Л. Г. Климушкина,

учитель истории и обществознания

МАОУ «СОШ № 10» г. Перми

Сетевой проект как образовательное пространство

для формирования навыков soft skills.

Социологические исследования десятилетиями доказывают, что для работодателей важны не только профессиональные навыки, но и критическое мышление, навыки решения проблем, креативность, умение работать в команде, искусство ведения переговоров, самоорганизации, навыки разрешения конфликтов, ответственность и многие другие. Их называют «гибкими навыками» — soft skills. Это навыки, необходимые для выживания в цифровую эпоху. Школы не поспевают за этими изменениями, продолжая фокусироваться на традиционной учебной программе, усиленной конкурентным режимом национальных экзаменов. Когда школы оценивают по их результатам, они учат именно тому, что проверяют на экзаменах. Некоторые эксперты утверждают, что само понятие "профессия" в будущем обречено на вымирание. Произойдёт это потому, что важным будет не типовой набор навыков, а способность каждый раз, под конкретную задачу, пересобирать эти навыки. По сути, речь идёт о проектном подходе, который станет преобладающим. Современная школа должна обеспечить реализацию социального заказа, обусловленного информатизацией современного общества: развитие навыков XXI века – навыков совместной работы, решения проблем и получения знаний при эффективном использовании ИКТ. Инновационное образование ориентировано на использование возможностей единого образовательного пространства:

* развитие личности обучаемого, подготовка его к жизни в условиях информационного общества.
* эстетическое воспитание: за счет использования возможностей компьютерной графики, технологии мультимедиа.
* развитие коммуникативных способностей.
* формирование умений принимать оптимальное решение или предлагать варианты решений.
* развитие умений осуществлять экспериментально-исследовательскую деятельность.

Сетевой образовательный проект - одна из форм использования возможностей расширения границ обучения за пределы класса. Главная проблема учителя, организующего сетевое взаимодействие: как сделать так, чтобы проектная работа была действительно проектной и не сводилась к просто самостоятельной работе, как перевести учеников в режим саморазвития. В рамках реализации работы по Гранту по Федеральной целевой программе развития образования на 2016-2020 годы по направлению «Сетевые IT-проекты для реализации ФГОС в преподавании общеобразовательных предметов» был организован сетевой проект «Этот город самый лучший город на земле». Данный проект, по характеру контактов являющийся межрегиональным, по методам деятельности – творческим, исследовательским, по предметно-содержательной деятельности – надпредметным, проводился на платформе OneNote, которая располагается по адресу: <https://1drv.ms/u/s!AqEHhXNabrZ6jk8VA8YXWAeIfJ9F>.

Ключевая идея проекта: создание условий для развития творческого взаимодействия школьников при помощи современных дистанционных информационно-коммуникационных технологий, формирование информационной культуры участников сетевого проекта.

Цель проекта способствовать:

* личностному постижению учащимися значения города в исторической и культурной жизни;
* получению конкретных и образных представлений о своем городе через непосредственное общение с его жителями, традициями, достопримечательностями;
* воспитанию грамотного горожанина.

В процессе работы в сетевом проекте обучающиеся получили возможность:

* приобрести активный опыт создания совместных творческих продуктов, навыки соавторства;
* освоить платформу OneNote, новые веб-инструменты;
* получить навыки самооценки и взаимооценки.

На подготовительном этапе шел процесс формирования творческих групп, команды работали над визитками, определялись с названиями, девизом и эмблемами. Для творческого, продуктивного сетевого проекта важно сформулировать такие задания, которые не имели бы единых, заранее известных решений. На основном этапе командам было предложено семь заданий. Исследовательский характер, прежде всего, носили такие из них как «Легенды нашего города» и «Если бы улицы умели говорить». В первом необходимо было выбрать две легенды, связанные с архитектурным и скульптурным памятниками города, указать место, связанное с легендой; дать название легенды, определить ее тему; определить тип объекта; выставить фотографию объекта; указать источник легенды; разместить текст легенды на своей странице. В задании «Если бы улицы умели говорить» предполагалось проведение социологического опроса с помощью Google формы, видеоинтервью на улицах города. Цель: не только определить, знают ли жители города происхождение названий улиц, но проанализировать их отношение к переименованию улиц, выяснить, что для них название улицы – ориентир в городе или историческая память. Оригинальный, творческий подход команды должны были проявить при разработке проекта (макета) нового памятника для своего города. При этом требовалось обоснование выбора места, размеров, материала, содержания (события или личности). Не меньшую креативность надо было проявить и при разработке идеи виртуального флешмоба в социальных сетях. Практически все задания проекта требовали освоения и использования web – сервисов. Наиболее востребованными были такие из них как Sway, Google maps, Google Forms, vectr.com. Каждое задание сопровождалось обучающими материалами и критериями оценки результатов. При всем своеобразии критериев оценки продуктов сетевой деятельности можно выделить их общие черты:

* соответствие теме;
* наличие исследования;
* грамотность;
* оригинальность.

Итоговый, рефлексивный этап был организован с помощью анкеты для самооценки участников проекта, кроме того, команды создали свои страницы для взаимооценки.

Таким образом, участники сетевого проекта приобрели опыт выполнения разных социальных ролей: лидера и исполнителя, организатора совместной деятельности, генератора идей, а также опыт содержательного общения в режиме удаленного диалога.