

Учебная деятельность в объектно-центрированных социальных сетях

Патаракин Е.Д.

ИТО 2013

Москва 6 ноября 2013



WikiVote!

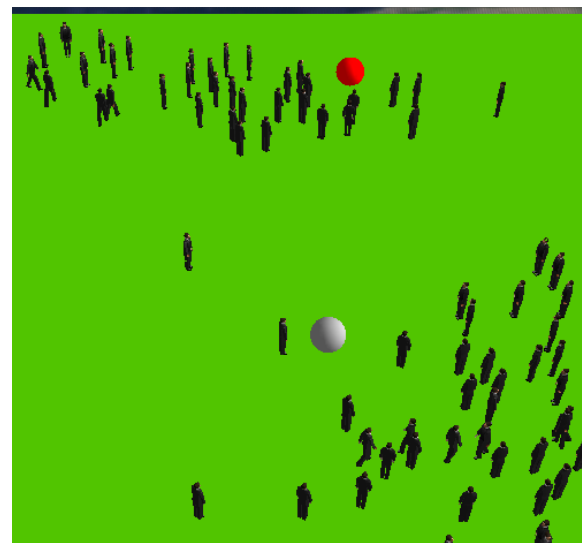
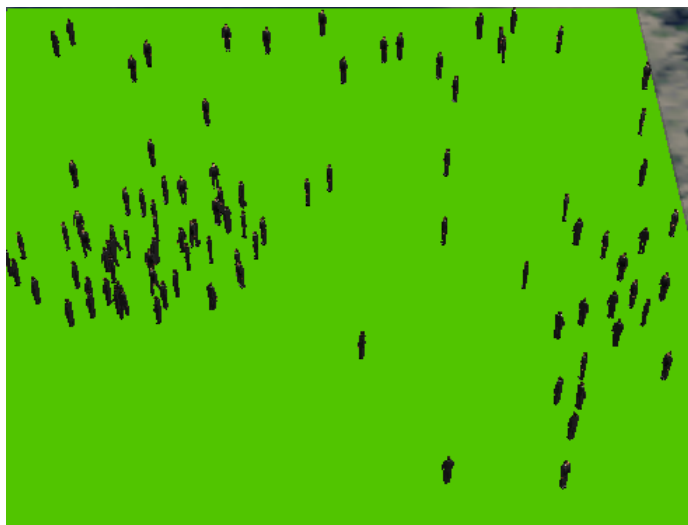
ФГОС начального общего образования (Технология)

- приобретение первоначальных навыков совместной **продуктивной деятельности**, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации;
- приобретение первоначальных знаний о правилах **создания предметной и информационной среды** и умений применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач.

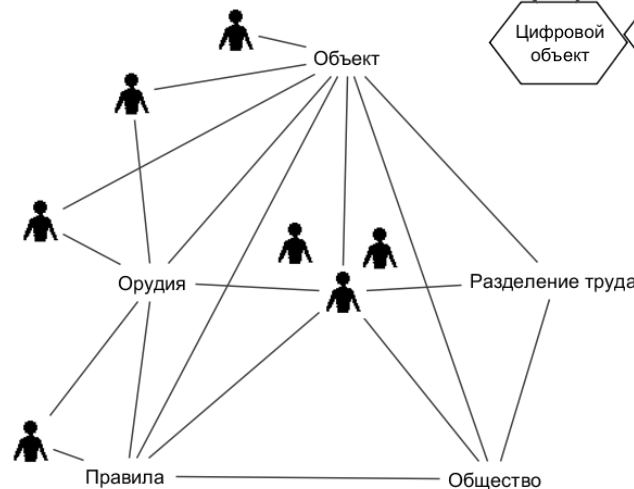
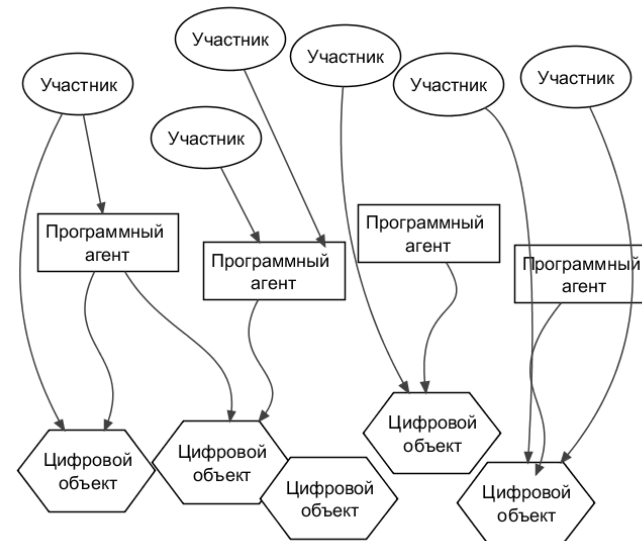
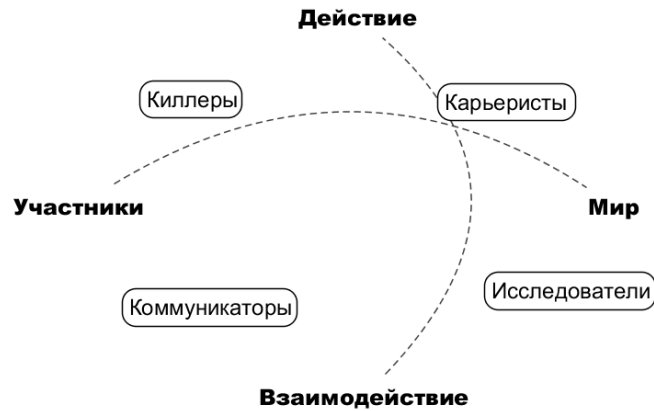
ФГОС основного общего образования (метапредметные результаты)

- умение организовывать учебное сотрудничество и **совместную деятельность** с учителем и сверстниками;
- формирование и развитие компетентности в области использования **информационно-коммуникационных технологий**;
- формирование и развитие **экологического мышления**, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.

