теме, а цифровой пенал не содержит перечня использованных инструментов (имеются только общие сведения об аппаратно-техническом VR-обеспечении). Notebook (справочные материалы) содержит сборник игр для VR на платформе Steam, но не информационные источники по теме образовательного события. В проекте содержится презентация, где указаны правила безопасного поведения в условиях VR, но данная презентация никак не соотносится с другими компонентами комплексного проектного задания хакатона.

Анализируя процесс защиты проектного задания командой, выделим высокий уровень конструктивного взаимодействия участников команды с членами жюри, но при этом не всегда аргументированные ответы на их вопросы. Отметим средний уровень подготовленной презентации защиты, но при этом один из лучших маскотов. По итогам оценивания команда получила 77 баллов из 130 возможных. По мнению членов жюри, данной команде была присуждена победа в номинации «Красота в деталях» за лучшую визуализацию информации.

Статья поступила в редакцию: 24.10.2023
Одобрена после рецензирования: 26.10.2023
Принята к публикации: 29.11.2023

The article was submitted: 24.10.2023
Approved after reviewing: 26.10.2023
Accepted for publication: 29.11.2023

#Ученичество. 2023. Вып. 3. С. 54–59.
#Apprenticeship. 2023. Issue 3. P. 54–59.

Научная статья
УДК 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-54-59>

МЫ ЖИВЕМ В РОССИИ

Лебедева Александра Сергеевна
Арцибасова Екатерина Сергеевна
Щеглеватых Диана Борисовна

Липецкий государственный педагогический
университет имени П.П. Семенова-Тян-
Шанского
Команда «Гордые Липы»

Аннотация: Проект посвящен формированию у школьников уважения к символам России и традициям нашей страны, в том числе с помощью заданий, выполняя которые, школьник устно и письменно может выразить свою точку зрения и свое отношение. Для проведения воспитательного мероприятия разработаны цифровые образовательные ресурсы, которые содержат информацию и дидактические материалы о гербе, флаге, гимне, традиционном русском костюме, промыслах, еде и др.

Ключевые слова: символ, Россия, точка зрения, Родина, традиции

Scientific Article
UDC 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-54-59>

WE LIVE IN RUSSIA

Lebedeva Aleksandra Sergeyevna
Artsibasova Ekaterina Sergeyevna
Shcheglevatykh Diana Borisovna

Lipetsk State Pedagogical P. Semenov Tyan-
Shansky University
Proud Lindens team

Abstract: The project aims at developing respect for the symbols of Russia and the traditions of our country, using tasks that will help students express their point of view and attitude orally and in writing. For this educational activity the authors have developed digital educational resources that contain information and didactic materials about the Russian coat of arms, flag, anthem, traditional costume, handicrafts, food, etc.

Keywords: symbol, Russia, point of view, Motherland, traditions

© Лебедева А. С., Арцибасова Е. С., Щеглеватых Д. Б., 2023
© Lebedeva A. S., Artsibasova E. S., Shcheglevatykh D. B., 2023

Выбранные образовательные результаты.

ЛИЧНОСТНЫЙ: уважение к символам России, государственным праздникам, историческому и природному наследию и памятникам, традициям разных народов, проживающих в родной стране.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЙ: самовыражение (своей точки зрения) в устных и письменных текстах

Ссылка на материалы проекта: <http://project7845000.tilda.ws/>

Нами был разработан цифровой портфель урока внеурочного мероприятия по теме «Мы живем в России». Целями образовательного события могут стать: воспитание любви и уважения к Родине; формирование у детей представления о государственных символах России – гербе, флаге, гимне; обогащение представлений детей о том, что Россия – многонациональная страна; развитие интереса к традициям и образу жизни ее народа.

Цифровой портфель нашей команды реализован в виде сайта с профессиональным дизайном с использованием конструктора Tilda. Структура портфеля представлена восемью страницами (смысловыми блоками), соответствующими комплексному проектному заданию (кейсу). Навигация между компонентами портфеля (страницами) проекта проста и удобна, потому что каждая страница может быть доступна при пролистывании сайта. На страницах предложены компоненты портфеля, представляющие собой самостоятельно разработанные QR-коды с маскотом, с переходом по ним или ссылкам на внешний источник с содержимым (см. рис. 1).



Рис. 1. Постраничное представление цифрового портфеля

Представим компоненты разработанного цифрового портфеля.

Промовидео доступно в компоненте портфеля с названием «О нас», далее вы переходите на веб-страницу, где можете узнать информацию об авторах проекта, а также посмотреть наш ролик. В нашем промовидео мы предлагаем детям отправиться в прошлое – «По следам воспоминаний». Ролик направлен на осознание младшими школьниками значимости педагога дошкольного образования в воспитании ребенка. Сюжетная линия показывает важность профессии воспитателя, здесь подчеркиваются традиции российского образования, которыми можно гордиться. Просмотр ролика может пробудить в школьниках мотивацию к активной учебной деятельности на воспитательном мероприятии, но также может стать мотивом выбора школьниками педагогической профессии для продолжения российских образовательных традиций.

