

Научная статья

УДК 37.025

DOI: 10.25683/VOLBI.2023.63.638

Tatyana Moiseevna Tregubova

Doctor of Pedagogy, Professor,
Leading researcher,
Institute of Pedagogy, Psychology and Social Problems
Kazan, Russian Federation
tmtreg@mail.ru

Aida Dmitrievna Sharipova

Senior Lecturer of the Department
of General Sciences
Russian State University of Justice,
Kazan branch
Kazan, Russian Federation
aida.sharipova@list.ru

Татьяна Моисеевна Трегубова

д-р пед. наук, профессор,
ведущий научный сотрудник
Института педагогики, психологии и социальных проблем
Казань, Российская Федерация
tmtreg@mail.ru

Аида Дмитриевна Шарипова

старший преподаватель кафедры
общеобразовательных дисциплин,
Российский государственный университет правосудия,
Казанский филиал
Казань, Российская Федерация
aida.sharipova@list.ru

РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА И КОММУНИКАТИВНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ С ПРИМЕНЕНИЕМ СИСТЕМ ЭЛЕКТРОННОГО ГОЛОСОВАНИЯ И ОПРОСА АУДИТОРИИ

5.8.2 — Теория и методика обучения и воспитания

Аннотация. В статье рассматриваются системы электронного голосования и опроса аудитории, применяемые при создании мультимедийных презентаций и их использовании в учебном процессе, на примере системы, созданной на базе Turning Technologies, и ее составляющих — ResponseWare на этапе накопления материала, PresenterWare — на завершающем этапе создания мультимедийного продукта и его представления. Сегодня мультимедийные презентации являются неотъемлемым компонентом цифрового образовательного ландшафта. Включение в процесс создания презентации электронного голосования и опроса аудитории позволит расширить область ее применения в образовательном пространстве. Особую актуальность данный вид работы приобретает в настоящее время, когда на смену доцифровому поколению пришло цифровое, родившееся и выросшее на экранной культуре, а следовательно, свободно ориентирующееся в мультимедийном мире, но при этом имеющее низкий уровень коммуникативной компетентности, что в определенной степени не позволяет развить его творче-

ский потенциал. С этой целью были выявлены особенности системы электронного голосования и ее дидактические возможности, разработана методика создания мультимедийного продукта, призванная решить данную проблему и способствовать развитию творческих способностей современных учащихся и формированию их коммуникативных компетенций. Процесс создания мультимедийного продукта с применением электронного голосования показан на примере презентации, посвященной писателю Андрею Платонову. Опыт применения системы электронного голосования может быть использован при создании презентаций на другие темы в различных областях знаний, во внеурочной работе, проектной деятельности.

Ключевые слова: мультимедийная презентация, мультимедийные технологии, цифровое поколение, экранная культура, система электронного голосования и опроса аудитории, микшированное голосование, коммуникативные компетенции, творческий потенциал, навыки командной работы, Андрей Платонов

Для цитирования: Трегубова Т. М., Шарипова А. Д. Развитие творческого потенциала и коммуникативных компетенций обучающихся в процессе создания мультимедийных презентаций с применением систем электронного голосования и опроса аудитории // Бизнес. Образование. Право. 2023. № 2(63). С. 468—473. DOI: 10.25683/VOLBI.2023.63.638.

Original article

DEVELOPMENT OF CREATIVE POTENTIAL AND COMMUNICATIVE COMPETENCES OF STUDENTS IN THE PROCESS OF CREATING MULTIMEDIA PRESENTATIONS USING E-VOTING AND AUDIENCE POLLING SYSTEMS

