

НОВЫЕ ВЕКТОРЫ ПРОЕКТНОЙ РАБОТЫ В ШКОЛЕ

Белякова Светлана Валерьевна¹,

к.юр.н, доцент, учитель
обществознания и права ТОГАОУ «Мичуринский лицей»,
г. Мичуринск, Россия,

Колотова Александра Сергеевна²,

магистр прикладной информатики,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО «Центр краеведения и туризма»,
г. Мичуринск, Россия,

Антонов Никита Сергеевич³,

обучающийся ТОГАОУ «Мичуринский лицей»,
г. Мичуринск, Россия

Аннотация. Статья посвящена рассмотрению вопросов организации проектной работы в школе, новых направлений ее развития и реализации технологии сотрудничества.

Ключевые слова: интерактивное обучение; проект; компьютерная игра; интерактивный тест; метод проектов; технология сотрудничества.

¹ Белякова С.В. belsvet170@mail.ru

² Колотова А.С. aleks.kolotova@yandex.ru

³ Антонов Н.С. reseilzone69@gmail.com.

В условиях модернизации российского образования одной из ведущих для современной школы задач образовательной политики выступает задача формирования у обучающихся ключевых компетенций.

Ключевые компетенции как наиболее важные способы деятельности по решению общих для всех профессиональных областей задач, овладение основными универсальными учебными действиями могут быть реализованы лишь в условиях активной деятельности обучающихся при использовании учителем интерактивных методов и приемов обучения.

В соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. №413 (ФГОС СОО) [1], в учебном плане старшей школы предусмотрено выполнение обучающимися индивидуального проекта.

В решении задач развития универсальных учебных действий большое значение придаётся именно такой форме работы, где, помимо направленности на конкретную задачу, проблему, создание определённого продукта, межпредметных связей, соединение теории и практики, обеспечивается совместное планирование и осуществление деятельности учителем и обучающимися. Существенно, что необходимые для решения задачи или создания продукта конкретные сведения или знания должны быть найдены самими обучающимися. При этом изменяется роль учителя – из простого транслятора знаний он становится действительным организатором совместной работы с обучающимися, способствуя переходу к реальному сотрудничеству в ходе овладения знаниями.

Учитель как рекомендует источники информации, так и направляет мысли обучающихся в необходимом для самостоятельного поиска направлении. По итогам ученики должны самостоятельно и в совместных усилиях решить проблему, применив необходимые знания из разных областей знаний, получить реальный и осязаемый результат [6, с. 30-33.].

В рамках учебного предмета «Индивидуальный проект» в нашей школе осуществляется работа по созданию обучающего информационного продукта для использования при изучении курса обществознания [3].

Как представляется, актуальность такой работы заключается в поиске новых, интегративных форм и приемов обучения, а ее практическую значимость составляет разработка интерактивных тренажеров, тестовых заданий, обучающих компьютерных игр для использования на уроках обществознания и проверки знаний обучающихся при выполнении домашней работы [2].

Целью совместной работы обучающегося и учителя в ходе выполнения проекта в старших классах было создание и организация практического применения чат-бота с простым и понятным интерфейсом, способного по запросу пользователя предоставлять контрольный тест.

Цель определила основные задачи проекта:

- описать технологию применения интерактивных методов обучения для повышения результативности образовательного процесса;
- разработать архитектуру интерактивного теста;
- подготовить учебный материал для создания теста по наиболее сложным и трудным для обучающихся темам, блокам-модулям курса обществознания;
- составить алгоритм теста;
- создать интерактивный тест;
- протестировать готовый продукт.

Обществознание как учебный предмет охватывает различные сферы (подсистемы) жизни общества и человека – социальную, духовную, экономическую, политическую, правовую, и включает базовые знания из социально-гуманитарных наук (философии, психологии, в том числе

социальной, этики, социологии, истории, политологии, правоведения, экономики) [5].

Важная задача старшей школы состоит в том, чтобы ввести школьника в систему наук, познакомить с основами научных знаний.

Любая наука имеет вполне определенную структуру, которая выстраивается по понятийному принципу. Обучающимся необходимо обладать понятийным мышлением, в связи с чем, одной из важнейших проблем в изучении обществознания выступает проблема усвоения обучающимися большого разнообразия специальных терминов. Таким образом, работа с понятийным аппаратом является важной частью обществоведческой подготовки [4].