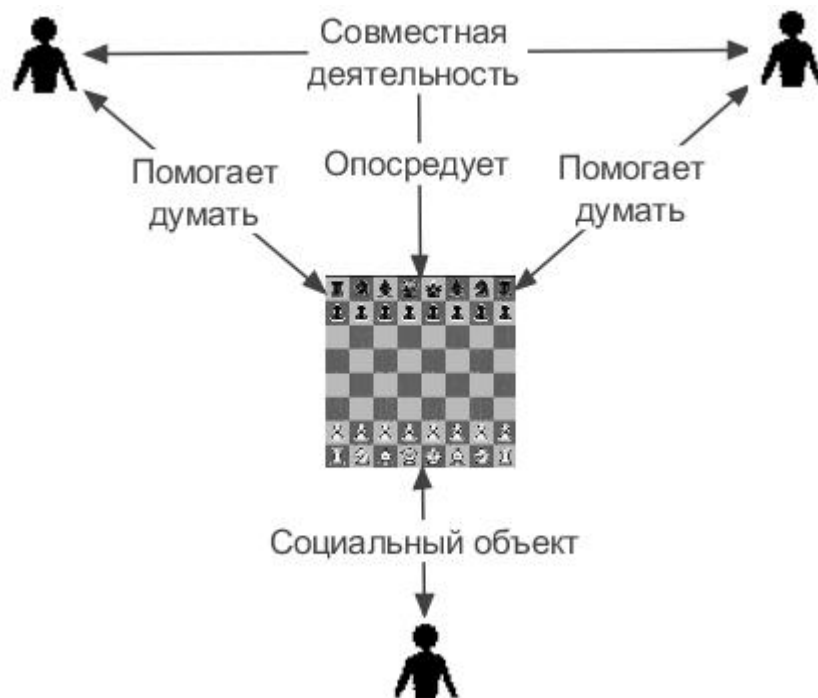
- Педагогический дизайн информационной среды, в которой в ходе совместной сетевой продуктивной деятельности решаются учебно-познавательные и проектные задачи и формируется экологическое мышление.



Среда, сообщество, экосистема, ЭВОЛЮЦИЯ

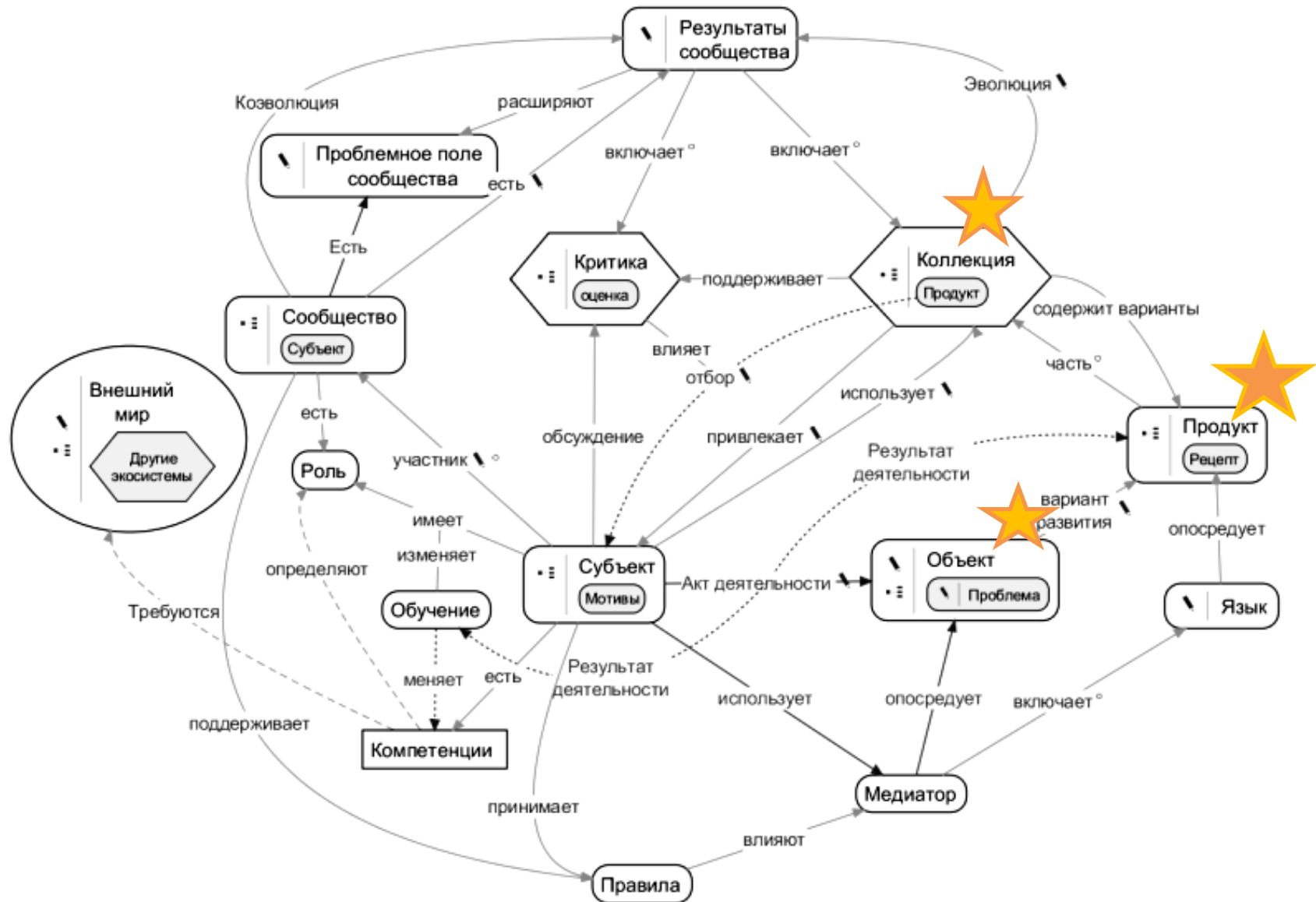


Экосистема вокруг игровой доски



У нас есть доска – поле, на котором разыгрываются истории. Эти истории записываются, анализируются, забываются, воспроизводятся.