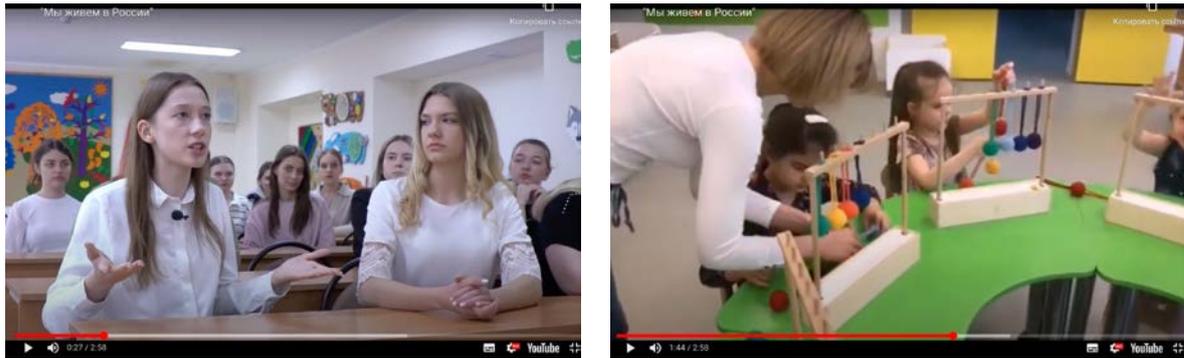


Рис. 2. Фрагменты промовидео

Также на этапе мотивирования на учебную деятельность для актуализации знаний в ходе воспитательного мероприятия нами была разработана квест-игра «Мы живем в России». Данная игра реализована в программе подготовки презентаций, интерактив создан с использованием анимационных эффектов и переходов на соответствующие слайды в зависимости от выбранного ответа. Перечислим некоторые вопросы квеста: город – столица России; кто является главой Российской Федерации; выберите флаг России; какие существуют русские народные инструменты; какой из персонажей одет в русский народный костюм; какая в России национальная еда и другие.



Рис. 3. Фрагменты квест-игры

Инфогайд: данный компонент цифрового портфеля представлен интеллектуальной картой, реализованной с помощью онлайн-сервиса Mindmeister и называется «Российская Федерация». Данная карта содержит иерархически представленную информацию о символах и традициях России. Так, здесь представлены теоретические сведения о столице, гимне, флаге, президенте, также можно узнать о народных промыслах, костюме и блюдах и т. д. Интеллектуальная карта в основном содержит текстовую информацию, представленную компактным и удобным для изучения способом. Инфогайд содержит всю необходимую теоретическую информацию по теме внеклассного мероприятия.

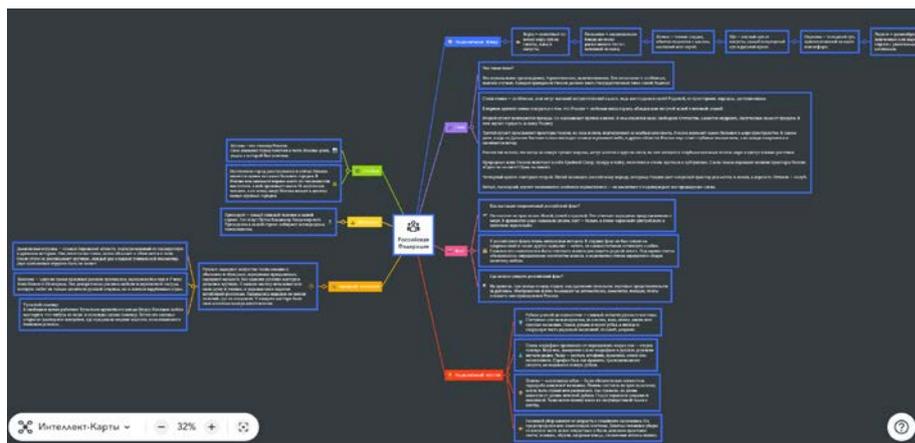


Рис. 4. Интеллект-карта (инфогайд цифрового портфеля)

Цифровая папка материалов: данный компонент реализован элементом с названием «Интерактивное задание». Элемент разработан с использованием сервиса LearningApps. Задание содержит в себе три составляющие, предоставляемые по мере просмотра видео. Такой вид задания называется интерактивное видео, и в него мы включили задание на воспроизведение, задание на составление краткого содержания ролика с целью формирования результата «выразить себя (свою точку зрения) в устных и письменных текстах», а также задания на диагностику эмоционального компонента чувства уважения к символам и традициям России (см. рис. 5).



Рис. 5. Интерактивное задание

Notebook реализован перечнем полезных источников как текстовый документ и расположен в социальной сети ВК (мессенджер). В нем представлены материалы, касающиеся нашей многонациональной страны. Данный справочник может быть полезен как школьникам, так и их родителям. Вы узнаете о символах: флаге, столице, послушаете гимн. Также узнаете о традиционной еде, одежде, промыслах. Все это представлено источниками на порталах, сайтах, также доступны справочники и коллекции. Ссылка на перечень: clck.ru/36CkKS.

