

УДК 378.046.4

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ХАКАТОН КАК СОВРЕМЕННОЕ СРЕДСТВО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ ВУЗОВ

Ж. В. Петросян, Л. Г. Кузьмина

Воронежский государственный университет

Поступила в редакцию 3 мая 2022 г.

Аннотация: статья посвящена проблеме профессионального развития педагогов вузов. Утверждается, что одной из инновационных форм организации учебного процесса в послевузовском образовании служит «педагогический хакатон». Описана его технология, и представлен пример авторского хакатона. Сделан вывод о возможности применения педагогического хакатона с целью решения современных задач послевузовской подготовки и переподготовки преподавателей вузов.

Ключевые слова: послевузовское образование, профессиональное развитие педагога, педагогический хакатон.

Abstract: the article is devoted to the problem of professional development of university teachers. It is argued that one of the innovative forms of organizing the educational process in postgraduate education is the "pedagogical hackathon". Its technology is described and an example of an author's hackathon is presented. The conclusion is made about the possibility of using a pedagogical hackathon in order to solve modern problems of postgraduate training and retraining of university teachers.

Key words: post-graduate education, professional development of teachers, hackathon.

Формирующийся в настоящее время новый уклад жизни, который, как отмечают исследователи [1 и др.], характеризуется стремительным развитием коммуникативных технологий, где главным интеллектуальным и социально-экономическим ресурсом общества становится информация, а социальные отношения все больше реализуются в интернет-пространстве, выводит на передний край педагогических исследований проблемы приведения системы образования в соответствие с потребностями современной жизни. Одной из таких потребностей является потребность в профессионале «особого типа»: способном решать нестандартные задачи, проявлять критическое мышление, обладающем эмоциональным интеллектом, развитыми умениями саморефлексии и самоанализа, лидерскими качествами, владеющим гибкими навыками работы в команде, управления проектами и пр. [2]. В этой связи профессиональное развитие преподавателей вузов, способных осуществлять подготовку современных специалистов, владеющих формами и методами обучения, адекватными актуальным потребностям, становится особо значимым.

Анализ педагогической литературы показывает, что доминирующей идеей в послевузов-

ском педагогическом образовании, составляющей основу его модернизации, является упрочение «феномена педагогического знания с ярко выраженным личностно-социально-деятельностным характером» [3, с. 4], т. е. положений личностно-ориентированной педагогики. С этих позиций обучающийся рассматривается как ценность, цель, субъект, результат и главный критерий эффективности образования, имеет реальную возможность проявлять активность, инициативу, самостоятельность, ответственность, осознанное отношение к деятельности. Он находится в ситуации выбора (содержания, форм, способов обучения и пр.), осуществляет его, получает опыт реализации своего интеллектуального и творческого потенциала, и, тем самым, развивается и совершенствуется в деятельности, обеспечивая формирование профессионализма, отвечающего требованиям времени [3–5].

Если к поиску путей и способов совершенствования профессионального мастерства преподавателя вуза подходить с обозначенных позиций, то необходимо осознать, что стратегии послевузовского развития педагогов тоже должны разрабатываться в русле личностно-ориентированной педагогики.

Известно, что профессиональное развитие преподавателя предполагает развитие профес-

сионально-педагогической направленности его личности, профессионально-педагогических качеств (способностей), а также обогащение профессиональных знаний и развитие творческих умений педагогического взаимодействия и использования приемов педагогической техники [3]. В фокусе данной статьи находится последний, «технологический аспект» деятельности преподавателей. В ходе их послевузовской подготовки и переподготовки они должны сами овладеть теми умениями, которые характеризуют профессионала современного типа (о них шла речь выше), а также должны быть способны создавать самостоятельный продукт, выраженный в определенной инновационной форме, использование которого в учебном процессе позволит формировать названные умения у различных категорий студентов. Сложность решения этой задачи, отмечает Ю. С. Пустобаева, состоит в том, что подобный учебный процесс должен быть соответствующим образом организован. Для этого необходимо, во-первых, осуществить отбор подлежащих применению педагогических технологий и, во-вторых, применить их [6].