5.8.2 — Theory and methodology of teaching and upbringing

Abstract. The article considers e-voting and polling systems, used in the creation of multimedia presentations and their use in the educational process, on the example of the system created on the basis of Turning Technologies, and its components — ResponseWare at the stage of accumulation of material, PresenterWare — at the final stage of creation of multimedia product and its presentation. Today, multimedia presentations are an integral

component of the digital educational landscape. Including e-voting and audience polling in the presentation creation process will expand its scope of application in the educational space. This type of work is of particular relevance at the present time, when the pre-digital generation is replaced by the digital one, born and grown on screen culture, and therefore freely oriented in the multimedia world, but having a low

level of communicative competence, which to some extent does not allow to develop its creative potential. To this end, the features of the electronic voting system and its didactic capabilities were identified, a methodology for creating a multimedia product was developed, designed to solve this problem and promote the development of creative abilities of modern students and the formation of their communicative competences. The process of creating a multimedia product using electronic voting is shown on the exam-

ple of the presentation dedicated to the writer Andrey Platonov. The experience of using the electronic voting system can be used to create presentations on other topics in various fields of knowledge, in extracurricular work, project activities.

Keywords: multimedia presentation, multimedia technologies, digital generation, screen culture, electronic voting and audience polling system, mixed voting, communicative competences, creative potential, teamwork skills, Andrey Platonov

For citation: Tregubova T. M., Sharipova A. D. Development of creative potential and communicative competences of students in the process of creating multimedia presentations using e-voting and audience polling systems. *Biznes. Obrazovanie. Pravo = Business. Education. Law.* 2023;2(63):468—473. DOI: 10.25683/VOLBI.2023.63.638.

Введение

В течение последних десятилетий, когда информационные технологии активно внедрялись в образовательный процесс, постепенно сформировалась так называемая экранная культура, где экранность становится основным носителем текстов, и это «логический, закономерный этап развития книжной, письменной культуры» [1]. Вместе с тем экранная культура породила поколение, называемое цифровым, которое, в отличие от доцифрового, имеет свои особенности: представители цифрового поколения по-другому воспринимают информацию, по-другому ее обрабатывают, а процесс созидания своего, нового, проходит по иным алгоритмам, основанным не только на способностях и изобретательности, но и, как отмечают исследователи, на самостоятельности обучающихся, «нацеленных на самообразование, самоактуализацию и саморазвитие, <...> самостоятельно формирующих свой образовательный маршрут» [2, с. 22].

С одной стороны, установка на самостоятельное пополнение знаний относится, несомненно, к позитивным характеристикам представителей цифрового поколения. С другой стороны, стремление к самовыражению, развитию способности успешно справляться с многозадачностью, создаваемой потоком информации, исходящей одновременно из разных источников, несет в себе риски, которые связаны, во-первых, с недостаточной сформированностью коммуникативных компетенций (по сравнению с теми же представителями доцифрового поколения), во-вторых, как это ни парадоксально, с реализацией творческого потенциала не в полной мере, так как коммуникативные навыки и творческие способности взаимодополняемы и должны развиваться синхронно. В этой связи недостаточная вовлеченность обучающегося в процесс коммуникации между другими учащимися и, как следствие, неполная реализация творческого потенциала становятся одной из насущных проблем, с которой также связана проблема использования мультимедийных технологий в образовании, в частности мультимедийных презентаций. Несмотря на то, что они давно заняли прочное место в образовательном пространстве, сопровождают занятия в учебных заведениях и в настоящее время невозможно представить преподавание любого предмета без их использования, презентации являются недооцененным мультимедийным продуктом, возможности которого не используются в полной мере. Эти проблемы определяют **актуальность** нашего исследования, обусловленную необходимостью создания условий для развития творческих способностей представителя цифрового поколения и формирования его коммуникативных компетенций при эффективном использовании возможностей мультимедийной презентации.

Степень изученности проблемы. Обращение к мультимедийным технологиям в образовательном процессе значимо для решения обозначенных проблем, что является