Цифровой пенал: данный компонент мы реализовали на виртуальной доске Padlet. Функционал доски позволяет создать наглядные и систематизированные коллекции по различным тематикам. Нами была создана коллекция с описанием использованных в данном проекте цифровых инструментов. Для отображения был выбран формат «Лента». Каждый цифровой инструмент оформлен по шаблону: логотип, адрес официального сайта, краткое описание функционала. Цифровыми

инструментами, которые мы использовали для разработки и реализации цифрового портфеля, стали: Qrcode Monkey, MindMeister, Padlet, LearningApps, Tilda, Profeat.site. Покажем, как выглядит представление цифровых инструментов на виртуальной доске:



Рис. 6. Цифровой пенал проекта

Цифровой портфель для мероприятия «Мы живем в России» сопровождается маскотом, который разработан в соответствии с темой мероприятия и содержится во всех QR-кодах к компонентам портфеля (рис. 7).



Рис. 7. Маскот команды «Гордые Липы»

Мнение эксперта.

*Ситникова Л. Д., кандидат педагогических наук,
доцент Института инновационных образовательных практик*

В соответствии с выбранными результатами командой «Гордые Липы» была определена тема образовательного события – «Мы живем в России». Участники команды разработали все компоненты цифрового портфеля, содержание которых соответствует теме. Отметим четкую формулировку целей образовательного события в соответствии с выбранными результатами. Цифровой портфель реализован командой в виде сайта средствами конструктора Tilda, который представлен в форме ленточного представления компонентов портфеля. Компоненты портфеля визуальны представлены самостоятельно разработанными QR-кодами с маскотом. Можно говорить об удобной навигации в цифровом портфеле, работоспособности всех его элементов, лаконичном и адекватном теме дизайне. Опишем достоинства проекта, с учетом компонентного состава портфеля.

1. Мотивационный компонент образовательного события представлен не только видеороликом, но и квест-игрой.

2. Продуманный, лаконичный, в хорошем исполнении цифровой портал реализован средствами виртуальной доски Padlet, содержащей необходимый для проведения эффективного образовательного события набор инструментов (прекрасно систематизированная коллекция).

3. Владение участниками команды несколькими цифровыми технологиями по созданию веб-страниц: Tilda и Profeat.site.

Также выделим несущественные недостатки: промовидео представляет зрителю эмоциональную информацию о педагогическом образовании, которое, по мнению участников команды, также является символом России. Однако это не совсем соответствует теме образовательного события, а также запланированным результатам. Цифровая папка материалов, на наш взгляд, может быть полнее, так как недостаточно тестовых и интерактивных заданий для определения различных уровней усвоения.

Анализируя процесс защиты проекта командой, отметим достаточно высокий уровень взаимодействия участников команды с членами жюри во время защиты, но не всегда аргументированные и четкие ответы на вопросы. Кроме того, по мнению членов жюри, дизайн презентации, структурирование материалов в ней, а также формат изложения заслуживают среднюю оценку. Команда набрала 88 баллов из 130 возможных и была признана победителем в номинации «Ум – хорошо, а много умов – гораздо лучше» – как самый сплоченный коллектив.

Статья поступила в редакцию: 24.10.2023
Одобрена после рецензирования: 27.10.2023
Принята к публикации: 29.11.2023

The article was submitted: 24.10.2023
Approved after reviewing: 27.10.2023
Accepted for publication: 29.11.2023

#Ученичество. 2023. Вып. 3. С. 60-66.
#Apprenticeship. 2023. Issue 3. P. 60-66.

Научная статья
УДК 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-60-66>

ЗДОРОВЬЕ: РЕАЛЬНОЕ И ЖЕЛАТЕЛЬНОЕ

Филипчева Анастасия Алексеевна
Глаголева Элина Валерьевна
Сидорова Анастасия Ивановна
Ушакова Анфиса Алексеевна
Холодкова Анастасия Игоревна

Тульский педагогический колледж
Команда «Дорогу педагогу»

Аннотация: Проект посвящен формированию у школьников ответственного отношения к своему здоровью, рассмотрена проблема достижения желательного здоровья и показана важность мотивации через положительный опыт близких людей. Для проведения воспитательного мероприятия разработаны цифровые образовательные ресурсы, которые не только раскрывают основы здорового образа жизни, но и учат школьников формулировать вопросы о своем здоровье и самостоятельно находить решение проблем.

Ключевые слова: здоровье, здоровый образ жизни, мотивация, гигиена.

Scientific Article
UDC 378.147:004
<https://doi.org/10.22405/2949-1061-2023-3-60-66>

A REAL AND DESIRABLE STATE OF HEALTH

Filipcheva Anastasiya Alekseyevna
Glagoleva Elina Valeryevna
Sidorova Anastasiya Ivanovna
Ushakova Anfisa Alekseyevna
Kholodkova Anastasiya Igorevna

Tula teacher training college
"Make way for the teacher" team

Abstract: The project aims at developing a responsible attitude to health among students. The authors explore the problem of achieving a desirable state of health and show the importance of motivation through the positive experiences of family members and friends. For the educational event, the authors have developed digital educational resources, which not only reveal the basics of a healthy lifestyle, but also teach students to formulate questions about their health and independently find solutions to problems

Keywords: health, healthy lifestyle, motivation, hygiene

© Филипчева А. А., Глаголева Э. В., Сидорова А. И., Ушакова А. А., Холодкова А. И., 2023
© Filipcheva A. A., Glagoleva E. V., Sidorova A. I., Ushakova A. A., Kholodkova A. I., 2023

Выбранные образовательные результаты.

