

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.