Онтология совместной деятельности



Онтология совместной деятельности

Сущности	Отношения, процессы
Субъект	Деятельность, Производство
Объект	Вариант развития
Язык	Сохранение
Продукт	Отбор
Рецепт (Сценарий, История)	Эволюция
Коллекция	Привлечение
Критика	Влияние
Сообщество	Козволюция, продвижение
Правила	
Компетентности	Обучение
Внешний мир	

Учебная деятельность в Летописи

Приложение онтологии

Объект = Совместно создаваемая история

Язык = Wiki разметка

Коллекция = Учебные проекты

Критика = Обсуждение статей

Сообщество = Учителя

Компетентности = Коллективное редактирование, планирование

Обучение = Цифровая беглость

Отбор = Воспроизведение проектов

Эволюция = Изменение проектов



<http://letopisi.ru>

A screenshot of the Letopisi website interface. At the top, there's a navigation bar with tabs for 'статья', 'обсуждение', 'править', 'история', 'удалить', 'переименовать', 'защитить', 'следить', 'обновить', and 'авторы'. Below this is a banner for a project: 'Приглашаем к участию в проекте «300 ИнтелШкол-2011»'. The main content area features a section titled 'Редакторская колонка 22 июля 2011' with the subtext 'Материал из Letopisi.Ru — «Время вернуться домой»'. Below this is a paragraph explaining that the Semantic MediaWiki system allows for collecting and displaying scattered wiki data on a map. A map of the Nizhny Novgorod region is shown with several red location pins. The left sidebar contains a navigation menu with links like 'Главная страница', 'Сообщество', 'Текущие события', etc., and a search box. The bottom of the page shows a Google Maps logo and a 50 km scale bar.

Учебная деятельность в сообществе Scratch

<http://scratch.mit.edu>

The screenshot displays the Scratch web interface. The main stage shows a cat sprite on a purple and black background. The left sidebar contains a menu with categories like Движение, Внешность, звук, and Данные. The right sidebar shows code blocks for 'когда щелкнут по флажку' and 'когда клавиша up arrow'. The bottom left shows a 'Спрайты' panel with various cat sprites.

On the right side of the interface, there is a circular diagram illustrating learning activities. The diagram consists of two interconnected cycles of activities:

- Top Cycle:** Обдумай (Think) → Вообрази (Imagine) → Создай (Create) → Играй (Play) → Поделись (Share) → back to Обдумай.
- Bottom Cycle:** Исследуй (Explore) → Создавай (Create) → Обсуждай (Discuss) → Обдумывай (Think) → Спрашивай (Ask) → back to Исследуй.

Arrows indicate the flow between these activities, showing a continuous cycle of learning and creation.

Последние проекты

[Посмотреть еще](#) ▶



[circle's adventure](#)
от [magicdoom](#)



[call of duty wo...](#)
от [wwweww](#)



[Mix up](#)
от [watergirl112233](#)

Рекомендованные проекты

[Посмотреть еще](#) ▶



[Tiny Fun Farm](#)
от [Squeakwee](#)



[Trig Art](#)
от [Firedrake969](#)



[Art Gallery Tour 1](#)
от [Quirkycat](#)

От друзей

[Посмотреть еще](#) ▶



[палиндром](#)



[aaa](#)



[sharing-test](#)

Избрано Rumanti

[Прочитать подробнее](#) ▶



[PianoHEROZ](#)

от [tcodina](#)



[Os1s Mind Reader](#)

от [cobraguy](#)

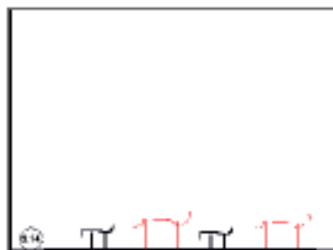


[Cake Sale V3](#)

от [Crother](#)

Скрэтч Студия

[Посмотреть еще](#) ▶



[pi plat](#)

от [zevbo](#)



[Pi day](#)

от [ecaps](#)



[Pi Day SDS](#)

от [tpaley](#)

Наиболее используемое

[Посмотреть еще](#) ▶



[Door Logic](#)

от [benjaneer](#)