одной из причин пристального внимания педагогов, ученых. Огромную роль мультимедийных технологий в системе современного образования, нацеленной на развитие творческих способностей обучающихся, отмечали многие исследователи (Н. М. Мухамеджанова [1], П. Н. Биленко и соавт. [2], Г. В. Князева [3], В. П. Джаджа [4]), при этом особое внимание всегда уделялось мультимедийным презентациям. Но если раньше презентация была продуктом сотрудничества учителя и медиаспециалиста (Е. С. Полат и соавт. [5]), позднее — учителя и учащегося (И. Г. Захарова [6], А. Н. Вернигора [7], О. А. Катаева [8], Т. Н. Губина [9]), а затем результатом самостоятельной работы учащегося (А. С. Кац [10]), то на современном этапе, когда важным становится взаимодействие обучающихся (А. В. Соколов, И. С. Маклашин [11], А. И. Катаев [12]), наиболее востребованным является продукт, созданный с применением технологии электронного голосования и опроса аудитории (А. В. Боева, Н. О. Гордеева [13]), однако в данном направлении проблема изучена недостаточно. Поэтому **целью** нашего исследования стало выявление особенностей системы электронного голосования и опроса аудитории при создании мультимедийных презентаций, методическое обоснование применения данной системы для развития творческого потенциала обучающихся и формирования их коммуникативных компетенций. В соответствии с целью были поставлены следующие **задачи**:

- проанализировать дидактические возможности системы электронного голосования и опроса аудитории на базе Turning Technologies;
- разработать методику создания мультимедийной презентации с применением системы электронного голосования и опроса аудитории.

Теоретическая значимость исследования заключается в обосновании применения системы электронного голосования и опроса аудитории при создании мультимедийных презентаций с целью развития творческого потенциала и коммуникативных компетенций обучающихся.

Практическая значимость состоит в возможности использования результатов исследования для работы с учащимися школ, а также со студентами средних специальных учебных заведений и вузов.

Научная новизна исследования заключается в определении роли системы электронного голосования и опроса аудитории Turning Technologies при создании мультимедийных презентаций в образовательном процессе, нацеленном на развитие творческого потенциала обучающихся и формирования их коммуникативных компетенций.

Основная часть

Методология. Методологическую основу исследования составили общенаучный диалектический метод познания,

изучение педагогической и методической литературы, метод сравнительно-педагогического анализа, метод проектирования педагогических ситуаций.

Результаты. Мультимедийные презентации с момента своего появления рассматривались в образовательной среде как вспомогательные средства для передачи информации (И. Г. Захарова [6]), и статьи ученых, посвященные данной теме, содержали подробные рекомендации по составлению презентаций и их использованию (А. Н. Вернигора [7], О. А. Катаева [8]). Со временем мультимедийные презентации как метод обучения стали приобретать в учебном процессе все большее значение. Так, Т. Н. Губина, рассматривая мультимедийные презентации как метод обучения, говорит о «наиболее оптимальном и эффективном соответствии триединой дидактической цели урока» [9, с. 345] (образовательном, развивающем и воспитательном аспектах), Г. В. Князева приоритетной целью уроков с использованием мультимедиа считает «развитие в процессе обучения способностей учеников к продуктивной самостоятельной творческой деятельности в современной информационно насыщенной среде» [3]. В то же время некоторые исследователи, выражая опасение по поводу возможной технологизации мышления, формируемой экранной культурой в цифровом воплощении, среди приоритетных задач образования выделяют «преодоление дисбаланса логически организованной, рационализированной информации и художественно-образных форм освоения мира» [1, с. 108]. В. П. Дзаджа, обращаясь к теме мультимедийных технологий в обучении, выделяет «метод тематического погружения» [4, с. 90], который реализует «концентрированное изучение учебного материала отдельной темы» [4, с. 90].

Как правило, мультимедийные презентации создаются преподавателем либо обучающимися, и в этой области накоплен достаточно большой опыт. Исследователи, выделяя у представителей цифрового поколения такие качества, как открытость, стремление устанавливать в ходе учебного процесса партнерские отношения взамен иерархических [2], призывают педагогов сделать акцент на формировании «самообразовательной компетенции студентов <...>. В таком случае цифровые технологии будут выступать медиатором (посредником) между педагогом и обучающимся в цифровой образовательной среде» [10, с. 187]. В этой связи наиболее продуктивной является работа в режиме онлайн, когда обучающиеся имеют возможность оперативно реагировать на любые изменения в процессе создания мультимедийного продукта. Наибольший интерес в настоящее время представляет процесс создания мультимедийных презентаций авторскими коллективами: это могут быть учебные группы в высших и средних специальных учебных заведениях, классы в общеобразовательных учреждениях, причем количество участников можно расширять за счет привлечения учащихся из параллельных классов в школе и нескольких групп в учреждениях высшего и среднего профессионального образования.

