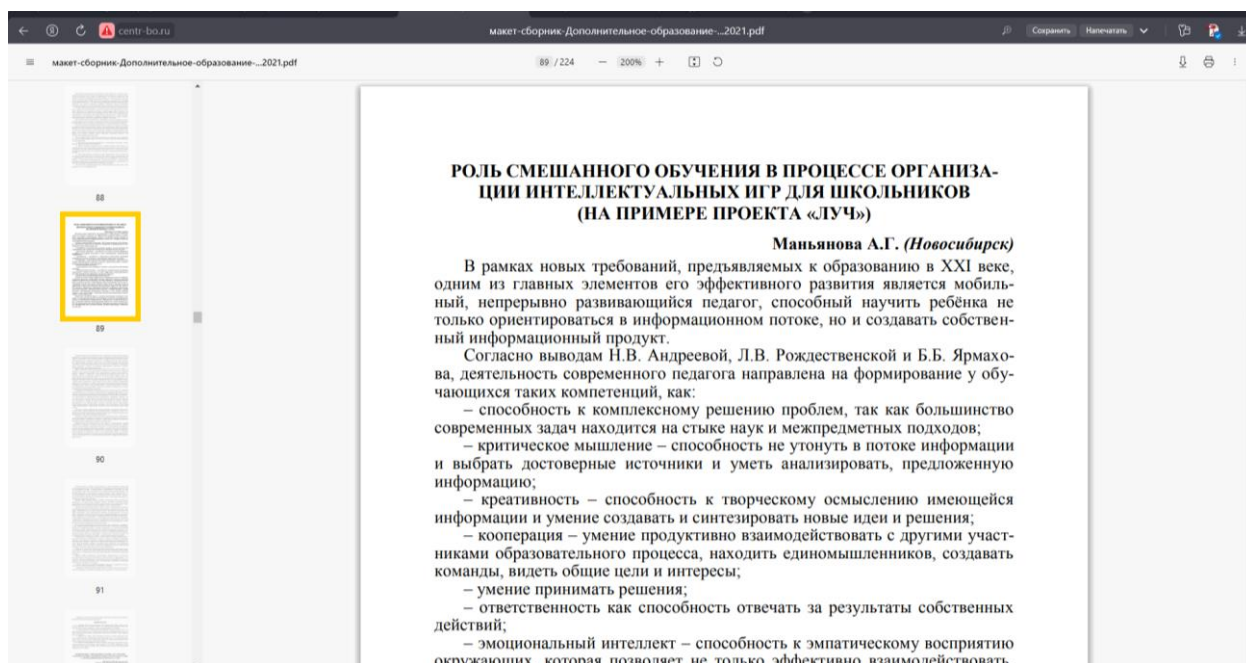


Дополнительное образование детей: педагогический поиск. Сборник научно-методических статей с международным участием / под общей редакцией Б.П. Черника. Вып. 3. - Новосибирск: Агентство «Сибпринт», 2021. – 224 с. ISBN 978-5-94301-865-7

<http://centr-bo.ru/wp-content/uploads/2021/05/макет-сборник-Дополнительное-образование-...2021.pdf>



## **РОЛЬ СМЕШАННОГО ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОРГАНИЗАЦИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ (НА ПРИМЕРЕ ПРОЕКТА «ЛУЧ»)**

**Маньянова А.Г. (Новосибирск)**

В рамках новых требований, предъявляемых к образованию в XXI веке, одним из главных элементов его эффективной реализации является мобильный, непрерывно развивающийся педагог, способный научить ребёнка не только ориентироваться в информационном потоке, но и создавать собственный информационный продукт.

Согласно выводам Н.В. Андреевой, Л.В. Рождественской и Б.Б. Ярмахова, деятельность современного педагога направлена на формирование у обучающихся таких компетенций, как:

- способность к комплексному решению проблем, так как большинство современных задач находится на стыке наук и междисциплинарных подходов;
- критическое мышление – способность не утонуть в потоке информации и выбрать достоверные источники и уметь анализировать, предложенную информацию;
- креативность – способность к творческому осмыслению имеющейся информации и умение создавать и синтезировать новые идеи и решения;
- кооперация – умение продуктивно взаимодействовать с другими участниками образовательного процесса, находить единомышленников, создавать команды, видеть общие цели и интересы;
- умение принимать решения;
- ответственность как способность отвечать за результаты собственных действий;
- эмоциональный интеллект – способность к эмпатическому восприятию окружающих, которая позволяет не только эффективно взаимодействовать, но и проектировать востребованные продукты и проекты;
- умение учиться на протяжении всей жизни [1].