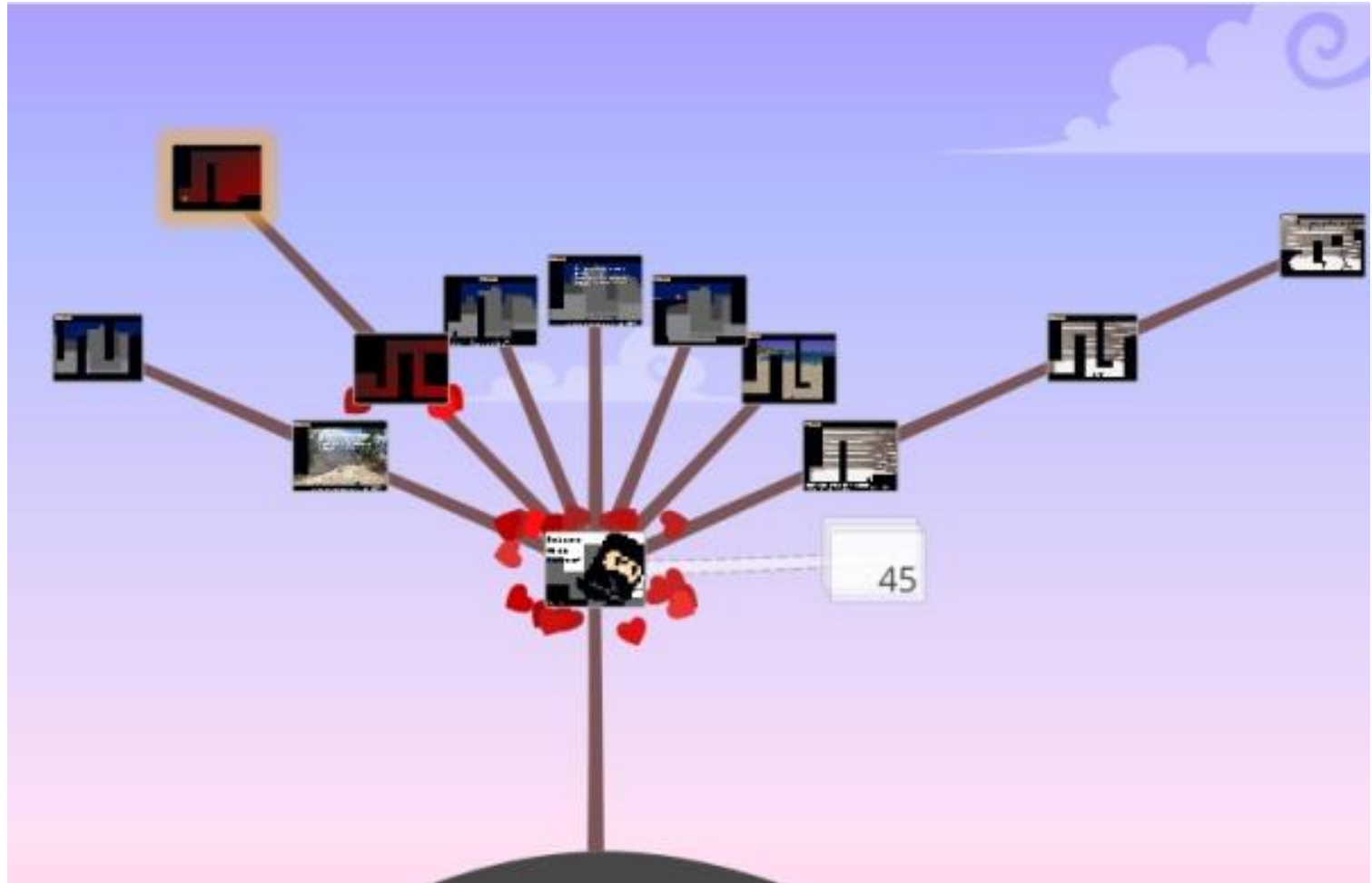
[closed you bozoes](#)

от [angelica101](#)



[Thinking of you CC](#)

от [paintykat](#)



Учебная деятельность в NetLogo

Приложение онтологии

Объект = Сценарий модели

Язык = NetLogo

Коллекция = Портал сообщества

Критика = Обсуждение моделей

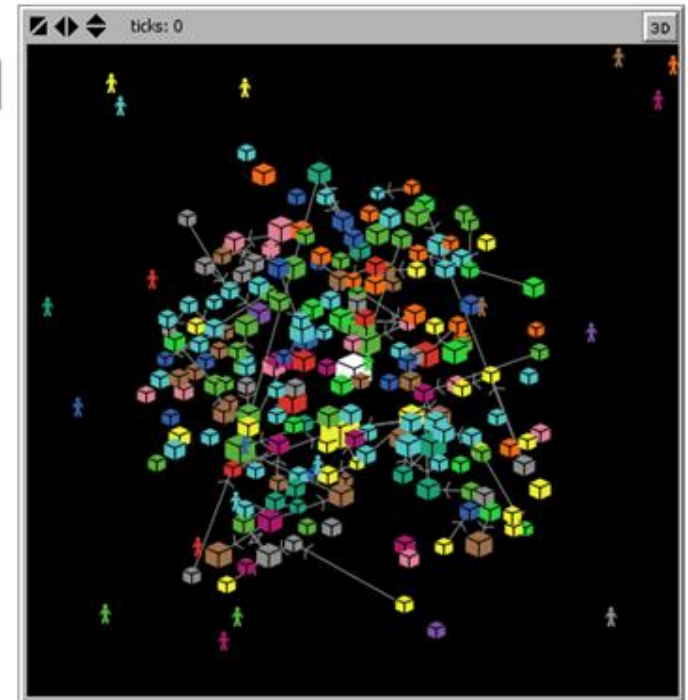
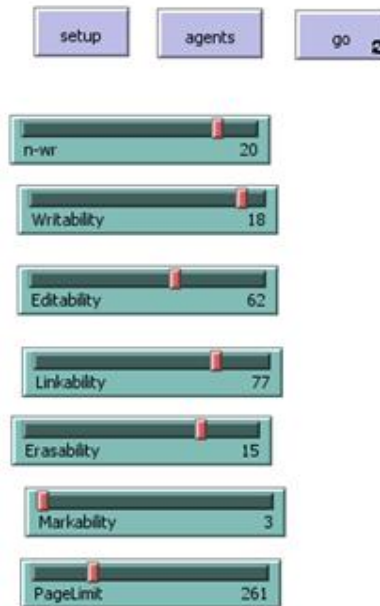
Сообщество = Педагоги, исследователи