Такую возможность предоставляют виды работ, осуществляемые в онлайн-формате. Если ранее можно было создавать мультимедийные презентации коллективно, но для этого необходимо было всем участникам собраться в определенном месте и в определенное время (например, в компьютерном классе), то сегодня существуют инструменты, позволяющие организовать этот процесс, затратив минимум усилий для его функционирования, когда есть «онлайн-доступ к процессам принятия решений, онлайн-консультации по актуальным проблемам, онлайн-изложение мнений, взглядов и разногласий и т.д.» [11, с. 61]; и технологическая база

Интернета постоянно совершенствуется, стремясь к «максимальной открытости, унификации и стандартизации большинства основных сервисов и технологий» [12, с. 29].

На сегодняшний день для организации подобного рода работ одной из самых эффективных является технология электронного голосования на базе Turning Technologies — системе электронного голосования и опроса аудитории, которая, наряду с другими системами, такими как Votum, Optivote, уже нашла свое применение в образовательных учреждениях: во время лекций, когда преподаватель и студент могут взаимодействовать; дискуссий, обсуждений, когда осуществляется мгновенная обратная связь; опросов с возможностью просматривать статистику голосований [13].

Мы же рассмотрим данный процесс на примере коллективной работы педагога и учащихся над созданием мультимедийной презентации к теме, посвященной русскому и советскому писателю Андрею Платонову, когда перед обучающимися ставится несколько иная задача, отличающаяся от предыдущих при создании презентаций, в которых освещается творчество писателя: необходимо рассмотреть его жизненный и творческий путь в контексте соотношения производственной темы и темы природы, то есть создание мультимедийной презентации, по сути, становится небольшой исследовательской работой, где нужно из всего многообразия информации о писателе и его произведениях, представленной в интернет-пространстве, выделить только то, что соответствует обозначенной теме.

Очевидно, что созданию презентации должна предшествовать подготовительная работа, и в дальнейшем сам процесс создания должен быть хорошо организован, поэтому работу можно разделить на несколько этапов:

- 1-й этап — подготовительная работа;
- 2-й этап — основной — непосредственная работа над содержательной частью мультимедийной презентации;
- 3-й этап — заключительный — комплектация собранного материала, работа над созданием готового продукта.

Первый этап — подготовительная работа — проходит под руководством педагога, когда он задает вектор поиска необходимой информации в сети Интернет, в данном случае это два направления.

Во-первых, это историко-культурный контекст (характеристика времени, когда создавал свои произведения писатель). Поскольку Платонов жил и творил в эпоху научных открытий и изобретательских достижений, в преддверии века научно-технической революции, необходимо собрать материал, где отчетливо проявляется отражение того времени, причем материал должен быть разноплановым: это и текстовые документы, фото- и киноматериалы (как документальные, так и художественные), произведения изобразительного искусства, театральные постановки и, если таковые имеются, аудиозаписи тех лет. Отбор необходимого материала осуществляется самостоятельно каждым учащимся. В качестве отправной точки можно порекомендовать сайт, посвященный писателю, который был создан платоновской группой Института мировой литературы имени А. М. Горького Российской академии наук во главе с членом-корреспондентом Российской академии наук Н. В. Корниенко [14].

Отличительной особенностью данной работы является то, что обучающиеся выносят на обсуждение не готовый продукт, а конкретные действия по поиску нужной информации и иллюстрирующих эту информацию материалов. На этом этапе целесообразнее использовать мобильные системы электронного голосования на базе ResponseWare — приложения

для мобильных устройств в рамках Turning Technologies (система электронного голосования и опроса аудитории). Иными словами, в процесс поиска материалов может подключиться любой из участников создания презентации, высказать свои идеи, замечания, пожелания; и, по сути, учащийся, собирающий материал для обозначенной педагогом области, становится координатором, так как информация комплектуется, в конечном счете, коллективно. Та же ситуация наблюдается и с другими участниками: при сборе материала для своей области каждый подключается к ResponseWare и активно участвует в подборе нужной информации.