Изучение литературы, посвященной инновационным формам обучения, позволило определить, что данной цели соответствует проектная деятельность обучающихся, которая представляет собой процесс проектирования и создания идеального (материального) продукта, обладающего объективной или субъективной новизной [7], и работа в малых группах, обеспечивающая успешность совместной деятельности как следствие «позитивной взаимозависимости» (по целям, решаемым задачам, разделению ресурсов и распределению ответственности, выполняемым ролям и пр.) [8]. Следует иметь в виду, что для современного педагогического образования значимым является не набор основополагающих профессиональных знаний, как это традиционно понималось, а опыт реализации субъектной позиции преподавателя как обучающегося. Освоение этого опыта зиждется на «переживании актуальных учебных ситуаций» в контексте профессиональной деятельности [9].

Одной из форм инновационного обучения, интегрирующей проектную и командную работу и позволяющей опираться на профессиональный педагогический опыт обучающихся, является педагогический хакатон. «Хакатон – это динамичное и насыщенное мероприятие, призванное в ускоренном формате стимулировать появление новых идей в выбранной предметной области и доведение их до реализации непосредственно на площадке хакатона» [10]. Во время таких ме-

роприятий специалисты из разных областей объединяются в команды и на протяжении определенного времени в сотрудничестве друг с другом ищут инновационные решения для задачи, поставленной заказчиком. После презентации разработанных прототипов экспертная комиссия или заказчик оценивают работу команд и выбирают победителя. В своей интерпретации педагогического хакатона мы следуем определению, данному в Положении о Всероссийском педагогическом хакатоне «HackEducation: цифровые образовательные инновации»: «Педагогический хакатон – это ограниченное по времени, динамичное мероприятие, предназначенное для разработки новых решений в области образовательной деятельности и доведения их до стадии апробации. Формат хакатона позволяет объединить представителей разнообразных профессий, с различным уровнем подготовки для совместного создания работоспособных моделей решения проблем в области образования под руководством специалистов-практиков» [11].

Рассмотрим пример авторского педагогического хакатона «Властелин Miro» как заключительного проекта в онлайн-курсе «Организация группового взаимодействия с использованием виртуальных досок Miro на занятиях по иностранному языку для преподавателей иностранных языков и русского как иностранного». Цель хакатона – создание прототипа образовательного продукта (занятия, серии занятий, онлайн-курса и пр.) с элементами групповой работы по заданию руководителя онлайн-школы иностранных языков – заказчика продукта. Участники хакатона – преподаватели иностранных языков и русского как иностранного (РКИ), которые в командах по 5 человек в течение четырех недель изучали возможности виртуальных досок Miro для разработки учебных материалов и организации командного/группового взаимодействия на занятиях по иностранным языкам в своих учебных заведениях. Экспертной комиссией, которая оценивала разработанные учебные продукты, стали члены Гильдии методистов компании EdMarket (Нетология-групп), преподаватели вузов, методисты электронного обучения. В ее задачи входило: проведение экспертизы деятельности участников хакатона; выбор победителя в соответствии со сформулированными заранее критериями; подготовка экспертных заключений по результатам хакатона и рекомендаций по совершенствованию разработанных образовательных продуктов.

Победителем хакатона считалась команда, получившая наибольшее количество баллов. Условия успешного прохождения хакатона: 1) со-

блюдение установленных сроков выполнения промежуточных заданий и оформление их в соответствии с предъявляемыми требованиями; 2) использование виртуальных досок Miro для организации работы команды и создания образовательного продукта (учебных материалов) с их помощью; 3) реализация группового взаимодействия членов команды в виртуальном пространстве в соответствии с поставленной заказчиком задачей; 4) планирование и отражение работы команды на канбан-доске в сервисе Miro; 5) проведение не более трех консультаций с заказчиком для уточнения деталей заказа.

Задание для команд-участниц было сформулировано руководителем учебного центра РКИ, охарактеризовавшим конкретный учебный курс (синхронный онлайн-курс РКИ для учащихся в возрасте 14–25 лет с базовым уровнем владения русским языком), для которого участники хакатона должны были разработать образовательный продукт, нацеленный на решение таких проблем, как: оторванность учебных материалов от реальной жизни и отсутствие практико-ориентированных занятий, отсутствие командного и/или группового взаимодействия на синхронных занятиях и, как следствие, плохая вовлеченность студентов. В поставленные перед участниками задачи входила разработка серии занятий для названного курса, которые бы предусматривали организацию взаимодействия групп/команд, применение инновационных педагогических технологий, работу на виртуальных досках Miro. Команды работали над своим продуктом удаленно. Результаты были представлены заказчику и экспертной комиссии.