Компетентности = Моделирование сценариев

Обучение =

Отбор = Повторное использование

Эволюция = Развитие коллекции



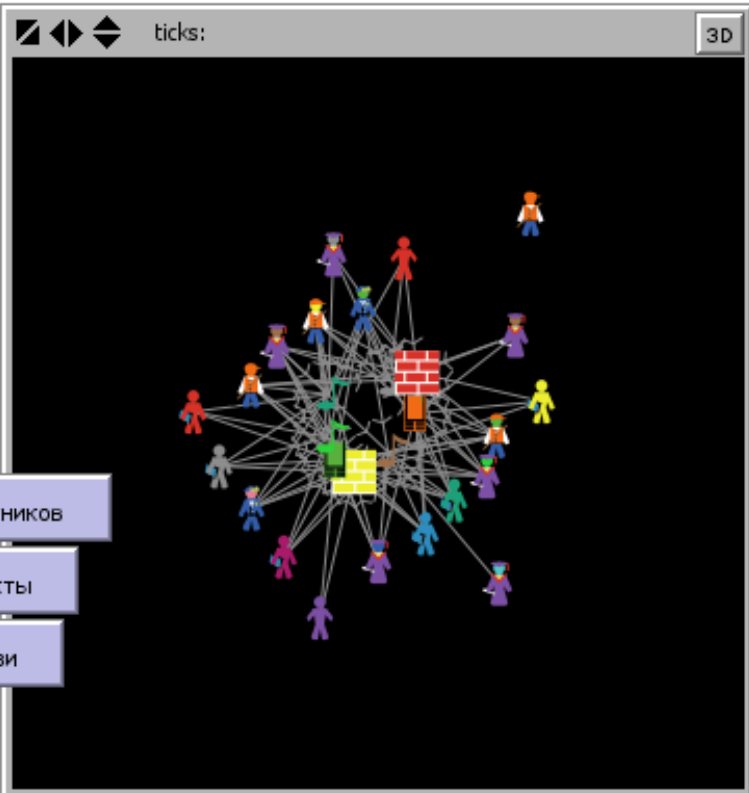
users-objects - NetLogo (C:\Users\Patarakin)

Файл Редактировать Средства Увеличение Табы Помощь

- Новый Ctrl+N
- Открыть... Ctrl+O
- Библиотека моделей Ctrl+M
- Сохранить Ctrl+S
- Сохранить как... Ctrl+Shift+S
- Сохранить как апплет...
- Upload To Modeling Commons
- Печатать... Ctrl+P
- Экспорт
- Импорт
- Выход Ctrl+Q

нормальная скорость посмотреть обновления непрерывно

ticks: 3D



Старт

Создать участников

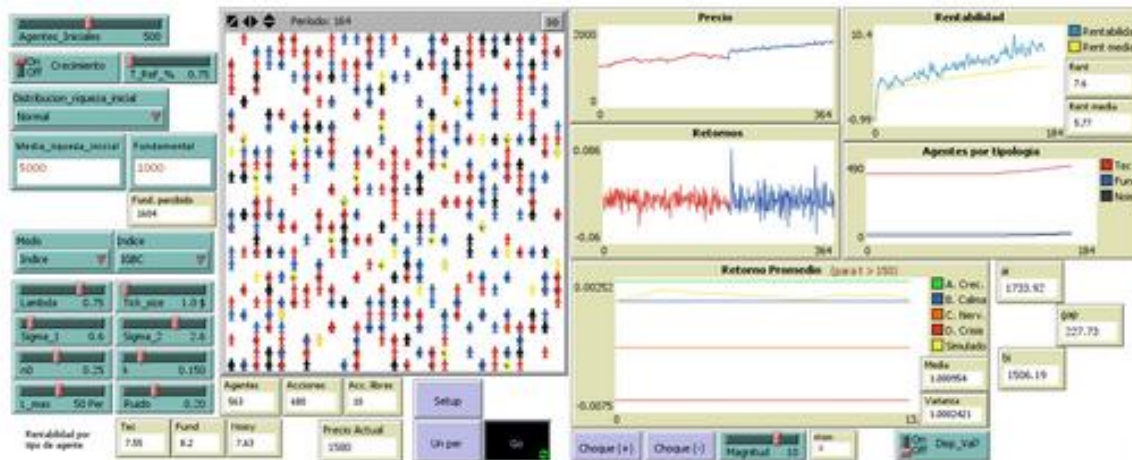
Создать объекты

Установит связи

lay

Modeling Commons

Artificial stock market



1 collaborator

[Alvaro Gil](#) (Author)

Tags Take a few moments to [tag this model!](#)
[economics](#) [finances](#)

Visible to everyone | Changeable by the author

Model was written in NetLogo 5.0.2 • Viewed 206 times • Downloaded 10 times • Run 0 times

[Download this model!](#) | [0 recommendations](#) | [Recommend model!](#) | [Report as spam](#)

[Discuss](#) | [Run](#) | [Info](#) | [Code](#) | [History](#) | [Files](#) | [Family](#) | [Upload](#)

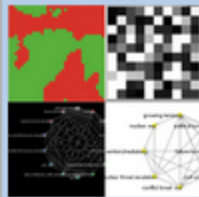
Projects (collections of models)

Create a new project

Sort by **Model Count** Show only your projects

Search:

Complex Quantum Systems



Download project
- Quantum Primordial...
- Quantum Artificial E...
- Quantum Evolution...
- Risk Quantum Simul...
- Coalition Game
And 1 more



Carlos Pedro S. Gonçalves

Party competition

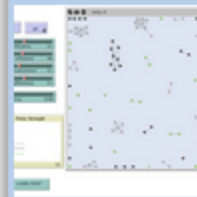


Download project
- Party competition C ...
- Party competition C...
- Party competition C...
- Party competition Ch9
- Party competition Ch6
And 1 more



Michael Laver

Chang_Curie_Final_Project

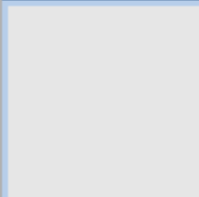


Download project
- Influence_1
- Influence_2
- Influence_3
- Influence_4
- Influence_Final



Curie Chang

Linguistic parameter space

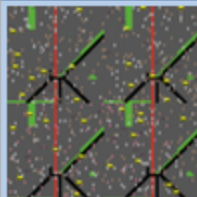


Download project
- Model (first version e...
- PA v1
- SW v1
- SW v2
- Spread v1



Michael Frazier

Models of Health Disparities

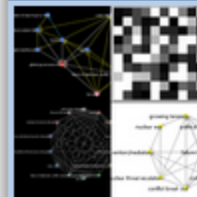


Download project
- Health Disparities #1...
- Health Disparities #2...
- Health Disparities #3...
- Health Disparities #4...
- Health Disparities #5...



