

# УЧИТЕЛЬСКАЯ

Психология и педагогика

## **Техника создания текстов «новой природы»: скетчноутинга/скрайбинга и майндмэппинг для вовлечения обучающихся в активное обучение в контексте классических принципов дидактики**

**Борзилова Л.В.**

*г. Альметьевск, Республика Татарстан ГАПОУ «АПТ»,  
преподаватель социально-гуманитарных дисциплин*

Основоположителем классических принципов дидактики считается педагог-гуманист Ян Амос Коменский (1592-1670). К классическим началам дидактики относят: научность, проблемность и связь с жизнью, наглядность, активность и осознанность, доступность, систематичность и последовательность. Реализация принципов на практике зависит от ряда факторов: от материально-технической базы профессиональной образовательной организации до уровня владения профессиональными компетенциями и готовности педагога к инновационной деятельности.

Инновация – это внедренное новшество, обеспечивающее рост эффективности процесса. Среди педагогических инноваций сегодня выделяют: квесты, скетч, скрайбинг, майндмэппинг. Мы хотим этим сказать, что сегодня наблюдается апгрейдинг традиционной школы, переход в техническом плане на качественно новый уровень (веб-сайты, веб-квесты, электронные библиотеки, виртуальные среды и т.п.) с сохранением основ дидактики, полностью базирующейся на психофизиологических качествах педагога.

Следует помнить, что успешность любой деятельности, а образовательной, прежде всего, зависит от желания обучающегося включиться в учебно-воспитательный процесс, быть активным участником урока, а не пассивным наблюдателем. А.В. Хуторской отмечал, что в зоне первичного внимания в ходе формирования всесторонне развитой личности находится деятельность самого обучающегося, его внутреннее образовательное приращение и развитие.

Образование это не столько передача обучающемуся знаний, сколько проявление его в самом себе, формирование себя [3, с. 39].

Содержание образования (информационного портала для обучающегося во взрослую жизнь) по А.В. Хуторскому двухкомпонентное:

- внешнее содержание всецело детерминировано образовательной средой (это заказ государства, работодателя),

внутреннее – обуславливается интересами самой личности [1, с. 13].

От педагога зависит насколько он сможет вовлечь аудиторию в совместную работу, зажечь когнитивную искорку любопытства у обучающихся.

Выражение «активное обучение» носит многоаспектный характер: от форм и методов (приемов) обучения на конкретном учебном занятии до принципов организации всей государственной системы образования. О важности активации обучения говорили в своих трудах и реализовали на практике еще первые ученые-основатели педагогики: Ян Амос Каменский, Жан-Жак Руссо, Фридрих Адольф Вильгельм Дистервег, русский педагог, основоположник научной педагогики в России Константин Дмитриевич Ушинский и другие.

В свое время один из отцов-основателей Соединенных Штатов Америки Бенджамин Франклин, поясняя выражение китайского мудреца Конфуция, изрек: «Скажи мне, и я забуду, научи меня, и я, возможно, вспомню, вовлеки меня, и я научусь». Позже американский педагог Эдгар Дейл разработал «конус обучения», согласно которому, мы запоминаем лишь 20% того, что слышим, 30% того, что видим, 70% того, о чем говорим сами (проговариваем) и 90% того, что делаем сами, будучи вовлеченными в процесс через игровую имитацию ситуации. Активные методы обучения позволяют обучающемуся не только наглядно, доступно и интересно получить новые знания, но и закрепить их «на практике», через имитацию жизненной ситуации, что, в свою очередь: придает ценности знанию («я столкнусь с этим в своей жизни») и способствует прочному усвоению знания, через формируемый навык его применения.

Следует отметить, что выбирая методы активного обучения необходимо учитывать личностные особенности каждого из обучающихся: интровертному

ребенку сложно контактировать с одноклассниками, он может испытывать дискомфорт от «навязываемой» ему роли, поэтому модератор/организатор должен уметь оперативно снижать уровень тревожности для таких детей/подростков, но, в тоже время, не выводить их из обучающей среды. Сегодня, благодаря Интернет-среде интерактив («inter» - взаимный, «act» - действовать), особенно для интровертных людей, стал возможен через посты, паблики и иные семантические единицы: фото, картинки, скетчи (наброски) и др.

