

УДК 930.2

М.Е. Ардашева

Интерактивная цифровая образовательная среда и отечественная история

Аннотация:

В работе выделены стратегии и уровни интерактивности, существующие в системах «человек-человек» и «человек-текст»; рассматриваются принципы и особенности организации интерактивной цифровой образовательной среды; показаны положительные примеры формирования цифрового образовательного интерактивного поля для обучения отечественной истории.

Ключевые слова: интерактивность, уровни интерактивности, стратегии интерактивности, цифровая образовательная среда, принципы организации интерактивного пространства, отечественная история

Об авторе: Ардашева Маргарита Евгеньевна, кандидат педагогических наук, филиал «Протвино» Государственного университета «Дубна», заведующий кафедрой «Гуманитарные и социальные науки»; эл. почта: margaritka.kh@mail.ru

Облик мировой образовательной среды формируют две современные тенденции — повышенное внимание к интерактивным возможностям и развитие электронного пространства при реализации различных образовательных целей. Эти два направления формируют новые способы работы с информацией и дают возможность расширить инструментарий взаимодействия в самом образовательном поле.

Понятие интерактивность (от англ. interaction) достаточно активно используется в различных областях знания и имеет множество толкований. В широком смысле слова под интерактивностью понимают любое взаимодействие, обмен между элементами системы. В программировании, например, интерактивность — наличие возможности взаимодействия между объектами, принадлежащими разным средам.

В гуманитарной сфере это понятие чаще всего связывают с активным субъект-субъектным взаимодействием, рассматривают как возможность двустороннего или многостороннего влияния друг на друга в реальном времени вне зависимости, где территориально находятся участники, или как метод социологического анализа, который описывает многообразие социальных взаимодействий на различных уровнях.

Активно используется этот термин и в педагогике. Здесь под интерактивностью часто понимают «характеристику непосредственного или опосредованного средствами обучения взаимодействия субъекта процесса обучения с образовательной средой» [3, с. 103] либо «постоянное систематическое взаимодействие обучаемого и преподавателя и обучаемых между собой в учебном процессе» [4, с. 8].

В современной образовательной практике сохраняется двойственность толкования понятия интерактивность. Наиболее часто встречается определение, которое связывает в единый комплекс межличностное активное взаимодействие субъектов образовательного процесса, то есть предполагается работа в системе «человек – человек». Второе направление трактовки этого термина в педагогической практике ориентирует на взаимодействие участников процесса с образовательной сферой в целом, при этом прежде всего описывается взаимосвязь в системе «человек – текст».

Можно выделить три уровня интерактивности:

1. *линейное взаимодействие*, или отсутствие интерактивности, когда фактически прекращена взаимосвязь между элементами, или она очень слабая;
2. *реактивное взаимодействие*, когда связь односторонняя, однолинейная;

3. *множественное или диалоговое взаимодействие*, которое и можно назвать действительно интерактивным, так как в данном случае предполагается активная многолинейная, разнонаправленная взаимосвязь.

Педагогическая практика предполагает кроме работы на определенном уровне интерактивности также выбор той или иной стратегии взаимодействия. При этом стратегия будет связана прежде всего с преподавательским позиционированием себя в образовательном поле [6]. Взаимосвязь стратегий и уровней интерактивности, позиций преподавателя и форм воплощения взаимодействия в системе «человек-человек» представлена в Таблице 1.

Таблица 1. Взаимодействие в образовательной среде (система «человек-человек»)

Стратегия	Пассивная	Активная	Интерактивная
Уровень интерактивности	Линейный	Реактивный	Множественный
Позиция преподавателя	Директивная (однолинейное воздействие)	Миссионерская (многолинейное, но однонаправленное взаимодействие)	Равноправная (нелинейное, разнонаправленное взаимодействие)
Формы воплощения	Монологическое высказывание (лекция)	Вопросно-ответная форма; коллективное обсуждение	Выработка общего решения в команде, малой группе

Пассивная стратегия в данной системе предполагает директивную позицию преподавателя, когда воздействие доминирует над взаимодействием, при этом используется довольно ограниченный круг источников информации и отсутствуют широкие возможности для сотворчества всех участников образовательного процесса. Пассивная стратегия отражает возможности линейного уровня интерактивности. При всей ограниченности этот уровень взаимодействия имеет и ряд плюсов: общая экономичность; четкость и структурированность материала; возможность обеспечения высокого уровня теоретичности.

Активная стратегия взаимодействия связана с реактивным уровнем интерактивности и отражает миссионерскую позицию преподавателя, когда взаимодействие в системе «человек-человек» предполагает многолинейность, но однонаправленность. При этой стратегии взаимодействие и воздействие идут как бы параллельно. Занимая промежуточное положение между пассивной и интерактивной, активная стратегия имеет свои как плюсы, так и минусы. К положительным факторам можно отнести большую мотивированность участников процесса, возможность учета индивидуальных потребностей. Опасности активной стратегии связаны со спонтанностью и с возможными большими временными затратами.