ЛИЧНОСТНЫЙ: ответственное отношение к своему здоровью и установка на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиенических правил, сбалансированный режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность).

МЕТАПРЕДМЕТНЫЙ: формулирование вопросов, фиксирующих разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, самостоятельное установление искомого и данного.

Ссылка на материалы проекта: clck.ru/36AVEW

Разработанный нашей командой цифровой портфель может быть использован для сопровождения внеклассного мероприятия по теме «Здоровье: реальное и желательное». Целями образовательного события могут стать: воспитание ответственного отношения к своему здоровью и приверженности к здоровому образу жизни; обучение умению формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации.

Цифровой портфель нашей команды реализован в виде презентации MS PowerPoint. Структура портфеля представлена интерактивными объектами, визуально соответствующими комплексному проектному заданию (кейсу). Навигация между объектами проекта проста и удобна. Каждый объект цифрового портфеля – это интерактивный элемент, при щелчке по которому осуществляется переход на слайд презентации, описывающий данный компонент портфеля. Опишем дизайн портфеля. Это продуманный единый стиль презентации, качественные графические объекты, белый фон, отсутствие информационного шума, грамотное расположение компонентов портфеля и материалов, мало текстовой информации. Кроме того, портфель украшен маскотом команды (пчелой), соответствующим тематике проекта и созданным самостоятельно (рис. 1).

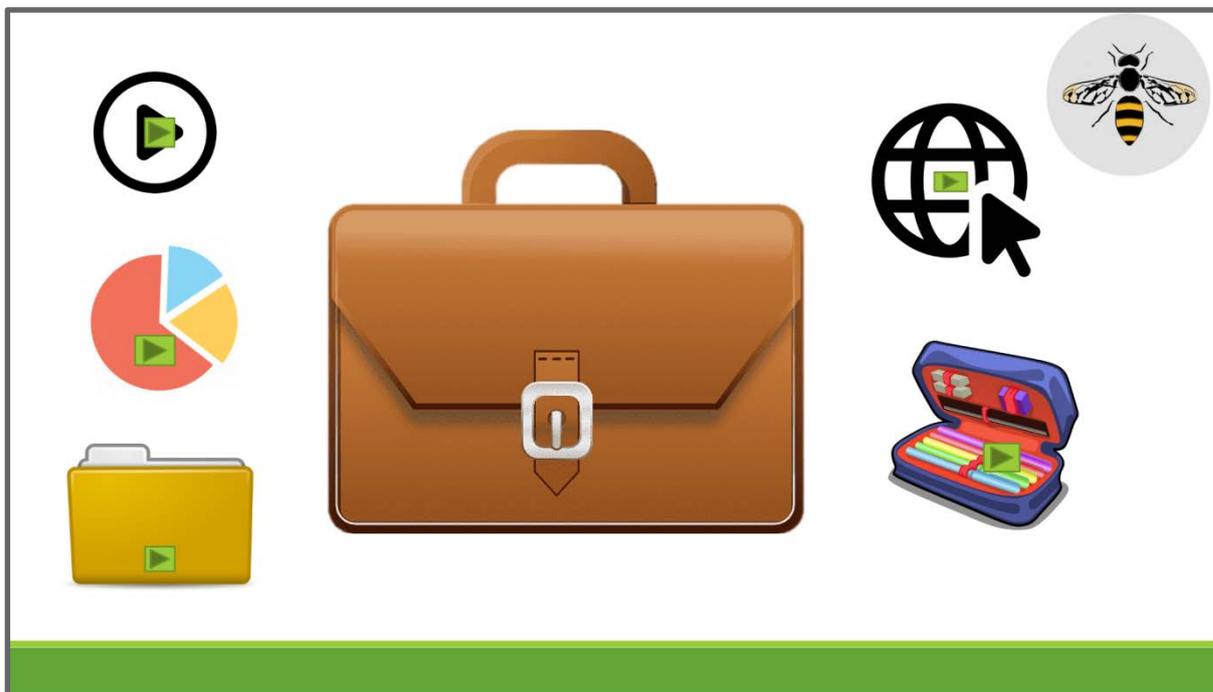


Рис. 1. Структура цифрового портфеля

Представим пример навигации для одного из компонентов цифрового портфеля: при щелчке по объекту *Папка* мы попадаем на соответствующий слайд,

при этом обратно в портфель можно вернуться при щелчке по кнопке *Домой* (см. рис. 2).