Тексты «новой природы»: презентации, визуальные заметки, инфографики и др. стали активно развиваться в последние два десятилетия из-за цифровизации жизни Человека. Можно сказать, что они не столько презентуют некий обучающий или бизнес- материал, сколько сами становятся самостоятельным форматом текста [2, С.4]. Так как современное обучение связано с обработкой большого объема информации, то переход на тексты «новой природы» как инструмента учебной деятельности позволяют увлечь обучающегося в самостоятельное изучение нового материала: его обработку, зарисовку и применение, то есть, активизировать обучение.

Скетчноутинг – «sketch» – «набросок», «nothing» - «ничего», в нашем случае – «примитивно»; при дословном переводе мы получаем «набросок в примитивной технике. Скрайбинг – «scribing» – «писанина» или набрасывать эскизы или рисунки. По сути – это одно и то же: приемы трансформации материала в текст «новой природы» в форме «визуальных заметок». В 1970 году психолог Алан Пайвио разработал теорию двойного кодирования, согласно которой мозг использует для обработки данных два канала — вербальный и визуальный. Скетчноутинг задействует сразу оба [4, С.2]. Скетчноутинг — это иллюстрированные заметки с персонажами, цитатами, стрелками и другими элементами, помогающими структурировать, запомнить и осмыслить информацию. Майндмэппинг или «интеллект карта», если говорить дословно «карта мысли», название происходит от двух английских понятий: «mind» -ум, «map» - карта. По своему названию данный продукт «новой природы» говорит о придании некой информации новой формы осмысления через «зарисовку». На

практике наблюдается перемешивание данных понятий, так как любой скетч несет в себе информационную логику, то есть, элементы интеллект-карты. В то же время, выступающий на доске или флипчарте, применяя технику скрайбинга, то есть сопровождение своего рассказа зарисовками; в любом случае создает скетчи (художественные наброски лекционного материала), подводя все под единый лейтмотив темы выступления, продуктом которого станет «mind map» или «карта мысли».

Для применения техники скетчноутинга и майндмэппинга как АМО (активных методов обучения) следует помнить, что это приемы запоминания материала, они не могут заменить полноформатный учебный контент, поэтому важно обеспечить доступ к полному (традиционному) изложению материала. Трансформация учебного текста во время скетчноутинга/скрайбинга является активной формой перекодирования материала с целью его понимания. Выполняется скетчноутинг от руки карандашом или цветными ручками либо при помощи графического редактора на персональном компьютере или планшетном ПК.

Заключение.

Таким образом, применение техники скетчноутинга/скрайбинга предполагает предварительное обучение:

- использованию разных способов ветвлений (горизонтальных, вертикальных, параллельных и т.п.),
- овладению техникой примитивных зарисовок (фигур человека, знаков, элементов природы и т.п.)
- азам алгоритмики – построение и понимание алгоритмов (логическая последовательность материала с единой целью)

Список литературы

1. Борзилова Л.В. Интедеффия образования как метод формирования общих и профессиональных компетенций студентов // Формирование ключевых компетенций при реализации основных профессиональных образовательных

программ среднего профессионального образования: Сб. мат. I Межрегиональной заочной научно-практической конференции, посвященной памяти Голикова М.Е.. Саранск, 2015.

2. Браташ, В.С. Визуальные заметки (скетчноутинг) как инструмент трансформации учебного текста / Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук. – Санкт-Петербург – 2020 г. – 190 с. URL: [https://disser.spbu.ru/files/2020/disser\\_bratash.pdf](https://disser.spbu.ru/files/2020/disser_bratash.pdf) (дата обращения 17.02.2022).

3. Дайнова Г.З. Факторы и условия формирования конкурентоспособного выпускника // Инновации в образовании. 2014. № 10.

4. Как запоминать быстрее и лучше с помощью скетчноутинга // платформа школьного онлайн-образования и LMS Фоксфорд [Электронный ресурс] – URL: <https://externat.foxford.ru/polezno-znat/kak-zapominat> (дата обращения 09.02.2025).