Так, в ходе осуществления проектной работы с использованием языка программирования Python был разработан интерактивный тест «Определи понятие».

Благодаря использованию компьютерных технологий в обучении можно охватить наиболее сложные для учеников темы, блоки-модули, изучаемые в курсе обществознания.

Особое внимание при составлении контрольных заданий мы обращали не только на содержание вопроса, учебной задачи, и соответствие их требованиям федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования [1], но и на форму представления обучающимся данных заданий. Составленный каталог заданий позволял пользователю выбирать темы, которым необходимо было уделить дополнительное внимание, виды заданий, повторить или закрепить обществоведческие знания, в том числе в формате заданий, встречающихся на едином государственном экзамене. Итогом реализации проекта стало создание чат-бота в мессенджере Telegram.

В начале работы для создания обучающего чат-бота обучающимся был создан сам бот в мессенджере Telegram. Данный мессенджер выбран не случайно, так как он является кроссплатформенным мессенджером, позволяющим обмениваться сообщениями и медиа-файлами многих форматов.

Регистрация нового чат-бота была проведена в боте *@BotFather* в мессенджере «Telegram». Для регистрации и работы в нем пользователям необходимо указать боту команду «/start, или /newbot», заполнить поля, которые он указывает (название бота и его короткое имя), и получить сообщение с токеном бота и ссылкой на документацию. Токен необходимо сохранять – это единственный ключ для авторизации бота и взаимодействия с ним.

Мы выбрали соответствующее содержанию заданий название для нашего чата – «Определи понятие», и присвоили имя для ссылки-приглашения: «Definition_of_concepts_bot». Таким образом, был сформирован чат-бот «Определи понятие». Он доступен для пользователей по ссылке-приглашению: @Definition_of_concepts_bot.

Следующими этапами работы было добавление картинки профиля, информации о боте и написание кода на языке программирования Python. Для работы мы выбрали библиотеку PyTelegramBotAPI (Telebot).

```
1 import telebot
2 bot = telebot.TeleBot('1483577046:AAEtU9NRpDxcMzakKbXBx0PqnAg3MBUQX8g')
3
4 @bot.message_handler(commands=['start'])
5 def start_message(сообщение):
6     бот.send_message(сообщение.chat.id, 'Привет, ты написал мне /start')
7
8
9
10 @bot.message_handler(content_types=['text'])
11 def send_text(message):
12     если сообщение.text == 'Привет!':
13         бот.send_message(message.chat.id, 'Привет! Предлагаю ответить на вопросы и
14         проверить свои знания http://t.me/QuizBot?start=aZS3X0XP')
15     elif message.text == 'Пока!':
16         бот.send_message(сообщение.chat.id, 'Прощай!')
17
18 bot.polling()
```

Рисунок 1. Код для создания чат-бота

Затем создали опрос, который и содержит вопросы по изучаемому блоку или теме курса обществознания.

Для создания опроса использовался бот @QuizBot. В настоящее время Telegram предоставляет возможность создать несколько видов опросов.

По нашему мнению, самым удобным и интересным является создание опроса в режиме викторины. Это обусловлено тем, что учителю при создании и дальнейшем использовании данного интерактивного средства можно видеть результаты ответов, режим викторины позволяет также комментировать ответ.

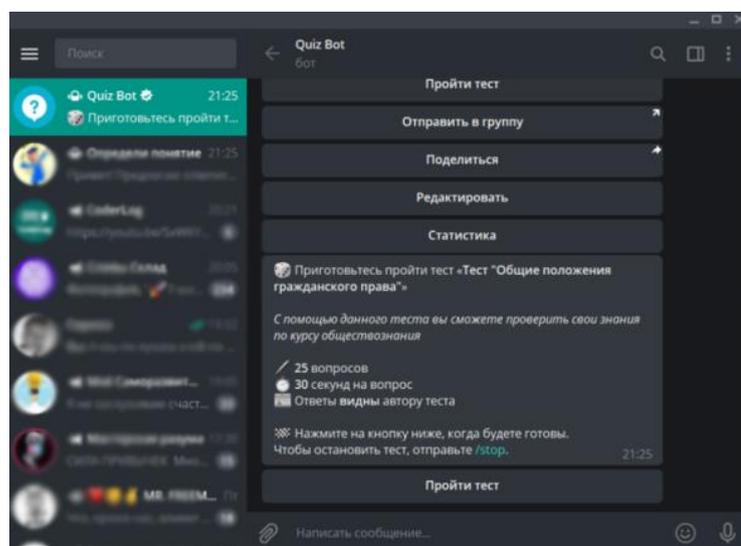


Рисунок 2. Интерфейс чат-бота

Необходимым было также создание мини-инструкции для пользователей.