Педагогический хакатон проходил в несколько этапов:

- командообразование. Знакомство с заданием;
- подготовка и планирование;
- генерирование и кластеризация идей;
- проектирование и разработка прототипа;
- представление результатов. Определение победителя. Педагогическая рефлексия.

Опишем содержание проведенного педагогического хакатона детально.

Этап 1. Командообразование. Знакомство с заданием (1 день). Первая встреча проходила в виртуальной Zoom-комнате. Команды были созданы заранее в ходе прохождения онлайн-курса. Цели этапа: а) командообразование и представление команд, б) знакомство с форматом работы, в) определение правил и договоренностей в командах, г) знакомство с заданием заказчика.

Для создания командного духа и атмосферы креативности команды отправлялись в сесси-

онные комнаты Zoom для командообразующей игры, в ходе которой участники не только знакомились через метафорические карты, но и определяли название и девиз команды на основе полученной информации. Вернувшись в общую комнату, они представляли свои команды. Этот этап обязателен, так как без командного духа и чувства сопричастности общему успеху командам, как показывает практика, сложно дойти до финала.

После представления ведущий (организатор хакатона) ознакомил участников с форматом и этапами хакатона. Затем команды отправлялись в сессионные комнаты и определяли капитана и правила работы в команде. Результаты фиксировались в заранее созданных зонах/фреймах команд на виртуальной доске Miro. После возвращения в общую комнату ведущий озвучивал задание заказчика, а также задачи, условия и сроки проведения хакатона.

Этап 2. Организация и планирование (2 дня). Цели этапа: а) подготовка виртуального пространства и канбан-доски (средство, помогающее упорядочить работу) в сервисе Miro, б) определение каналов и частотности коммуникации, в) декомпозиция целей и определение задач на ближайшую неделю.

Команды работали удаленно в течение двух дней. Было создано виртуальное пространство на доске Miro, выделена зона «общая информация», где участники разместили название и девиз команды, информацию о себе, контакты для быстрой связи и ссылку на группу в WhatsApp (во избежание сбоя коммуникации, так как все члены команды проживали не только в разных городах и странах, но и в разных временных зонах). Также на доске был отражен график встреч и договоренности команды, которые помогали в дальнейшем решать сложные ситуации.

Результаты разработки отражались на доске Miro, а общение происходило через заранее созданную в Telegram или WhatsApp группу и Zoom-комнаты или в Telegram видеовстречи. Учитывая учебные задачи и необходимость финального оценивания каждого участника, работа в группах контролировалась кураторами и/или преподавателями через совместный доступ ко всем зонам взаимодействия команд.

Этап 3. Генерирование и отбор идей (1,5 недели). Цели этапа: а) генерирование идей (дивергентный период в формате разных видов «мозгового штурма», б) кластеризация и отбор лучших идей (конвергентный период).

Команды работали удаленно над изучением потребностей целевой аудитории и генерировали идеи для своего образовательного продукта,

встречаясь с определенной периодичностью. Во время дивергентного периода команды генерировали идеи с использованием разных видов «мозгового штурма», наиболее эффективными из которых стали «brainwriting» и «обратный мозговой штурм». Во время конвергентного периода члены команды объединяли похожие идеи и выбирали из них часто повторяющиеся. Работа проводилась на виртуальных досках, а ход работы и сроки выполнения отражались на созданной канбан-доске. При помощи «ментальной карты» участники смогли кластеризовать предложенные идеи, объединив их по группам.

Этап 4. Проектирование и разработка (2 недели). Цели этапа: а) проектирование и разработка прототипа образовательного продукта, б) подготовка презентации продукта.

Команды проектировали и разрабатывали прототип образовательного продукта, следуя договоренностям и условиям участия в хакатоне. Капитаны команд фиксировали результаты работы каждого члена команды. Преподаватель отслеживал активность участников команд на доске и в закрытых чатах.

Этап 5. Презентация результатов. Определение победителя. Педагогическая рефлексия (1 день). Цели этапа: а) представление созданных продуктов, б) их оценивание по предложенным критериям и выбор победителя с рекомендациями по улучшению, в) рефлексия проведенной командной работы.

На данном этапе организовывалась онлайн/офлайн-встреча всех участников хакатона для публичной защиты своих работ. После презентаций экспертная комиссия удалялась для обсуждения результатов работы команд. В это время члены команды обсуждали эффективность проведенной командной работы, размещая виртуальные стикеры на шаблоне «Воздушный шар» на виртуальной доске. Проводилась командная рефлексия по достижениям, провалам и точкам роста для команд. Затем объявлялся победитель.