Данный принцип работы выгодно отличается от предыдущих: несмотря на то что у каждого своя область исследования, он оказывается активно включенным в работу других учащихся и, следовательно, хорошо осведомленным по всему материалу, а не только в том, который он готовил. После того как собран материал, в котором отражены научно-технические достижения рассматриваемой эпохи, можно начать собирать информацию о том, как относились люди того времени к проблеме сосуществования человека и природы. Здесь необходимо прежде всего обратиться к трудам по философии, культурологии, статьям писателей, художников, деятелей искусства. Процесс сбора материала происходит по тому же принципу с использованием ResponseWare.

Во-вторых, это личность писателя, его включенность в процессы, происходящие в обществе, его позиция. Педагог должен разъяснить учащимся, что материал для презентации должен отличаться от традиционных, посвященных биографии и творчеству того или иного писателя. Здесь важно проследить жизненный и творческий путь художника (в данном случае — писателя Андрея Платонова) в контексте эпохи, учитывая при этом периодизацию его творчества. В качестве источника, из которого можно почерпнуть соответствующую информацию, учащимся можно порекомендовать книгу, посвященную творческой биографии писателя [15], где, помимо воспоминаний современников, содержатся весьма ценные для создания мультимедийной презентации документы: богатый иллюстративный материал, состоящий из редких архивных фотографий, справок, писем, творческих заявок. Так как обучающимся необходимо будет выбрать из представленного в книге многообразие фотодокументов самые яркие, представляющие исторический интерес экземпляры, целесообразно использовать микшированное голосование с помощью ResponseWare, когда можно формулировать вопросы и задания с несколькими вариантами ответов, причем ответы могут быть буквенно-числовыми. В ходе выборки нужных фотодокументов такой тип ответов является наиболее приемлемым.

Второй этап — основной, непосредственная работа над содержательной частью мультимедийной презентации. В рамках рассматриваемой темы сначала осуществляется анализ произведений, в которых наиболее ярко отразилась эпоха (например, рассказы «Первый Иван» и «Песчаная учительница»).

На данном этапе работа в системе Turning Technologies носит несколько иной характер: если на подготовительном этапе ответственный за сбор материала, связываясь с аудиторией и предоставляя ей информацию, получал в ответ развернутые отзывы и конструктивную критику и имел возможность реагировать на замечания незамедлительно, то здесь уже нет представленного материала для опроса и последующего голосования, внесения правок, так как анализ произведения осуществляется в процессе обсуждения,

и все участники являются равноправными. Предпочтительно, чтобы на этой стадии для голосования и опроса собралась разнотипная аудитория, так как чем шире диапазон мнений, совершенно разных, не связанных друг с другом взглядов и точек зрения, тем выше шансы, что будет произведен глубокий, всесторонний и всеобъемлющий анализ произведения. В ходе голосования и обсуждения каждый участник может оценивать ответы других участников, вносить свои коррективы, при этом возможна работа с любыми текстами, в том числе художественными, произведениями разных жанров (эссе, рецензия, критическая статья). В качестве опорного текста можно порекомендовать материал из книги Н. М. Малыгиной, где исследуется художественный мир писателя [16]. Данный вид работы создает условия для развития коммуникативных компетенций, учащиеся могут стать свидетелями, когда истина, действительно, «рождается» в споре.