Ernest Moy

Risk Governance

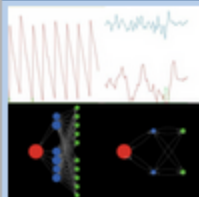


Download project
- Cyber Threats to Glo...
- Quantum Artificial E...
- Quantum Evolution...
- Risk Quantum Simul...
- Risk Quantum Simul...



Carlos Pedro S. Gonçalves

Supply Chain Models

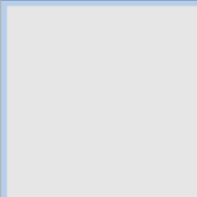


Download project
- Single Stage (r,Q) In...
- Single Stage Periodi...
- network supply chain
- Network Supply Cha...
- Sequential supply c...



Dajun Yue

Hunter-Gatherer Final Project

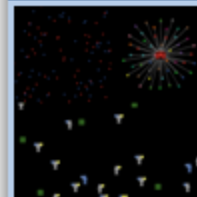


Download project
- Gatherer Model v1
- Gatherer Model v2
- Gatherer Model v3
- Hunter-Gatherer Mo...



Audrey Hosford

Organizational Change Set

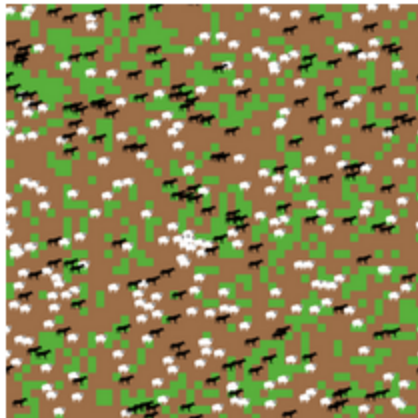


Download project
- Kellogg 0
- simple interaction
- Edelman et al
- Leonardi



Eleanor Anderson

Wolf Sheep Predation






1 collaborator
 [Uri Wilensky](#) (Author)

Tags Take a few moments to [tag this model!](#)
[biology](#) [sheeps](#) [work-in-progress](#)

Parent of 4 models: [Child of Wolf Sheep Predation](#), [Child of Wolf Sheep Predation](#), [Wolf Sheep Predation - GoGo Plotter](#), and [Wolf-Sheep testing](#)
Model group: [CCL](#) | Visible to everyone | Changeable by group members ([CCL](#))

Model was written in NetLogo 5.0.4 • Viewed 842 times • Downloaded 12 times • Run 35 times

 [Download this model](#) |  2 recommendations |  [Recommend model](#) | [Report as spam](#)

Discuss

Run

Info

Code

History

Files

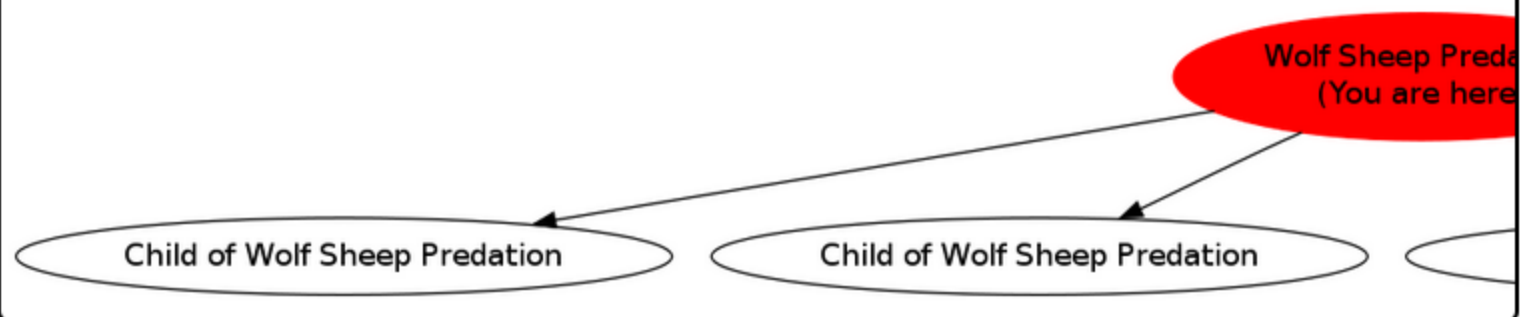
Family

Upload

This model does not have any ancestors.

Children:

- [Child of Wolf Sheep Predation](#)
- [Child of Wolf Sheep Predation](#)
- [Wolf Sheep Predation - GoGo Plotter](#)
- [Wolf-Sheep testing](#)



The image shows a Scratch script for a 'manball' agent. The script is as follows:

- ball** - **run**
- if**
 - test**
 - length** of **smell list with** **radius** **1** **condition** **breed** **=** **breed: manball**
 - then**
 - set heading** **towards** **xcor of first** of **smell list with** **ycor of first** of **smell list with**
 - back** **steps** **1** **+** **random** **10**

The screenshot shows the StarLogo TNG: SpaceLand - manball window. The window title is "StarLogo TNG: SpaceLand - manball". The interface includes a top menu bar with "Aerial", "Agent Eye", "Agent View", and "Reset Camera". The main area is a green field with several black figures (agents) and a cluster of colorful circles (balls). A small inset window shows a top-down view of the ball cluster. The bottom of the window displays "Resets the perspective camera" and "FPS: 0,85 VMPS: 0,1". Below the main area are "Swap Views" and "Edit Terrain" buttons. At the bottom, there are tabs for "Runtime", "Levels", and "Drawing". The "Runtime" tab is active, showing a play button, a slider from 0 to max, and a "vision" control with a slider from 5.0 to 50.0 and a "forever" button.