Интерактивная стратегия взаимодействия строится на основе множественного, диалогового уровня интерактивности и предполагает равноправную позицию преподавателя, когда взаимодействие преобладает над воздействием. Интерактивная стратегия дает возможность использовать разнообразные дополнительные источники информации, повышает ответственность и мотивацию участников взаимодействия, предполагает сочетание индивидуальной и коллективной траектории, создает условия для реализации большей самостоятельности и творческого потенциала. Из минусов данной стратегии можно выделить временную затратность, ограниченность количества участников, небольшой объем материала, который можно одновременно использовать при взаимодействии «человек-человек».

Те же стратегии (пассивная, активная и интерактивная) и уровни интерактивности (линейный, реактивный, множественный) действуют и в системе «человек-текст». В этой системе особенность будет заключаться в способе работы с информацией (см. таблицу 2). Пассивная стратегия и линейный уровень интерактивности предполагают репродуктивную

(воспроизводящую) обработку информации, активная стратегия связана с модифицирующей тактикой освоения информационного поля, а интерактивная стратегия создает возможность для более свободной, творческой работы с информацией.

Таблица 2. Взаимодействие в образовательной среде (система «человек-текст»)

Стратегия	Пассивная	Активная	Интерактивная
Уровень интерактивности	Линейный	Реактивный	Множественный
Работа с информацией	Репродуктивная (воспроизводящая)	Модифицирующая (системная)	Творческая (креативная)
Формы воплощения	Индивидуальное чтение документа (работа с электронными библиотеками)	Работа в LMS; MOOC (массовые открытые онлайн курсы)	Творческие онлайн-игры; ролевая полипозиционная цифровая среда

Стратегия взаимодействия диктует определенный выбор формы взаимосвязи с цифровой образовательной средой (см. таблицу 3). Если пассивная стратегия реализуется в работе с простыми электронными библиотеками, то активная развивается в рамках цифровой образовательной среды вузов (LMS) и связана с взаимодействием, которое организуется с помощью массовых открытых онлайн-курсов (MOOC).

Наиболее сложная в построении, интерактивная стратегия еще не получила широкого распространения и развития в цифровом пространстве, но она быстро развивается, появляются новые электронные ресурсы, которые способны стимулировать нелинейность, многомерность получения и переработки информации и увеличение творческого потенциала в работе с информацией.

Таблица 3. Стратегии взаимодействия и цифровая образовательная среда

Стратегия	Пассивная	Активная	Интерактивная
Работа с информацией	Репродуктивная (воспроизводящая)	Модифицирующая (системная)	Творческая (креативная)
Взаимодействие с цифровой образовательной средой	Индивидуальное чтение документа (работа с электронными библиотеками)	Работа в LMS (цифровой образовательной среде вуза); MOOC (массовые открытые онлайн курсы)	Творческие онлайн-игры; ролевая полипозиционная цифровая среда

Современное цифровое образовательное пространство, обладая возможностью соединять и активно развивать обе системы («человек-человек» и «человек-текст»), становится питательной средой для развития различных форм и способов проявления интерактивности.

Можно выделить следующие основные принципы организации интерактивного цифрового образовательного пространства [8]:

1. многоуровневость;
2. полипозиционность;
3. гетерогенность;
4. креативность;
5. развивающий характер.

Примером электронной среды для обучения отечественной истории, созданной по этим принципам, могут служить проекты Ю. Л. Троицкого («Моя история России» [7] и др.). Цифровое пространство в данном случае предполагает формирование «исторического мышления, под которым понимается набор мыслительных стратегий, позволяющих самостоятельно выстроить интерпретацию тех или иных событий» [8, с. 69]. Это дает возможность получателю информации рассмотреть историческое событие с двух и более позиций (точек зрения), в различных жанрово-стилистических системах и получить инструментарий для проведения разноуровневых смысловых исторических параллелей.

Принципы полипозиционности и контрастности в данной электронной среде реализуются с помощью построения любого исторического события российской истории с четырех разных позиций (точек зрения) [8, с. 70-71]: современник, потомок, иностранец, смехач.

Современник (летописец, хронист, свидетель) — эта позиционная роль позволяет проникнуть в историческое событие в качестве соучастника, эмоционально пережить его, выстроить мир как бы «изнутри», наиболее приближенный к реалиям современности того или иного исторического события. Здесь очень важно уметь использовать источниковедческую критику документов.

Следующая позиция, *потомок* (историк, писатель, художник), дает возможность дистанцироваться от события и занять по отношению к нему позу наблюдателя. Здесь имеются в виду процессы объяснения и оценивания. Современная историография может быть помощником при реализации данной роли.

Еще одна позиция — *иностранец* (путешественник, паломник, купец, дипломат). Инокультурный взгляд на события отечественной истории дает уникальную возможность увидеть мир «своего» несколько другими, «чужими» глазами.