На заключительном этапе создания мультимедийной презентации комплектуется собранный материал, включая фрагменты анализа произведений, «победившие» в ходе голосования, и оформляется в конечный мультимедийный продукт, а для того чтобы он был качественным, интересным, запоминающимся, необходим творческий подход к созданию презентации. Тому, как должна выглядеть презентация, какие цвета, шрифты нужно использовать, как расположить материал на слайде, посвящено множество статей, инструкций, некоторые из них были нами упомянуты ранее. Если говорить о творческих способностях учащихся и развитии этих способностей, то нас интересует не столько результат (хотя и он, несомненно, важен), сколько сам процесс создания конечного продукта, его оформление. Именно в ходе такой работы можно раскрыть творческий потенциал обучающегося, особенно если процесс сопровождается интерактивным голосованием, в данном случае с помощью приложения PresenterWare на базе Turning Technologies, специально разработанного для взаимодействия с аудиторией, опрашиваемой презентатором. Ответственный за конечный продукт имеет возможность удаленно просмотреть окончательные результаты голосования за считанные секунды до показа перед зрителями.

Таким образом, работа над созданием мультимедийной презентации коллективом обучающихся состоит из разных этапов, на каждом из которых участники имеют возможность активно участвовать в создании продукта с помощью электронного голосования.

Заключение

Обратившись к различным источникам, посвященным мультимедийной презентации и ее использованию на занятиях в учебных заведениях, мы обнаружили, что понимание ее роли в учебном процессе в течение последних десятилетий менялось: постепенно она упрочивала свое место в образовательном пространстве и сегодня стала его неотъемлемой частью. Рассматривая мультимедийную презентацию как произведение экранной культуры, взрастившей цифровое поколение, мы выяснили, что представители этого поколения, обладая рядом положительных качеств, таких как стремление к саморазвитию, самостоятельному постижению учебного материала, умению ориентироваться в большом объеме разнородной информации, не обладают в достаточной мере коммуникативными компетенциями, что, в конечном счете, может помешать раскрытию их творческого потенциала.

Для решения данной проблемы мы обратились при создании мультимедийных презентаций к системе

электронного голосования и опроса аудитории, созданной на базе Turning Technologies, и выявили её особенности: возможность работать в коллективе, активно участвовать в построении презентации, формировать отклик и самому отвечать на вопросы аудитории в удаленном режиме в предельно короткие сроки. Следуя поставленным задачам, разработали методику создания мультимедийных презентаций с применением электронного голосования на базе Turning Technologies и составляющих этой системы: ResponseWare при отборе материала для презентации и при создании своего текста, PresenterWare — на завершающем этапе создания презентации, а также во время показа ее зрителям.

Процесс создания продукта с использованием системы электронного голосования был продемонстрирован на примере презентации, посвященной творчеству писателя Андрея Платонова. Данный вид работы способствует формированию навыков командной работы, умения руководить, управлять процессом, что положительно сказывается на развитии коммуникативных компетенций и реализации творческого потенциала обучающегося. Представленная разработка может быть использована для занятий с обучающимися разных учебных заведений по разным предметам. В дальнейшем возможно ее использовать при выполнении исследовательских проектов, составлении сценариев внеклассных мероприятий.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Мухамеджанова Н. М. Экранная культура и задачи современного образования // Новые инфокоммуникационные технологии в социально-гуманитарных науках и образовании: современное состояние, проблемы, перспективы развития : материалы Международной интернет-конференции. М. : Логос, 2003. С. 105—112.
2. Дидактическая концепция цифрового профессионального образования и обучения / П. Н. Биленко, В. И. Блинов, М. В. Дулинов и др. М., 2020. 98 с.
3. Князева Г. В. Применение мультимедийных технологий в образовательных учреждениях // Вестник Волжского университета им. В. Н. Татищева. 2010. № 4(97). Т. 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-multimediynyh-tehnologiy-v-obrazovatel-nyh-uchrezhdeniyah> (дата обращения: 17.03.2023).
4. Джаджа В. П. Мультимедийные технологии обучения. Самара, 2013. 98 с.
5. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. М. : Издательский центр «Академия», 2002. 272 с.
6. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании. М. : Издательский центр «Академия», 2003. 192 с.
7. Вернигора А. Н. Мультимедийные презентации как средство обучения // Известия Пензенского государственного педагогического университета имени В. Г. Белинского. 2011. № 25. С. 706—709.
8. Катаева О. А. Мультимедийные презентации в учебном процессе: Методические рекомендации по разработке и применению для преподавателей. Благовещенск, 2016. 23 с.
9. Губина Т. Н. Мультимедиа презентации как метод обучения // Молодой ученый. 2012. № 3(38). С. 345—347.
10. Кац А. С. Педагог в эпоху цифровизации: классик или новатор? // Развитие человека в эпоху цифровизации : сборник научных трудов. В 2 т. Т. 1. Казань : Институт педагогики, психологии и социальных проблем, 2020. С. 85—188.
11. Соколов А. В., Маклашин И. С. Особенности интернет-пространства как площадки взаимодействия // Власть. 2013. Т. 21. № 12. С. 60—62.
12. Катаев А. И. Модели организации и функционирования Интернет-площадок // Новые информационные технологии в образовании и науке : Краевая научно-практическая конференция (1 ноября 2017). Пермь : Прокрость, 2018. С. 29—32.
13. Боева А. В., Гордеева Н. О. Мобильные системы голосования: опыт разработки и использования // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 3. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=19829> (дата обращения: 17.03.2023).
14. Андрей Платонов: Москва, 2011—2023. URL: <http://platonov-ap.ru/> (дата обращения: 14.03.2023).
15. Андрей Платонов. Воспоминания современников : материалы к биографии. Сборник. М. : Современный писатель, 1994. 496 с.
16. Малыгина Н. М. Художественный мир Андрея Платонова. М. : Изд-во Московского политехнического университета, 1995. 96 с.