Aerial

Agent Eye

Agent View

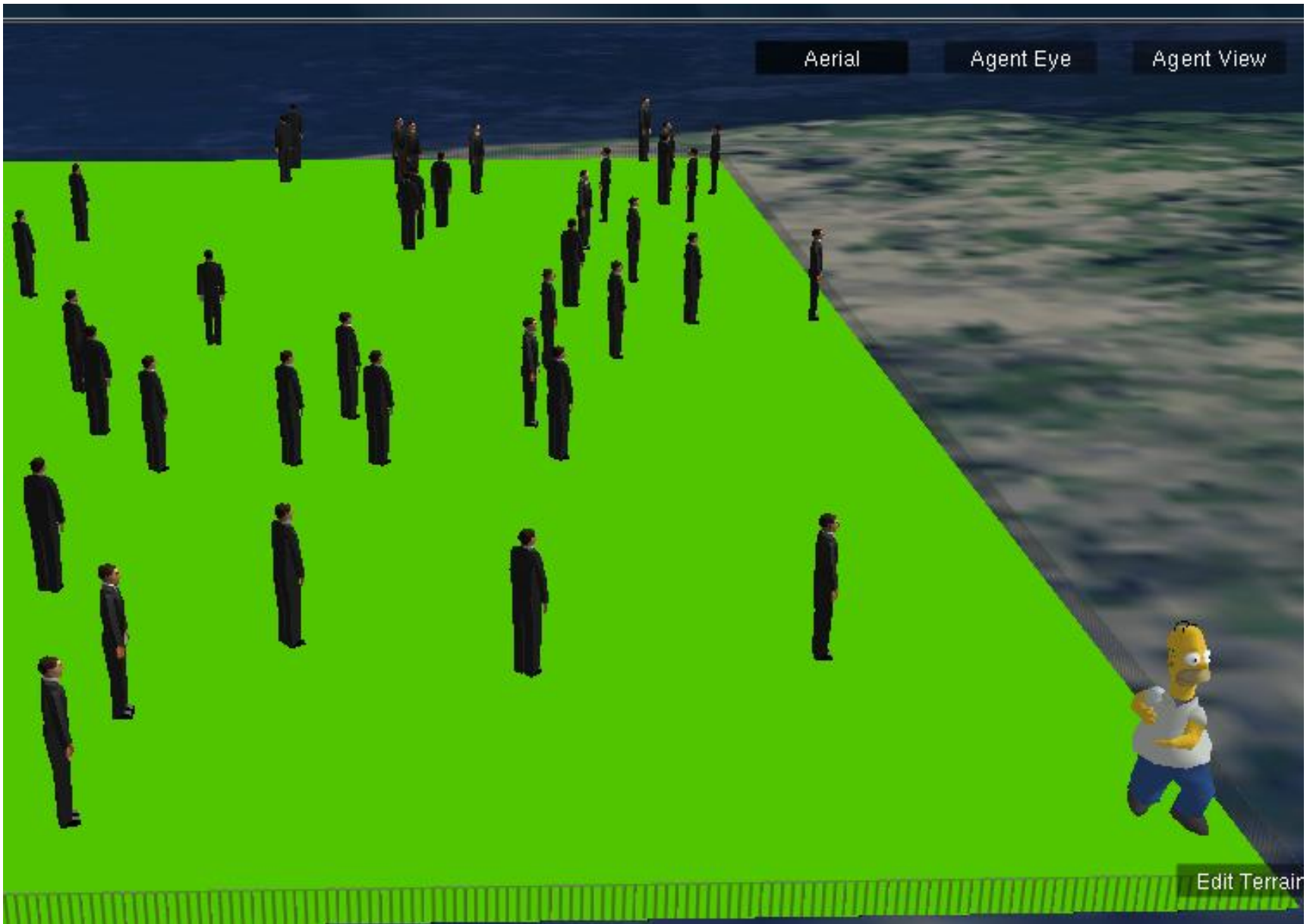
Reset Camera



Edit Terrain

FPS: 5.4 VMP9





Создание историй - <http://ukredu.crowdfuture.ru/>

Приложение онтологии

Объект = Сценарий возможного будущего

Язык = Формат записи историй

Коллекция = Сборник историй

Критика = Обсуждение историй

Сообщество = Педагоги и заинтересованные граждане

Компетентности = Соучастие в формировании политики

Обучение = Совместное конструирование

Отбор = Используемые части историй

Эволюция = Развитие образования

Образование будущего

Вместе пишем истории про образование будущего. Напишите свою историю и примите участие в формировании образовательных политик Украины!

Предложить идею

Какие технологии появятся в образовании? Как изменятся формы образовательной деятельности и общественные нормы?

Создать историю

Расскажите, как образовательные политики формируют среду для развития компетенций.