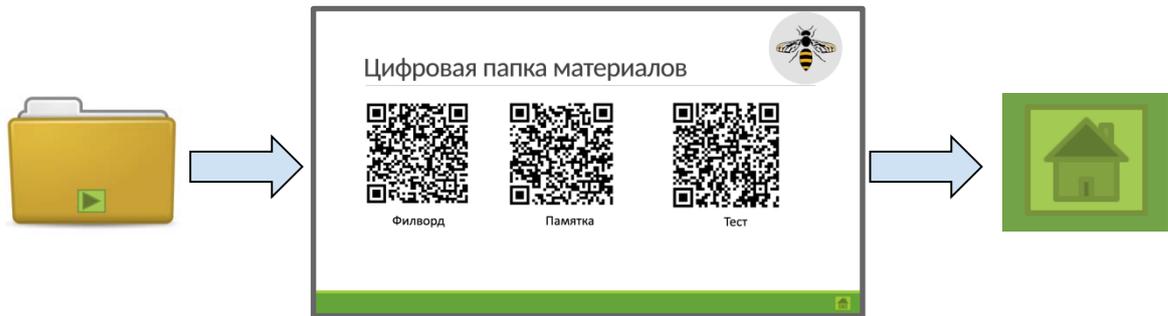


Рис. 2. Переход к компоненту цифрового портфеля

Представим компоненты разработанного цифрового портфеля.

Промовидео. Наш ролик начинается со вступления, которое объясняет, зачем нужно это образовательное событие. Сюжетная линия показывает важность ответственного отношения молодежи к своему здоровью и отражает проблематику ситуации, связанной с желанием быть здоровым, и отсутствием знаний, как это сделать. Также в ролике мы хотели подчеркнуть, как важна мотивация к какой-либо деятельности, включая заботу о своем здоровье. Реальная жизненная ситуация, показанная нами в видео, демонстрирует, что достичь желаемого качества здоровья могут твои друзья, собственным примером мотивируя тебя на закаливание организма и активный образ жизни. Наши артистические способности не оставят никого равнодушным, и после просмотра ролика аудитории захочется активно включиться в водоворот этого воспитательного мероприятия.

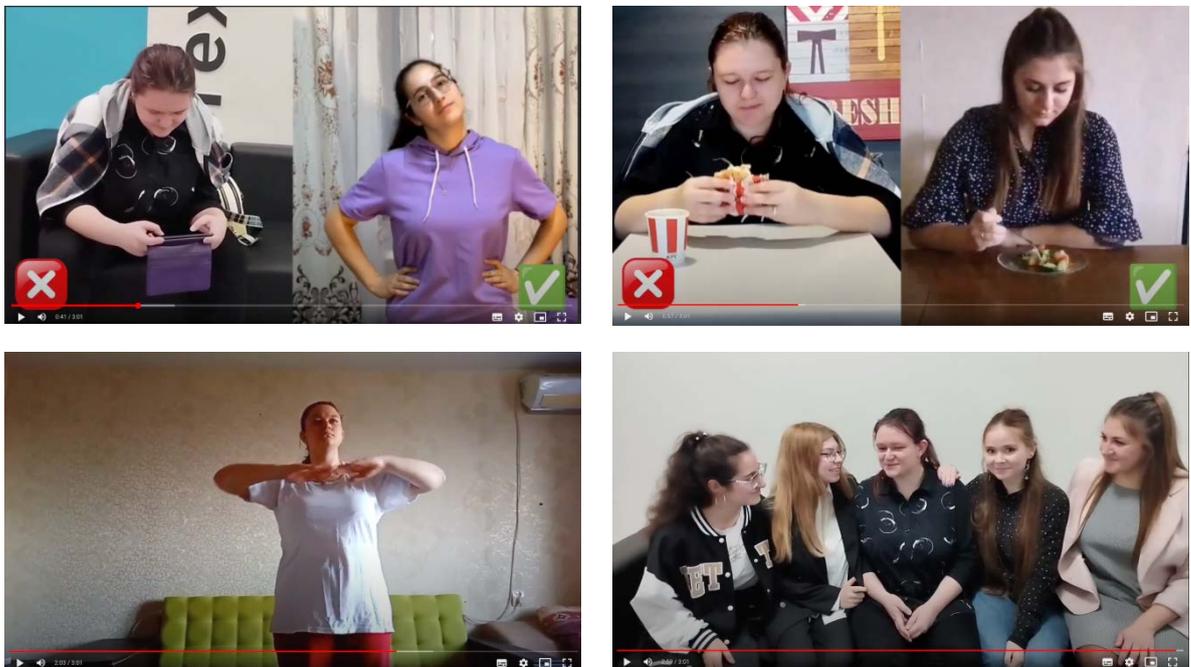


Рис. 3. Фрагменты промовидео

Инфогайд: данный компонент цифрового портфеля представлен на слайде в виде диаграммы, отражающей результаты опроса о количестве людей, ведущих

здоровый образ жизни. На наш взгляд, это самая важная визуальная информация по данной тематике. Она показывает основную проблему: половина всех опрошенных не придерживается здорового образа жизни, при этом есть люди, которые стараются это делать, и те, кто не делает вовсе. При этом надо понимать, что у большинства последних нет либо эффективной мотивации, либо положительного опыта.

