

There are no translations available.

Актуальность разработки обусловлена тем, что существующие в современной практике образования цифровые системы обучения основаны на реализации цифро-алгоритмического подхода, повторяющего и воспроизводящего известные зарубежные аналоги. Они не опираются на оригинальные деятельностные технологии в образовании: образцы технологий разрабатываются в отечественной науке в русле идей культурно-исторической психологии и теории деятельности (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн и др.) и уже получили высокую оценку и широкое признание профессионального сообщества.

Традиционный цифро-алгоритмический подход к организации обучения, реализованный в электронно-цифровых средах, сводит процессы деятельности к алгоритмам операциональных цепочек. В рамках этого подхода учащиеся осваивают как правило определенную последовательность операций. И хотя их выполнение приводит к правильному ответу, однако условия, необходимые для сопровождения предметных и смысло-целевых составляющих мышления и действия в такого типа средах специально не обеспечиваются. Не получают должной поддержки процессы понимания, рефлексии, моделирования, взаимопонимания и коммуникации, определяющие закономерности развития детей в обучении. В таких средах невозможно организовать самоопределение учащегося и осуществлять его воспитание. Анализ показывает, что цифровые образовательные ресурсы, разработанные на основе цифро-алгоритмического подхода, являются своеобразным «хранилищем» учебных программ и пособий, переведенных в цифровые формы. Они скучны для детей и автоматизируют в основном преподавательский контроль. Способы предоставления информации не позволяют организовывать полноценные учебные, исследовательские и проектные детско-взрослые образовательные сообщества, а в итоге не позволяют строить процесс получения знания в соответствии с возрастными особенностями развития школьников.

В отличие от подобных электронно-цифровых ресурсов, междисциплинарный коллектив исследователей и разработчиков ставит перед собой следующие задачи:

- Во-первых, в соответствии с принципами теории деятельности (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев) и учебной деятельности (Д.Б. Эльконин, В.В. Давыдов и др.) обосновать модельные образцы деятельностных технологий организации игровых, учебных, учебно-исследовательских и учебно-проектных ситуаций, отвечающих требованиям возрастного развития детей;

· Во-вторых, будут разработать соответствующие этим образцам цифровые прототипы деятельностных технологий совместной деятельности школьников и педагогов.

Авторы проекта опираются на положение о том, что деятельностные технологии организации совместных игровых, учебных, учебно-исследовательских и учебно-проектных ситуаций создают условия для развертывания процессов коммуникации, моделирования, планирования, контроля и оценки, а наглядное представление актов мышления и действия учащихся и учителя через специфические знаково-символические средства позволяют включать учащихся в освоение формообразующих типов деятельности в соответствии с их возрастными возможностями. Цифровые средства реализации деятельностных технологий позволяют эффективно подходить к проблеме организации образовательных детско-взрослых сообществ, специфических для включения учащихся в формообразующие типы деятельности (игровая, учебная, исследовательская, проектная) и освоению ключевых способов работы со знанием.

Цель проекта: Обоснование и реализация деятельностного подхода к созданию модельных образцов образовательных ситуаций и разработка на этой основе деятельностных цифровых технологий, обеспечивающих организацию формообразующих типов совместной деятельности педагогов и учащихся на всех этапах школьного детства

Задачи проекта:

1. Обоснование деятельностного подхода к созданию модельных образцов образовательных ситуаций на всех этапах школьного образования
 2. Разработка и апробация модельных образцов организации игровой, учебной, экспериментально-исследовательской и учебно-проектной деятельности;
 3. Разработка минимально жизнеспособных цифровых прототипов модельных образцов игровой, учебной, экспериментально-исследовательской и учебно-проектной деятельности (`minimal viable product`), обладающих минимальным, но достаточным для проведения пилотажного тестирования продукта функционалом.
-

- Научно обоснованный деятельностный подход к созданию модельных образцов образовательных ситуаций на всех этапах школьного образования, ориентированных на возрастные особенности организации совместной деятельности учащихся.
- Модельные образцы организации игровой, учебной,

экспериментально-исследовательской и учебно-проектной деятельности, представляющие сценарии образовательных ситуаций, направленных на освоение учащимися совместных учебных действий (коммуникация, моделирование, преобразование, проектирование, контроль, оценка).

- Минимально жизнеспособные деятельностные цифровые прототипы организации детско-взрослых образовательных сообществ, представляющие единство системы образовательных ситуаций (модельных образцов игровой, учебной, экспериментально-исследовательской, учебно-проектной деятельности) и цифровых средств их реализации.