Карта проекта позволяет взглянуть на все объекты в системе

Посмотреть карту

Избранные истории

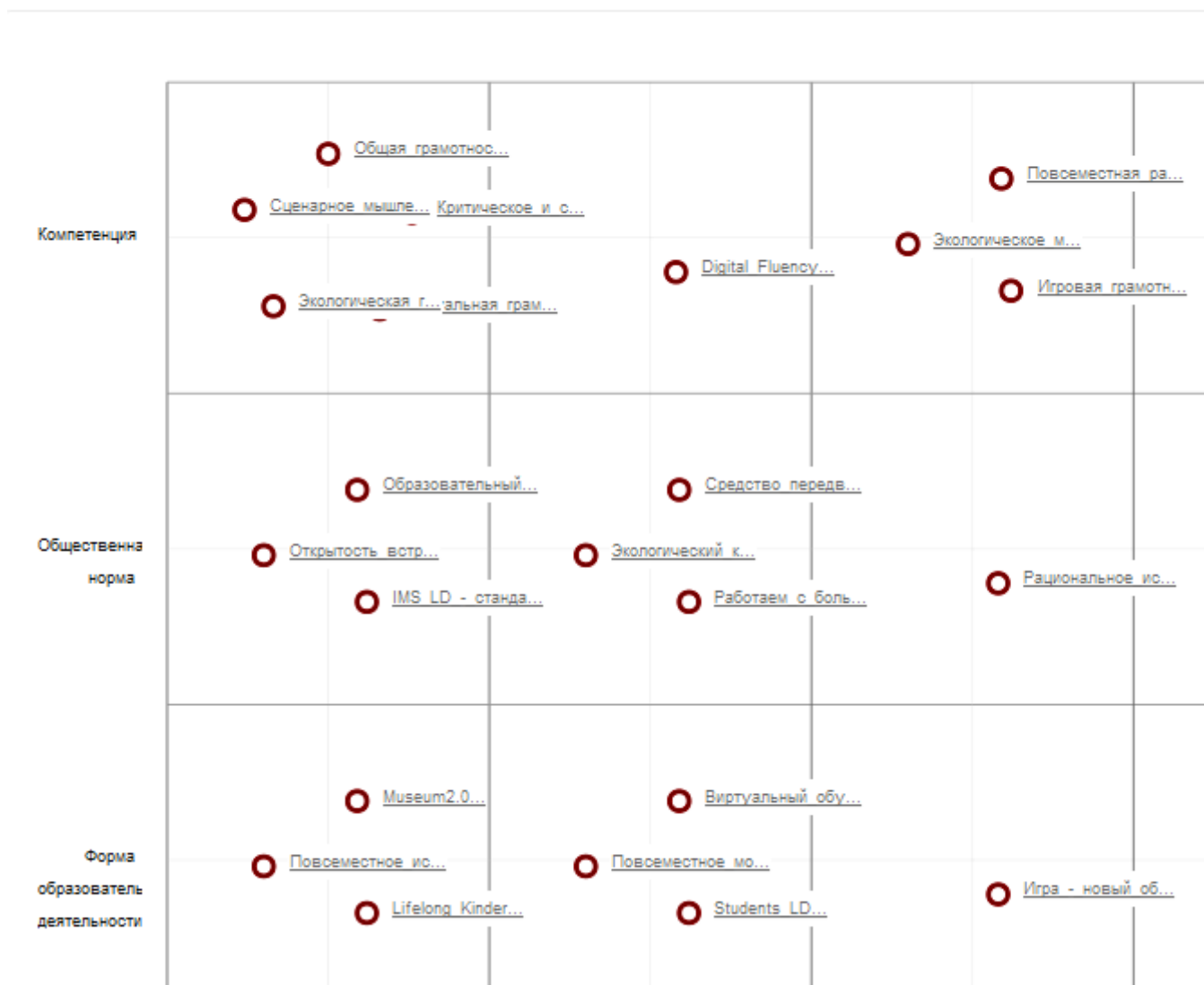
История	Иллюстрация	Краткое описание
Ukr-сотрудник		Мобильные технологии, умные агенты с географической осведомленностью и развитие идей и практик повсеместности позволят выучить и воспитать выпускника способного работать повсюду - в поездах, на кораблях, в лесах и на горах.
Воспитание экологически грамотного поколения		Благодаря тому, что интернет-сеть покрывает весь земной шар, образование станет общедоступным. Оснащение охраняемых природных территорий веб-камерами увеличит интерес общества к дикой природе. Участие в экологических крауд-проектах прочно войдет в повседневную жизнь, а сам экологический краудсорсинг станет одним из ведущих методов экологического образования.
Думаем большими данными		В результате технологий облегчающих сбор, обработку и визуализацию, мы привыкаем думать картами и диаграммами сетей

Технологии

Формы образовательной деятельности

Общественные нормы

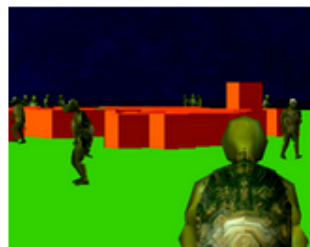
Компетенции



Настоящее цифровое равенство



Научились играть по взрослому



Техническая эволюция приводит к созданию смешанных сообществ, в состав которых входят как люди, так и различные компьютерные устройства и программы. Эти устройства и программы воспринимаются людьми как социальные партнеры и агенты, которым можно доверить выполнение рутинной работы.

Это история о том, как мы научились использовать игровые технологии в исследовании окружающего мира и отношений различных социальных групп. Развитие технологий, форм образовательной деятельности и общественных норм привело к тому, что игровая компетенция стала востребованной обществом. Это привело к тому, что в образовании сформировалась дорога к формированию этого свойства.

Пишем и понимаем сценарии



Умные агенты и компьютерные игры приучили людей использовать и создавать сценарии для анализа различных сфер своей деятельности. Выпускник будущего может построить сценарий и может предложить внесение изменений в существующий сценарий в производственных, семейных и общественных отношениях.

Формирование сценарного мышления Учебными средствами



Это история про то, как сценарное мышление формируется через распространение технологий и методов, изначально предназначенных для педагогов.

Экосистема норм и правил (законы, стандарты)

Приложение онтологии

Объект = Сценарий,
задаваемый правилами

Язык = Формулировки норм

Коллекция = Варианты
сценария

Критика = Обсуждение
вариантов

Сообщество = Граждане

Компетентности = Участие в
управлении

Обучение = Освоение новых
ролей

Отбор = Наиболее одобряемые
сценарии

Эволюция = Изменение норм и
правил

The screenshot shows a web browser window with the URL edu.crowdexpert.ru/node/64. The page title is "Общественные консультации по Закону об образовании в РФ" (Public consultations on the Law on Education in the Russian Federation). The page features a navigation menu with "Главная", "Правила", "Новости", and "Законопроект в СМИ". A sidebar on the left contains a "О законопроекте" section with three buttons: "Острые вопросы", "Новеллы законопроекта", and "Нормы". The main content area includes a "Общественные консультации по закону об образовании в РФ" section with a "Мне нравится" button, a list of users, and a text block explaining the consultation process. A "Профиль" sidebar on the right shows "Список пользователей" and "Статистика" (Registered users: 5755, Comments: 2060, Questions: 179, Redactions: 443).

Заключение

Гипертексты, мультфильмы, многоагентные модели, информационные онтологии, сценарии учебной деятельности, профессиональные стандарты, нормативные правовые акты, сценарии возможного будущего - все это цифровые истории для совместного конструирования.

Участвуя в конструировании цифровых историй разного типа ученики и учителя понимают правила создания этих историй.



WikiVote!