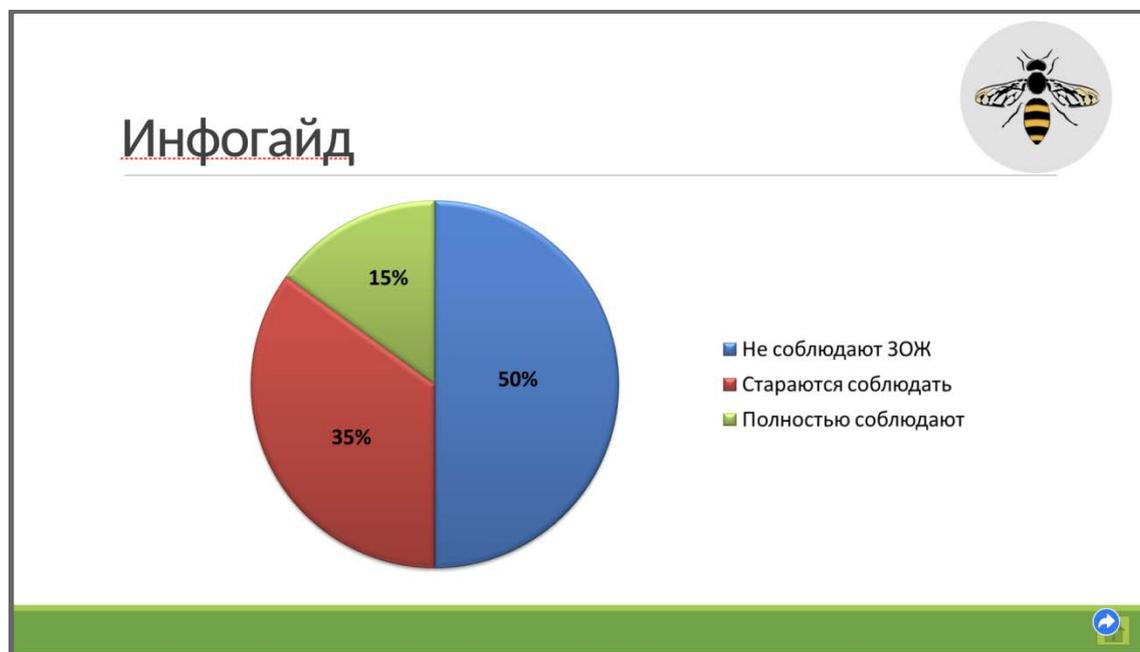


Рис. 4. Инфогайд цифрового портфеля

Цифровая папка материалов: данный компонент мы реализовали слайдом презентации с названием «Цифровая папка материалов», содержащей три графических объекта, представляющие собой QR-коды на филворд, памятку, тестирование. Все материалы связаны со здоровым образом жизни: памятка – для запоминания важной информации о соблюдении здорового образа жизни; филворд – на закрепление знания основных понятий, связанных с данной тематикой; тестирование – способ проверить себя, задать себе вопросы, все ли так с нашим здоровьем, чтобы понять разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации.



М	Ъ	И	О	Ь	О	А	Г	В	А	А	М	У	Н
Э	П	З	А	К	А	Л	И	В	А	Н	И	Е	Ч
Э	О	С	И	Я	Е	З	Г	Ъ	Д	М	П	Н	Ч
Н	Т	П	П	Ъ	Э	В	И	Т	А	М	И	Н	Ы
З	Д	О	Р	О	В	Ь	Е	Ь	Ы	Ш	Ы	Ю	Д
Ё	Ы	Р	П	И	Т	А	Н	И	Е	Ч	Т	Г	У
С	Х	Т	И	Й	Т	З	А	Р	Я	Д	К	А	Е

1. **здоровье**
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

Рис. 5. Цифровая папка

Notebook (справочник материалов) также реализован в виде слайда презентации. Наш notebook представлен небольшим, но актуальным перечнем источников, содержащих информацию о здоровом образе жизни, советах и правилах, как заботиться о своем здоровье. Это перечень интернет-ресурсов, а также официальные сайты цифровых инструментов, с помощью которых нами разрабатывались компоненты цифрового портфеля (рис. 6).