В силу недостаточной подготовленности педагогов к работе по созданию интерактивных обучающих ресурсов, к проектной деятельности активно привлекаются педагоги-предметники, имеющие специальную подготовку, а также консультанты из сторонних организаций.

Взаимодействие в рамках осуществления совместной работы обогащает образовательный процесс, делает его более интересным и эффективным. В результате такого сотрудничества создается проектный

продукт – чат-бот для проверки знаний обучающихся по отдельным темам или блокам курса обществознания. Дальнейшими перспективами использования результатов работы является наделяние бота дополнительным функционалом [2].

Как видится, в ходе совместной работы над проектом достигаются основные результаты метапредметного обучения: развиваются мышление обучающихся, коммуникации, понимание учебных целей и задач, рефлексия, осуществляется более заинтересованное, лично значимое и осмысленное восприятие обучающимися знаний за счет понимания их нужности и значимости для конкретной школы (мотивация), обучающиеся активно применяют свои знания на практике, развивается их интеллектуальный и творческий потенциал. Для учителя такая работа в новой проекции раскрывает возможности преподавания собственного предмета, развивает его новые связи и соотношения с другими науками, стимулирует к поиску новых форм взаимодействия с другими педагогами, обучающимися, их родителями, работниками других организаций, привлекаемых к проектной работе в качестве консультантов.

Такая форма взаимодействия соответствует интегративному подходу в образовании, способствуют формированию и развитию личности обучающихся с учетом их познавательных интересов, способностей и возможностей, открывает новые перспективы деятельности и, в целом, обеспечивает получение качественно нового педагогического результата.

Список литературы

1. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования: Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.05.2012. № 413 // Российская газета. – 2012. – №139.

2. Андреев, А.А. Компьютерные и телекоммуникационные технологии в сфере образования / А. А. Андреев // Школьные технологии. – 2019. – №3. – 45-46.

3. Белякова, С.В., Колотова, А.С., Антонов, Н.С. Возможности игровых компьютерных технологий в современном образовательном процессе / С.В. Белякова, А.С. Колотова, Н.С. Антонов //Наука и образование. – Т.3. – №4. – 2020. – С. 390.

4. Концепция преподавания обществознания в Российской Федерации [сайт]: Образование Тамбовской области <http://www.eduporta68.ru/sites/> (дата обращения 20.03.2021)

5. Обществознание. 10 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений: базовый уровень / Л. Н. Боголюбов, Ю. И. Аверьянов, Н. И. Городецкая и др.; под ред. Л. Н. Боголюбова; Рос. акад. наук, Рос. акад. образования, изд-во «Просвещение». – 5-е изд. – М.: Просвещение, 2009. – 351 с.

6. Томюк О. Н., Филоненко И. А. Проектная деятельность как условие развития личности школьников // Современные проблемы образования: сборник научных статей. Екатеринбург: Издательский дом «Ажур», 2014. С. 30-33.

NEW VECTORS OF PROJECT WORK AT SCHOOL

Belyakova Svetlana Valeryevna,

Ph.D., Associate Professor,

teacher social science and law

TOGAOU «Michurinsky Lyceum»

Michurinsk, Russia

Kolotova Alexandra Sergeevna,

Master of Applied Informatics,

additional education teacher

MBOU DO «Center for Local History and Tourism»,

Michurinsk, Russia,

Antonov Nikita Sergeevich,

student of TOGAOU «Michurinsky Lyceum»,

Michurinsk, Russia

Annotation. The article is devoted to the issues of the organization of project work in the school, new directions of its development and implementation of the technology of cooperation.

Key words: interactive learning; project; computer game; interactive test; method of projects; cooperation technology.