И последняя позиция — *смехач* (скоморох, пересмешник, шут). Смеховое снижение серьезной истории позволяет расширить эмоциональную гамму обучения и сделать понимание сложных исторических событий более глубоким и универсальным.

Эти четыре позиции реализуются и в подборе исторических источников на электронных ресурсах, и в выстраивании категориального и методического аппаратов. Гетерогенность и развивающий характер материала, также являющиеся признаками интерактивности, поддерживаются в электронной обучающей среде проектов Ю. Л. Троицкого благодаря многоступенчатой системе подбора исторических источников и созданию вкладок «Музей», «Библиотека», «Архив», «Кинотеатр», «Интернет», которые предоставляют визуальный, аудиовизуальный материал и отсылают к качественным проверенным дополнительным источникам информации.

Интерактивную стратегию обучения отечественной истории реализует также электронный ресурс «Арзамас. Академия» [2]. Например, в проекте «История России. XVIII век» используются различные творческие онлайн-игры. В данной электронной образовательной среде можно взглянуть на петровские преобразования глазами историков, проанализировав исторические источники времен Петра I и выделив ключевые принципы его социальной политики. Ресурс дает возможность спорить об истории, участвуя, например, в дебатах о петровских реформах и подбирая аргументы «за» или «против» того или иного тезиса-утверждения. Отличить реальные инициативы Петра I от вымышленных позволяет игра «Верю – не верю», когда дается возможность выбрать ложный или правдивый исторический факт. Встав на место Петра I, в онлайн-игре «Как правильно заключить династический брак» можно выстроить российскую внешнюю политику эпохи Петра I, заключив династический брак между петровскими родственниками и наследниками европейских монархий.

Цифровая среда обучения отечественной истории, созданная проектом «Арзамас. Академия», в полной мере реализует различные принципы интерактивности. Полипозиционность проявляется в различных ролевых установках: Петр I, современник событий, историк, политик и т.д. Креативность и развивающий характер среды поддерживаются возможностью индивидуального строительства отечественной истории, когда

событийный ряд и причинно-следственные связи не заданы изначально, но воссоздаются обучающимся в процессе работы на данном ресурсе.

Конечно же, интерактивность как многоуровневое творческое образовательное взаимодействие в системах «человек-человек» и «человек-текст» не является уникальным открытием науки XX-XXI вв. Активное диалоговое взаимодействие выстраивал со своими учениками еще Сократ [9]. Средневековый университет использовал элементы индивидуализированного активного взаимодействия со студентом [5, с. 163]. Наиболее творческие читатели во все времена не ограничивались плоскостным, однолинейным восприятием текста. Но современные информационные технологии, электронная среда открывают для гуманитаристики в целом и образовательной системы в частности (в том числе и исторического образования) новые возможности реализации наиболее сложных стратегий и подходов, когда, например, принцип интерактивности изначально «защит» в обучающий ресурс.

Библиографический список:

1. Ардашева М.Е. Историческое знание в современном информационном пространстве [Электронный ресурс] // Вестник государственного университета «Дубна». Серия «Науки о человеке и обществе». 2016. № 2. URL: <http://vestnik.fsgn.uni-dubna.ru/issues/Ardasheva2.pdf> (дата обращения: 13.03.2017).
2. «Арзамас. Академия» [Электронный ресурс]. URL: <http://arzamas.academy/school/history-18> (дата обращения: 12.03.2017).
3. Гавронская Ю. «Интерактивность» и «интерактивное обучение» // Высшее образование в России. 2008. № 7. С. 101-104.
4. Горбатюк В.Ф. Интерактивные методы в современной педагогике // Вестник Таганрогского института им. А.П.Чехова. 2012. № 1. С. 8-15.
5. Джурицкий А.Н. История педагогики и образования. 3-е изд., перераб. и доп. М.: Юрайт, 2013. 613 с.
6. Иоффе А.Н. Стратегии преподавания [Электронный ресурс]. URL: <http://www.myshared.ru/slide/176191> (дата обращения: 15.03.2017).
7. Развивающая образовательная среда «Моя история России» (РОСМИР) [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ros-istor.ru> (дата обращения: 10.03.2017).
8. Троицкий Ю.Л. «Понимание» как образовательная технология // Universum: Вестник Герценовского университета. 2012. № 1. С. 66-72.
9. Фохт Б.А. Педагогические идеи Сократа // Дидакт. М., 1998. № 1(22). С. 60-64.

Ardasheva M.E. Interactive digital educational environment and teaching domestic history

The paper outlines the basic strategies and levels of interactivity within Human-Human and Human-Text interaction systems, deals with the principles and peculiarities of interactive digital educational environment development and gives some positive examples of creating interactive digital educational environment for teaching domestic history.

Keywords: interaction, levels of interaction, strategies of interaction, digital educational environment, principles of interactive educational environment development, domestic history.