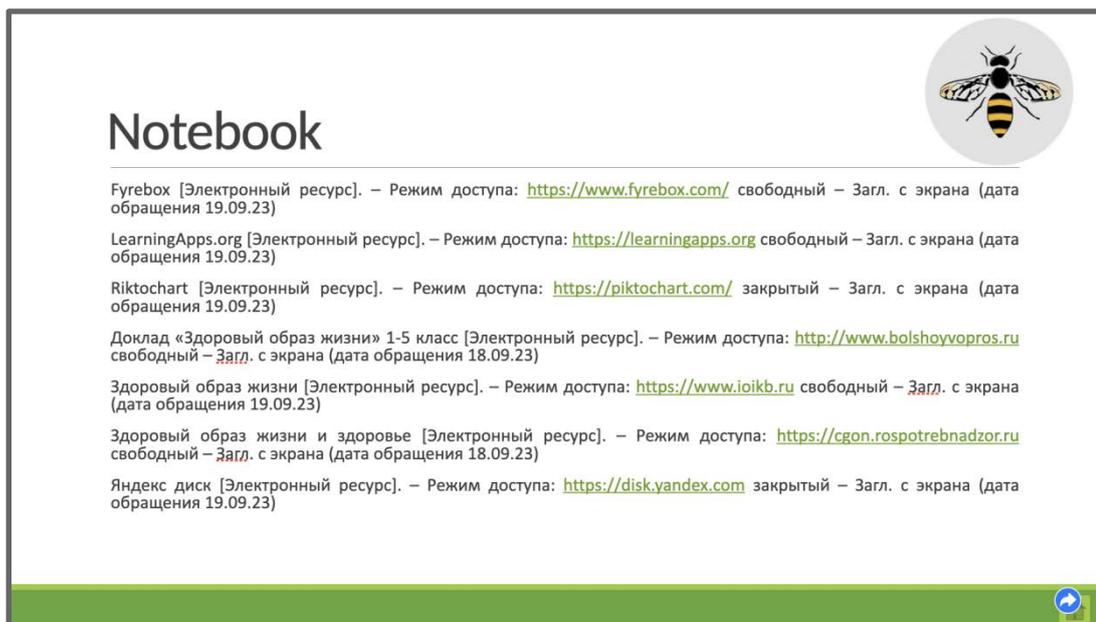


Рис. 6. Notebook

Цифровой пенал: данный компонент мы реализовали в виде двух слайдов презентации. На слайдах представлен графический образ цифрового инструмента и кратко описан его функционал. Так, цифровыми инструментами, которые мы использовали для разработки и реализации цифрового портфеля, стали: LearningApps, Fyrexbox, Яндекс Диск, Pictochart (рис. 7).

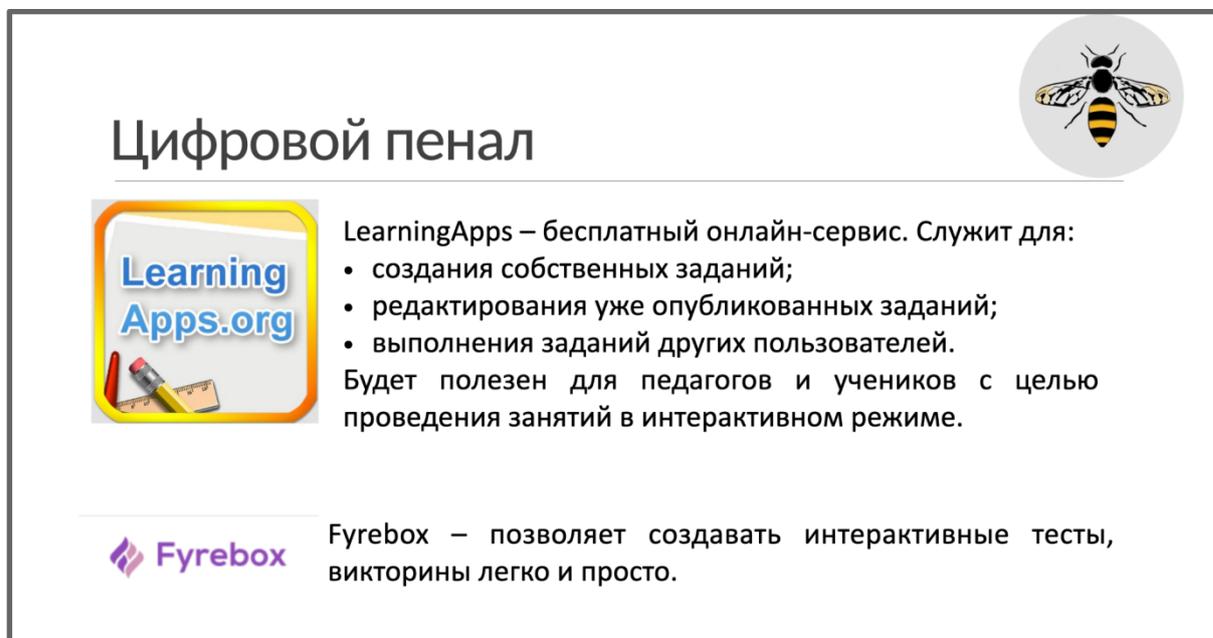


Рис. 7. Цифровой пенал

Мнение эксперта.

*Сухоруков А.А., кандидат педагогических наук,
доцент Института инновационных образовательных практик*

В соответствии с выбранными результатами командой была определена тема образовательного события «Здоровье: реальное и желательное». Участники команды разработали все компоненты цифрового портфеля, содержание которых соответствует теме (высшая оценка жюри). Отметим четкую формулировку целей образовательного события в соответствии с выбранными результатами. Цифровой портфель реализован командой в виде презентации, которая выстроена в едином стиле, с лаконичным дизайном, логично и последовательно по слайдам организовано предъявление компонентов цифрового портфеля. Эта же презентация была использована и в качестве презентации для защиты. Можно говорить об удобной навигации в презентации, переход организован интерактивными элементами и управляющими кнопками. Однако отметим отсутствие кнопки «Домой» (для возврата к компонентам цифрового портфеля) на слайдах, описывающих содержимое цифрового портфеля. Опишем достоинства проекта с учетом компонентного состава портфеля.

1. Художественный сценарий проморолика, артистизм участников и качественный видеомонтаж позволил получить действительно композиционно цельное произведение, которое может мотивировать школьников к активности на образовательном событии и пробудить желание заботиться о своем здоровье (высшая оценка жюри).

2. Продуманный, лаконичный, в хорошем исполнении цифровой портфель содержит необходимый для проведения эффективного образовательного события набор инструментов.