Завершая рассмотрение проблемы использования хакатона как средства профессионального развития педагогов вузов, можно заключить, что его реализация в послевузовской подготовке и переподготовке позволяет решить следующие задачи: отказаться от доминирования в послевузовском образовании вербальных методов обучения и перевести обучение в область постановки проблемы и ее практического решения; организовывать совместную продуктивную деятельность участников образовательного процесса, направить ее на практическое освоение ими приемов и методов обучения, которые впоследствии они

могут использовать в педагогической деятельности для подготовки профессионала современного типа; увеличить объем получаемой учебной информации инновационного характера и усилить ее практическую ориентированность; повысить интерес к инновационным формам и методам обучения, упрочить мотивацию к педагогической деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Тарасова О. И.* Общество современного социотехноса : парадоксы «модернизации» современного образования / О. И. Тарасова // Евразийский форум. Научный журнал. – 2015. – № 1(7). – С. 155–159.

2. *Васильев К. Б.* Дефицит навыков в России : вызовы для системы образования в условиях перехода к инновационной экономике / К. Б. Васильев // Профессиональные кадры новой России : материалы Всероссийской конференции с международным участием (22–23 ноября 2012 г., г. Москва). – Москва : Изд. центр «Академия», 2012. – 304 с.

3. *Сердюк С. Ф.* Теоретико-прикладные основы совершенствования профессионального мастерства преподавателей вузов МВД России : автореф. дис. ... д-ра пед. наук / С. Ф. Сердюк. – Воронеж, 2002. – 48 с.

4. *Зеер Э. В.* Теоретико-прикладные основания персонализированного образования : перспективы развития / Э. В. Зеер, Э. Э. Сыманюк // Педагогическое образование в России. – 2021. – № 1. – С. 17–25.

5. *Сериков В. В.* К созданию теории личностно-развивающего образования : поиск методологических основ / В. В. Сериков // Педагогическая наука и ее методология в контексте современности / под ред. В. В. Краевского, В. М. Полонского. – Москва : Изд-во РАО, 2001. – С. 109–115.

6. *Пустобаева Ю. С.* Временная компетентность педагога в контексте системно-деятельностного подхода к организации учебного процесса / Ю. С. Пустобаева // Вестник Воронежского государственного университета. Сер.: Проблемы высшего образования. – 2019. – № 2. – С. 52–55.

7. *Гребнева Д. М.* Современные формы обучения проектной деятельности студентов в сфере информационных технологий / Д. М. Гребнева, А. В. Заплатин // Наука и перспективы. – 2017. – № 4. – С. 40–47.

8. *Уваров А. Ю.* Групповая работа : кооперация в обучении / А. Ю. Уваров. – Москва : МИРОС, 2001. – 224 с.

9. *Лескова И. А.* Субъектоцентрированный подход к построению содержания высшего образования : дис. ... д-ра пед. наук / И. А. Лескова. – Москва, 2019. – 437 с.

10. Хакатон как инструмент развития и популяризации открытых данных в Российской Федерации. – URL: http://data.gov.ru/sites/default/files/presentation/prilozhenie_10.pdf (дата обращения: 07.08.2018).

11. Положение о Всероссийском педагогическом конгрессе «HaskEducation : Цифровые Образовательные Инновации». – URL: <https://misis.ru/files/-/3be560>

07a63a9af7bc58e5094838d6d7/polozhenie.pdf (дата обращения 20.04.2022).

*Воронежский государственный университет
Петросян Ж. В. – кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры перевода и профессиональной коммуникации
E-mail: lingvofitness@mail.ru
Тел.: 8-920-218-10-88*

*Voronezh State University
Petrosyan Zh. V. – PhD in Philology, Associate Professor, Associate Professor of the Translation and Professional Communication Department
E-mail: lingvofitness@mail.ru
Tel.: 8-920-218-10-88*

*Кузьмина Л. Г. – кандидат педагогических наук, доцент, заведующая кафедрой перевода и профессиональной коммуникации
E-mail: kuzmina@rgph.vsu.ru
Тел.: 8-910-344-01-07*

*Kuzmina L. G. – PhD in Pedagogy, Associate Professor, Head of the Translation and Professional Communication Department
E-mail: kuzmina@rgph.vsu.ru
Tel.: 8-910-344-01-07*