REFERENCES

1. Mukhamedzhanova N. M. Screen culture and tasks of modern education. *Novye infokommunikatsionnye tekhnologii v sotsial'no-gumanitarnykh nauках i obrazovanii: sovremennoe sostoyanie, problemy, perspektivy razvitiya : materialy Mezhdunarodnoi internet-konferentsii = New infocommunication technologies in social and humanitarian sciences and education: the current state, problems, prospects of development: materials of the international internet conference*. Moscow, Logos Publ., 2003:105—112. (In Russ.)
2. Bilenko P. N., Blinov V. I., Dulinov M. V. et al. Didactic concept of digital vocational education and training. Moscow, 2020. 98 p. (In Russ.)
3. Knyazeva G. V. Application of multimedia technologies in educational institutions. *Vestnik Volzhskogo universiteta im. V. N. Tati-shcheva = Vestnik of Volzhsky University named after V. N. Tatishchev*. 2010;4(97);2. (In Russ.) URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-multimediynyh-tehnologiy-v-obrazovatel-nyh-uchrezhdeniyah> (accessed: 17.03.2023).
4. Dzhadzha V. P. Multimedia learning technologies. Samara, 2013. 98 p. (In Russ.)
5. Polat E. S., Bukharkina M. Yu., Moiseeva M. V., Petrov A. E. New pedagogical and information technologies in the system of education. Moscow, Akademiya Publ., 2002. 272 p. (In Russ.)
6. Zakharova I. G. Information technologies in education. Moscow, Akademiya Publ., 2003. 192 p. (In Russ.)
7. Vernigora A. N. Multimedia presentations as a tutorial. *Izvestiya Penzenskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. V. G. Belinskogo*. 2011;25:706—709. (In Russ.)
8. Kataeva O. A. Multimedia presentations in the educational process. Methodical recommendations for development and application for teachers. Blagoveschensk, 2016:23(In Russ.)