3. Пчелка на каждом слайде – продуманный по содержанию темы, нарисованный самостоятельно маскот (высшая оценка жюри).

Также выделим некоторые недостатки проекта: лаконичный инфогайд недостаточно раскрывает теоретический материал, здесь присутствуют только факты о том, что люди мало заботятся о своем здоровье. Цифровая папка материалов содержит интерактивные задания не для всех уровней усвоения знаний, хотя для создания материалов выбраны разные инструменты. Notebook (справочник материалов) можно было бы дополнить коллекциями видеоматериалов, журналов, справочников и других источников по теме.

Анализируя процесс защиты проекта командой, отметим высокий уровень конструктивного взаимодействия участников команды с членами жюри во время защиты и аргументированные и четкие ответы на вопросы с опорой на теоретический материал в области здорового образа жизни, а также педагогической теории и практики. По итогам оценивания команда получила 92 балла из 130 возможных. По мнению членов жюри, данной команде была присуждена победа в номинации «Глубоко копали» за лучшее обоснование темы проекта.

Статья поступила в редакцию: 24.10.2023
Одобрена после рецензирования: 27.10.2023
Принята к публикации: 29.11.2023

The article was submitted: 24.10.2023
Approved after reviewing: 27.10.2023
Accepted for publication: 29.11.2023

Фоторепортаж

Управление по связям с общественностью ТГПУ им. Л.Н. Толстого

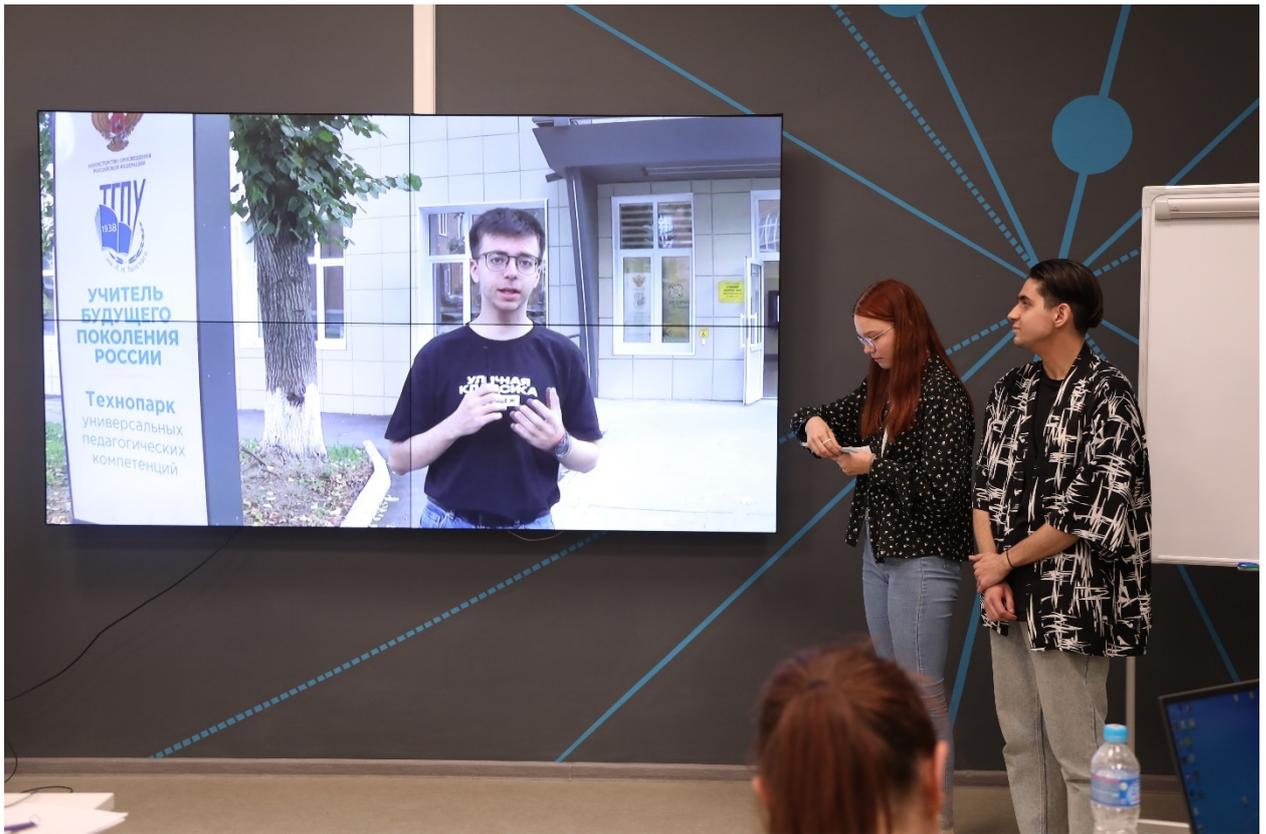












Научный журнал

#УЧЕНИЧЕСТВО

Дизайн обложки – И. Большаков

Оригинал макета

и электронная публикация – Н. А. Короткова

Корректор-редактор – Е. В. Мельникова

Подписано в печать – 04.12.2023 г.