В качестве одной из форм эффективного образования педагоги выбирают смешанное обучение. Анализируя в рамках широкого подхода содержание данного понятия, можно убедиться, что такое обучение, основанное на симбиозе различных средств и многообразии форм, существовало всегда. На сегодняшний момент актуальным является узкий подход. Базовым является определение смешанного обучения, представленное в работе К. Дж. Бонка и Ч.Р. Грэхема «Справочник смешанного обучения: глобальные перспективы, локальные проекты»: смешанное обучение (англ. «blended learning») – форма обучения, совмещающая традиционное обучение в ходе личного общения (лицом к лицу, face-to-face) с обучением посредством применения компьютерных технологий [3], [4].

Существует множество форм и способов организации смешанного обучения, где в разных процентных соотношениях сочетаются самообразование, личное и интерактивное взаимодействие. Важную роль в каждой модели играет проектная практико-ориентированная работа (не только индивидуальная, но преимущественно коллективная). Базовыми считаются четыре модели: перевёрнутый класс, ротация станций, ротация лабораторий и гибкая модель [1], [2].

Для реализации медиаобразовательного проекта на базе муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр внешкольной работы “Галактика”» была выбрана наиболее эффективная и простая организационная модель смешанного обучения – перевёрнутый класс. Как отмечает К.Г. Кречетников, в рамках данной модели «новый материал обучающиеся осваивают в учебной онлайн-среде; затем педагог актуализирует и закрепляет ранее изученное, отвечает на вопросы обучающихся, организует учебное взаимодействие, командную работу» [2].

Проект «Лучшие умы человечества» (ЛУЧ) реализуется на базе ЦВР «Галактика» с 2011 года, в нем принимают активное участие учителя и учащиеся средних общеобразовательных школ Дзержинского района города Новосибирска. «ЛУЧ» – районные интеллектуально-познавательные игры для школьников трёх возрастных групп: 3-х, 5-х и 8-х классов. Игры (темы ежегодно варьируются) проходят в три тура на протяжении всего учебного года. Каждый тур может быть посвящён отдельной теме или раскрывать определённый аспект макротемы. Тур состоит из двух этапов: заочного (проведение творческого конкурса) и очного (командное интеллектуальное состязание). Содержательная модель игр разрабатывается сотрудниками ЦВР «Галактика». Материалы для подготовки и уровень сложности подбирается с учётом возрастных особенностей школьников.

Специфика организации и реализации данного проекта состоит в формах взаимодействия его субъектов: координатора, руководителей команд и участников. Координатор является представителем МБУДО ЦВР «Галактика», непосредственным организатором и игропрактиком. Руководитель команды – это представитель образовательной организации, заявившей команду для участия в играх, ответственный за координацию командной работы в процессе подготовки к играм. В данной роли выступают не только учителя-предметники, но и библиотекари, педагоги дополнительного образования. Участниками являются школьники, входящие в состав команды. Рассмотрим этапы организации и проведения полного цикла интеллектуальной игры «ЛУЧ»

*На первом этапе* координатор делает рассылку положения интеллектуальной игры в образовательные организации района, принимает заявки и отправляет комплекс материалов для подготовки к игре, которые размещены на специальном сайте <https://luchnsk.jimdofree.com/>.

Задания, которые необходимо выполнить участникам игры, сформированы по основным принципам смешанного обучения, которые заключаются в командной работе, творческом подходе к выполнению заданий, использовании критического мышления и навыков самообучения.

Первый блок интеллектуальной игры связан с выполнением заданий творческого конкурса. В каждом туре предполагается выполнение определенного коллективного

творческого проекта с использованием медиаресурсов (подготовка интерактивной презентации, тематического сюжета, фильма, выпуск специализированного тематического издания, создание лонгрида) и предоставление в оргкомитет отчета о его выполнении. Вместе с техническим заданием, команды получают краткую ознакомительную информацию, четкие инструкции по его выполнению, требования к оформлению и критерии оценки.