9. Gubina T. N. Multimedia presentations as an educational method. *Molodoi uchenyi = Young Scientist*. 2012;3(38): 345—347. (In Russ.)
10. Kats A. S. Educator in the era of digitalization: a classic or an innovator? *Razvitie cheloveka v epokhu tsifrovizatsii : sbornik nauchnykh trudov = Human Development in the Age of Digitalization: Collection of Scientific Works*. In 2 vols, vol. 1. Kazan, Institute of Pedagogy, Psychology and Social Problems Publ., 2020:185—188. (In Russ.)
11. Sokolov A. V., Maklashin I. S. Features of the Internet space as a platform of interaction. *Vlast' =Power*. 2013;21;12: 60—62. (In Russ.)
12. Kataev A. I. Models of organization and functioning of Internet sites. *Novye informatsionnye tekhnologii v obrazovanii i nauke : Kraevaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya = New information technologies in education and science: Regional scientific and practical conference*. November 1, 2017. Perm, Prokrost" Publ., 2018:29—32. (In Russ.)
13. Boeva A. V., Gordeeva N. O. Mobile voting system: the experience of development and use. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya = Modern problems of science and education*. 2015;3. (In Russ.) URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=19829> (accessed: 17.03.2023).
14. Andrey Platonov: Moscow, 2011–2023. (In Russ.) URL: <http://platonov-ap.ru/> (accessed: 14.03.2023).
15. Andrey Platonov. Memories of contemporaries. Materials to biography. Collection. Moscow, Sovremenniy pisatel', 1994. 496 p. (In Russ.)
16. Malygina N. M. Artistic world of Andrey Platonov. Moscow, Moscow Polytechnic University Publ., 1995. 96 p. (In Russ.)

Статья поступила в редакцию 23.03.2023; одобрена после рецензирования 29.03.2023; принята к публикации 05.04.2023.
The article was submitted 23.03.2023; approved after reviewing 29.03.2023; accepted for publication 05.04.2023.

Научная статья

УДК 372.8

DOI: 10.25683/VOLBI.2023.63.642

Irina Aleksandrovna Voronina

Director,
Municipal Budgetary
Educational Institution "School No. 129"
Nizhny Novgorod, Russian Federation
voronina.nn@mail.ru

Ирина Александровна Воронина

директор,
муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение «Школа № 129»
Нижний Новгород, Российская Федерация
voronina.nn@mail.ru

МОДЕЛЬ РАЗВИТИЯ ГРАЖДАНСКОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ УЧАЩИХСЯ 10—11 КЛАССОВ В ОБУЧЕНИИ ОСНОВАМ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

5.8.2 — Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)

Аннотация. В статье обоснована роль гражданской идентичности и необходимость ее развития у подрастающего поколения россиян. Акцент обращен на методических аспектах организации этого процесса в условиях обучения основам безопасности жизнедеятельности в 10—11 классах школы. Автором разработана и реализована модель развития гражданской идентичности старшеклассников при освоении ими курса основ безопасности жизнедеятельности. Разработанная модель развития гражданской идентичности в школьном курсе основ безопасности жизнедеятельности воплощает идеи культурологичности, гуманизации, системно-деятельностного подхода, а также реализует принципы природосообразности, культуросообразности, аксиологичности, интеграции, образовательной событийности, краеведческий. Сама модель имеет системный характер и интегрирует целевой, содержательный, организационно-процессуальный и диагностический компоненты. Каждому компоненту модели дана подробная характеристика в работе. Авторский концепт проявляется в организационно-процессуальном компоненте, который отражает логику развития гражданской идентичности у школьников через серию образовательных событий, относящихся к категориям «отношение» — «знание» — «действие», что

соответствует структуре гражданской идентичности. Отличительной особенностью образовательных событий является их личностная значимость для обучающихся. Каждая категория образовательных событий раскрывается на самостоятельном этапе: события-«отношения» развиваются на мотивационно-ориентировочном этапе; события-«знания» — на информационно-познавательном этапе; события-«действия» происходят на творческо-деятельностном этапе. В статье обращено внимание на необходимость интеграции урочной и внеурочной деятельности при организации процесса развития гражданской идентичности у обучающихся 10—11 классов в освоении ими основ безопасности жизнедеятельности. Исходя из структуры гражданской идентичности, учитывая ее интеграционный характер, сформулированы качественные характеристики уровней ее развития у старшеклассников. Предложены три уровня развития гражданской идентичности: высокий, средний, низкий.

Ключевые слова: гражданская идентичность, модель, основы безопасности жизнедеятельности, образовательное событие, урок, внеурочная деятельность, интеграция, культурологичность, аксиологичность, краеведческий принцип, природосообразность