*Виноградова Наталья Сергеевна, учитель истории и обществознания, МОУ «Средняя школа №48» г. Ярославля*

Использование платформы izi.TRAVEL в проектной деятельности учащихся

Проектная деятельность учащихся является одним из методов развивающего (личностно-ориентированного) обучения, направлена на выработку самостоятельных исследовательских умений (постановка проблемы, цели, задач, выдвижение гипотез, сбор и обработка информации, проведение экспериментов, анализ полученных результатов), способствует развитию творческих способностей и логического мышления, аккумулирует знания, полученные в ходе учебного процесса и приобщает к решению конкретных жизненно важных проблем. В условиях реализации ФГОС на ступени основного и среднего общего образования проектная деятельность рассматривается как важнейший инструмент в формировании аналитических, организационных и управленческих способностей учащихся.

Для успешной работы над проектом, а также дальнейшей защиты и реализации самого проектного продукта каждый ученик непременно должен ставиться в «ситуацию успеха». Тогда заинтересованность в результатах своего труда станет весомой мотивацией в проектной деятельности учащегося. Задача учителя – помочь ученику даже в заведомо исследованной теме привнести авторский вклад в ее видение, подачу и т.д.

В подобной ситуации платформа izi.TRAVEL – сервис для создания интерактивных мобильных путеводителей и аудиогидов – открывает огромные возможности. В ряде вузов изучение платформы вошло в программу обучения и студенты записывают аудиогиды как результат своей исследовательской работы. Подобные перспективы есть и у современных школьников. На платформе izi.TRAVEL ученики могут создавать аудио-туры: по городу (поселку и др. населенному пункту), аудиогиды по музеям (библиотекам, выставочным центрам, галереям и т.д.); квесты (разновидность тура, ориентированная на игру, приключение); аудио-истории к фото-произведениям. Для разработки таких интерактивных экскурсий нужны умения как предметного (исторического, литературного, краеведческого), так и метапредметного содержания.

Этапы работы над проектом сводятся к следующим шагам:

1) поиск и отбор интересующей информации в краеведческом фонде библиотек, справочно-библиографической литературе, электронных базах данных и пр. Разработчики izi.TRAVEL вводят в оборот термин «сторителлинг» - нужно не только создать аудио-гид, но и уметь писать и рассказать истории интересно и увлекательно. Для этого требуется большая аналитическая работа, определение цели, параметров и критериев поиска, самостоятельная оценка ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели, в том числе, умение критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках.

2) разработка уличного тура на онлайн-платформе. Для начала работы нужно запустить создание «Тура», затем добавить нужные объекты – «Достопримечательности». На данном этапе ученику предстоит работать с географической картой, определять локации, проявлять творческие способности. Для каждой достопримечательности на карте возможно добавление аудио- и фото-ряда. Здесь обязательно предлагаем ученикам самим сделать фото нужных объектов с определенного ракурса, либо подобрать необходимые картинки с указанием ссылок на используемый ресурс, либо взять фотографии из имеющейся коллекции. Далее следует добавление аудио-сопровождения. Аудио-истории можно записать, используя внутренний микрофон ноутбука или внешний микрофон компьютера. Также аудио-историю можно записать на телефон и перенести полученный файл на компьютер. После того как достопримечательности «созданы» необходимо связать их так называемой «линией тура» - маршрутом, вдоль которого необходимо пройти туристу. Также, для того, чтобы турист не сбился с пути, школьнику предстоит разработать ряд аудио-подсказок, с указанием конкретных поворотом или смены курса.

3) апробация аудио-экскурсии. Выход на местность с необходимыми гаджетами, «проигрывание» роли туриста, движение вдоль заданного маршрута с прослушиваем аудио-записей.

4) запуск аудио-тура, предоставление открытого доступа (данная опция необходима в процессе анализа значимости и актуальности проекта, ведь на основе подсчета просмотров данного контента определяется его популярность).

В рамках организации подобной проектной деятельности учащихся были разработаны и успешно защищены следующие работы: «Создание туристического маршрута на примере истории поселка», «Где эта улица, где этот дом: где жили известные люди города», «Архитектурные стили в застройке города».

Таким образом, благодаря использованию платформы izi.TRAVEL в синтезе с краеведческим материалом в проектной деятельности формируются и отрабатываются: 1) навыки сбора, систематизации, классификации, анализа информации; 2) умение представить информацию в доступном, эстетичном виде; 3) умение выражать свои мысли, доказывать свои идеи; 4) навыки публичного выступления (ораторское искусство); 5) умение работать в группе, в команде; 6) умение работать самостоятельно, делать выбор, принимать решение. Также повышается уровень информационной культуры, включающий в себя работу с различной техникой (принтер, микрофон, фотоаппарат, видеокамера и т.д.) Кроме того, учащиеся изучают возможности интернет-платформ, в которых создают проект, что помогает лучше представить свою работу.