

Е.В. Дудышева¹, Н.С. Кобызов², А.И. Чередниченко³

¹dudysheva@yandex.ru; ²professor_tour@mail.ru; ³anton.chered@mail.ru

Бийский филиал им. В.М. Шукшина Алтайского государственного педагогического университета, Бийск, Россия

ЦИФРОВОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ РЕГИОНАЛЬНОГО КУЛЬТУРНО-ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ЛАНДШАФТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КОНКУРСАХ ДИСТАНЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ*

В статье обсуждаются организационно-методические и технологические аспекты проведения образовательных конкурсов дистанционных проектов социально-экологической направленности. Предлагается тематика культурно-экологического туризма, где школьники создают цифровые описания ландшафта в рамках педагогических проектов. Подчеркивается воспитательный потенциал проектов цифрового описания экологических троп. Особое внимание уделяется выбору российских платформ для размещения работ и коммуникации.

Ключевые слова: образовательные конкурсы, воспитание, дистанционные проекты, культурно-экологический ландшафт, цифровое описание артефактов.

Elena V. Dudysheva¹, Nikolay S. Kobyzhev², Anton I. Cherednichenko³

¹dudysheva@yandex.ru; ²professor_tour@mail.ru; ³anton.chered@mail.ru

Shukshin Biysk Branch of Altai State Pedagogical University, Biysk, Russia

DIGITAL REPRESENTATION OF THE REGIONAL CULTURAL AND ECOLOGICAL LANDSCAPE IN EDUCATIONAL COMPETITIONS OF DISTANCE PROJECTS

The paper discusses the organizational, methodical and technological aspects for conducting educational competitions of distance projects of social and environmental focus. The topic of cultural and environmental tourism is proposed, where school students create digital descriptions of the landscape as part of pedagogical projects. The educational potential of digital description projects of ecological trails is emphasized. Particular attention is paid to the choice of Russian digital platforms for presenting works and communication.

Keywords: educational competitions, upbringing, distance projects, cultural and ecological landscape, digital description of artifacts.

Введение

Внеучебная проектная работа школьников может рассматриваться как событийная деятельность, формирующая интегративные образовательные результаты в процессе освоения социокультурных практик, в том числе, «включение

© Дудышева Е.В., Кобызов Н.С., Чередниченко А.И., 2025

* Исследование выполнено при финансовой поддержке РНФ и Минобрнауки Алтайского края в рамках научного проекта № 24-28-20385 «Этнопедагогические условия использования методов цифровой геймификации в социально-экологическом воспитании обучающихся в рамках дополнительного образования».

значимой социокультурной практики в индивидуальный образовательный маршрут» [1, с. 276]. Среди образовательных результатов освоения социокультурных практик выделим те, которые отнести к социальному воспитанию: повышение инициативности, освоение ролей, норм и правил социального взаимодействия, укрепление чувства ответственности и практическое понимание социальной значимости своей деятельности. Кроме того, взаимодействие с местными организациями и региональными сообществами дает ценный опыт реальных социальных действий [там же, с. 276]. Так, музеи, наряду с образовательными учреждениями, являются значимыми субъектами регионального социокультурного пространства, нацеленными на решение задач воспитания детей и молодежи путем сохранения культурного-исторического наследия [2]. Поэтому исследование музейных экспонатов и личностно-значимых этнокультурных артефактов, семейных реликвий, памятников в проектах обучающихся может иметь значительный воспитательный потенциал.

Современные технологии помогают интегрировать образовательные ресурсы территориально рассредоточенных субъектов в цифровом пространстве, представить их вместе, в рамках единых образовательных площадок – порталов, тематических сайтов, виртуальных музеев. Содержание представленных ресурсов может отражать социокультурный контекст определенного этноса, или регионального сообщества, или целого региона. Наполнение площадок представления цифровых социокультурных артефактов можно осуществить в рамках региональных дистанционных конкурсов проектных работ обучающихся при поддержке учителей, проводимых организациями непрерывного педагогического образования – вузами или региональными институтами развития образования [3]. Отметим, что систематическое участие школьников в дистанционных конкурсах во время внеурочной деятельности, совместно с учителями, оказывает положительное влияние на развитие познавательной мотивации обучающихся [4] и, следовательно, на способность к самостоятельному обучению.