Также команды должны подготовиться к очному формату проведения интеллектуальной игры. Для глубокого погружения им предлагаются ссылки на медиафайлы (аудио- и видеосюжеты, публикации) и ресурсы по теме предстоящего тура. Для подготовки могут быть рекомендованы офлайн- или онлайн-экскурсии в учреждения культуры (театры, музеи, библиотеки и т. д.). Координатор проекта проводит индивидуальные консультации с руководителями команд (вопросы по организации игры, подготовке команды, выполнению творческого задания).

*Второй этап* проекта «Луч» посвящен взаимодействию руководителя команды и участников игры. Формы, методы, способы командной работы определяются и регулируются самим руководителем. Это может быть индивидуальная и/или групповая работа в офлайн- и/или онлайн-режиме.

*Третий этап* реализации проекта «Луч» связан с проведением основного тура интеллектуального состязания, который может проводиться в двух вариантах. Первоначально все игры проекта «Луч» проходили в большом зале ЦВР «Галактика», куда приглашались команды, их руководители и болельщики. Ведущий, в роли которого выступал координатор проекта, демонстрировал игровое поле, выполненное в программе Microsoft Office Power Point – мультимедийную презентацию с использованием возможностей анимации, гиперссылок, добавления различных медиафайлов. По окончании этого тура члены жюри озвучивали результаты, команды получали сертификат, в котором было указано набранное количество баллов.

В условиях действующих ограничительных мер, связанных с профилактикой коронавирусной инфекции, интеллектуальное состязание трансформировалось в онлайн-викторину, которая проводилась на игровой обучающей платформе Kahoot. В назначенную дату и время координатор открывает доступ к онлайн-викторине и отправляют ссылку на платформу Kahoot руководителям команд. Доступ к игре открыт в течение часа: 30 минут отведено на организационные моменты, 30 минут – на выполнение игровых заданий.

Руководитель отправляет ссылку членам своей команды. Каждый участник самостоятельно активизирует ссылку со своего устройства (смартфон, планшет, компьютер) и отвечает на вопросы викторины. Представители одной команды в процессе игры могут либо находиться рядом и обсуждать ответы, либо выполнять задания в индивидуальном формате. По окончании игры каждый участник видит количество набранных баллов. Результатом команды считается сумма баллов всех ее представителей.

Каждый из описанных выше вариантов организации викторины имеет свои плюсы и минусы. В перспективе организаторы планируют объединить оба подхода к проведению игры, расширяя границы и увеличивая аудиторию проекта.

Практика ЦВР «Галактика» демонстрирует эффективность использования принципов смешанного обучения в дополнительном образовании, в частности в процессе разработки и реализации такого медиаобразовательного проекта, как интеллектуальная игра. Актуальными становятся следующие особенности смешанного обучения:

- смена акцентов во взаимоотношениях педагога и учащихся (учитель выступает в роли, координатора, помощника, тьютора);
- приоритет самостоятельной деятельности учащегося (доступность изучаемого материала, возможность выбора места, времени и темпа изучения);
- широкое использование организации групповой учебной деятельности, включая совместную командную работу.

## Литература

1. Андреева Н.В., Рождественская Л.В., Ярмахов Б.Б. Шаг школы в смешанное обучение. М.: Буки Веди, 2016. С. 13 [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://imc-ya172.ru/images/1\\_3.pdf](http://imc-ya172.ru/images/1_3.pdf). (дата обращения: 03.12.2020).
2. Кречетников К.Г. Особенности организации смешанного обучения // Современные проблемы науки и образования. 2019. № 4 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=29019>. (дата обращения: 03.12.2020).
3. Рубцов Г.И., Панич Н.В. Смешанное обучение: анализ трактовок понятия // Отечественная и зарубежная педагогика. 2016. №5. 13 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/smешannoe-obuchenie-analiz-traktovok-ponyatiya> (дата обращения: 02.12.2020).
4. Bonk, C. J. & Graham, C. R. (Eds.). (in press). Handbook of blended learning: Global Perspectives, local designs. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://curtbonk.com/toc\\_section\\_intros2.pdf](http://curtbonk.com/toc_section_intros2.pdf) (дата обращения: 03.12.2020).