Подчеркнем, что природно-экологическое наследие является не менее значимым объектом социокультурного воспитания. Территориальные комплексы, включающие в себя природные элементы, а также историко-культурное наследие – «культурные ландшафты» могут играть не менее значимую роль в воспитании, способствуя формированию экологической ответственности и культурно-ориентированной жизнедеятельности обучающихся, ценностного отношения к эволюции ландшафта [5]. Культурные или точнее, культурно-экологические, ландшафты отражают взаимодействие человека с окружающей средой и социумом, служат социокультурным пространством для формирования нравственных доминант и норм жизнедеятельности местного сообщества, в том, числе в этнокультурной ретроспективе.

Целью данной статьи является обсуждение взаимосвязанных организационно-методических и технологических аспектов организации образовательных конкурсов дистанционных проектов социально-экологической направленности с цифровым описанием артефактов регионального культурно-экологического ландшафта.

Методические аспекты организации социально-экологических проектов

Для разработки и апробации методического сопровождения социально-экологического проектирования одним из наиболее подходящих и содержательных направлений представляется тематика культурно-экологического туризма. Такие проекты, доступные для школьников, объединяют построение маршрута экологической тропы, близко от места учебы и проживания, с описанием живой природы – растительного мира, животных сообществ (при их наличии), а также артефактов – исторических и культурных достопримечательностей. При работе школьников на маршруте необходимо мобильное цифровое оборудование: средства фото- и видеофиксации (фотоаппарат, смартфон и пр.), средства аудиозаписи (диктофон, смартфон с диктофоном), средства записи текста и графической информации. Возможно также выполнение творческих заданий по разным предметам (географии, истории, биологии и др.), например, задание на составление рассказа по выбранной теме, викторины на знание выбранного объекта, создание поделок по выбранной теме, описания животных или исторического объекта. На конкурс представляется методическая разработка учителя по проектированию маршрута и результаты реально проведенного мероприятия со школьниками. В качестве таких результатов, собственно, и может быть представлено комплексное цифровое описание регионального культурно-природного ландшафта, выполненное обучающимися совместно с педагогом. Допустимые для представления формы цифрового описания весьма разнообразны: виртуальная экскурсия или 3D-тур, видео в естественной среде или видеопрезентация, интерактивные компьютерные модели объектов или 3D панорамы, интерактивные карты или мультимедийная информация о расположении объекта. Обязательным условием является описание характеристик маршрута: доступности, сезонности, времени прохождения и других необходимых параметров.

С целью привлечения внимания к проблемам социально-экологического воспитания молодежи и апробации предложенной методики в Бийском филиале им. В.М. Шукшина АлтГПУ проведен конкурс социально-экологических проектов для студентов педагогических направлений, без предоставления работ школьников. Основная исследовательская задача состояла в определении разнообразия и востребованности тематики проектов маршрутов культурно-экологических ландшафтов и технологической возможности их цифрового представления. В результате студентами – будущими учителями разработано более двадцати примеров планов маршрутов экологических троп с социально-культурным контекстом Алтайского края, включая экскурсии «Старый город: природа и история», «Природа села Бочкари», «Достопримечательности села Смоленское», «Тайны родного леса», и ряд других, которые могут стать опорой для методического сопровождения школьных учителей-участников в дистанционных конкурсах проектов.

Технологические аспекты организации образовательных конкурсов дистанционных проектов с цифровым описанием артефактов

Для проведения открытых региональных конкурсов проектов необходимо решить задачу масштабирования организационно-методического обеспечения, а также выбор технологических решений для моделирования и представления цифрового описания артефактов культурно-экологического ландшафта. Важным с позиций воспитательных задач является использование локализованных технологий, в первую очередь, российских платформ поддержки дистанционных коммуникаций формального и неформального дополнительного образования. Представлять работы для публичной презентации предпочтительнее на специально разработанных сайтах конкурсов, с размещением на отечественных хостингах, таких, например, как Ucoz [2]. Так как цифровые среды конкурсов нацелены на предварительно разработанную методику организации и оценивания проектов, то они не нуждаются в существенной модернизации структуры. Поэтому можно использовать конструкторы сайтов и порталов (Ucoz или других), с функционалом, достаточным для представления цифровых 3D моделей и мультимедийных форматов, интерактивных опросов дистанционного оценивания и голосования.

Ключевым решением является одновременная с конкурсом тьюторская поддержка по выбору инструментария разработки цифрового представления артефактов. Например, одной из актуальных платформ дополнительного образования в настоящее время является конструктор и хостинг образовательных ресурсов Удоба (<https://udoba.org/>). На рисунке 1 приведен фрагмент студенческой разработки в Удобе цифрового описания проекта «Пешая экскурсия по Архиерейскому подворью г. Бийска». Но при использовании платформ нужны и инструкции для обучающихся.

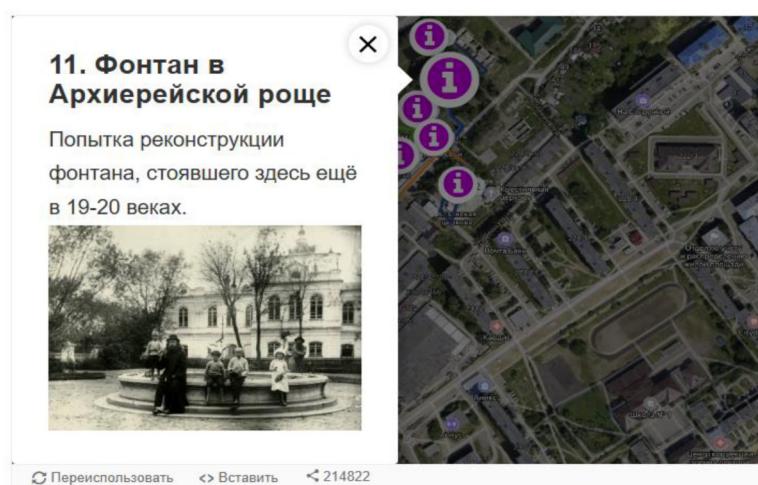


Рис. 1. Фрагмент цифровой экскурсии, размещенной на сайте конкурса

К продуктивным технологическим решениям для коммуникации участников можно отнести российскую платформу Сферум. Организационное взаимодействие между участниками конкурса может быть осуществлено посредством чатов, в которых, помимо текстовых сообщений, поддерживается обмен файлами

большого размера и голосовыми сообщениями. Передача конкурсных работ осуществляется при помощи приложения «Сбор файлов», которое входит в сервисы платформы. Приложения Сферум доступны на персональных компьютерах и мобильных устройствах. Важно также, что в общей цифровой среде авторизованы российские школьники и учителя.

Заключение

Образовательные проекты разработки локальных маршрутов культурно-экологического туризма служат продуктивным примером представления регионального культурно-экологического ландшафта, имеющим значительный воспитательный потенциал. Результаты проектов в виде цифрового описания могут быть размещены на цифровых образовательных площадках для достижения больших перспектив сотрудничества регионального социума и образовательных учреждений. Выбор технологических решений при организации дистанционных конкурсов обосновывается не только техническими характеристиками, но и воспитательными аспектами, а также нормативными требованиями к условиям школьного образовательного процесса.

Список литературы

1. Николина В. В. Социокультурная практика как вектор развития современного образовательного пространства // Научный диалог. 2017. № 2. С. 269-280.
2. Дудышева Е. В., Чередниченко А. И. Создание распределенной базы цифровых этнокультурных артефактов при проведении дистанционных конкурсов // Информатизация образования: теория и практика : Сборник материалов Международной научно-практической конференции памяти академика РАО М.П. Лапчика, Омск, 22–23 ноября 2024 года. Омск: Омский государственный педагогический университет, 2024. С. 199-2024.
3. Музеи и образовательные учреждения в интегрированном цифровом информационном социокультурном пространстве: задачи, проблемы и перспективы / Е. В. Дудышева, Т. А. Гусева, Е. А. Казанина, Ф. А. Попов // Информация и образование: границы коммуникаций. 2022. № 14(22). С. 15-17.
4. Кобызева Е. В., Кобызев Н. С., Дудышева Е. В. Организация работы по подготовке обучающихся к дистанционным конкурсам в области информационных технологий // Психология человека и общества. 2022. № 7(48). С. 5-14.
5. Винокурова Н. Ф., Лоцилова А. А. Ландшафтное воспитание школьников: теория и образовательная практика // Нижегородское образование. 2020. №2. С. 52-59.