



Российское
общество
Знание

«Изучение и анализ текущей практики ведения просветительской деятельности в цифровой среде»



Цели исследования

Выявление и анализ просветительских практик в цифровой среде, выработка просветительского материала, актуальных направлений и практикоориентированных рекомендаций для применения в просветительской деятельности Российского общества «Знание» в целях адаптации и активного внедрения во всех регионах России по различным отраслям знаний в цифровой среде.

Объект исследования

Совокупность общественных отношений, в которых выражается просветительская деятельность в цифровой среде.

Предмет исследования

Актуальные направления просветительской деятельности в цифровой среде, интернет-ресурсы, принципы просветительской деятельности в цифровой среде, просветительский материал

Гипотеза исследования



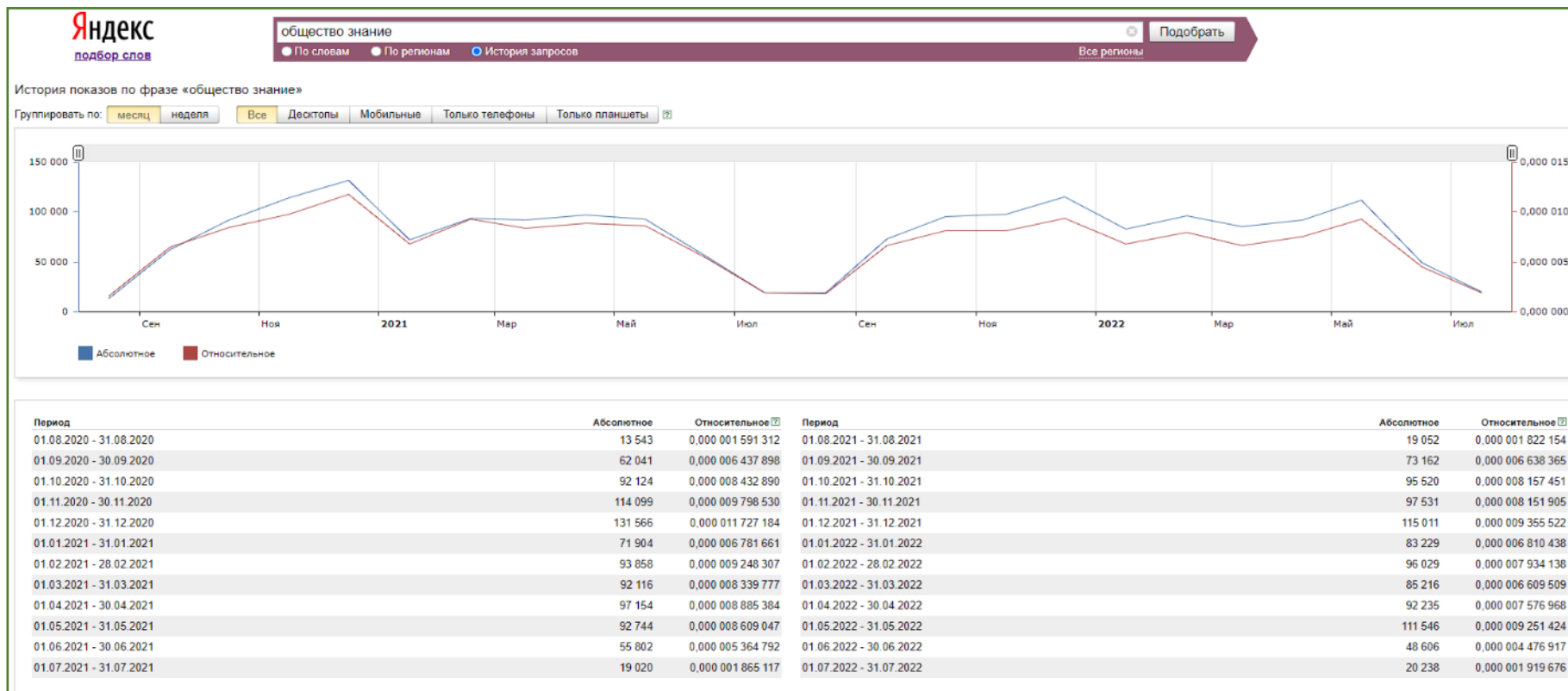
С помощью междисциплинарного подхода, предполагающего применение как общенаучных методов познания, так и частнонаучных методов познания могут быть определены актуальные направления и выработаны практикоориентированные рекомендации, отражающие специфику объекта и предмета исследования, выражающихся в просветительской деятельности в цифровой среде. С научно-теоретической точки зрения, гипотеза исследования выражается в том, что цифровая трансформация общества, процессы цифровизации общественных отношений и архитектура цифровой среды влияет на процессы осуществления просветительской деятельности, в том числе на то, какие направления такой деятельности являются актуальными, какое содержание должно быть у принципов просветительской деятельности и какие подходы будут востребованы при разработке просветительского материала.

Анализ ведения Российским обществом «Знание» просветительской деятельности в цифровой среде



с 01.01.2021 по 30.06.2022

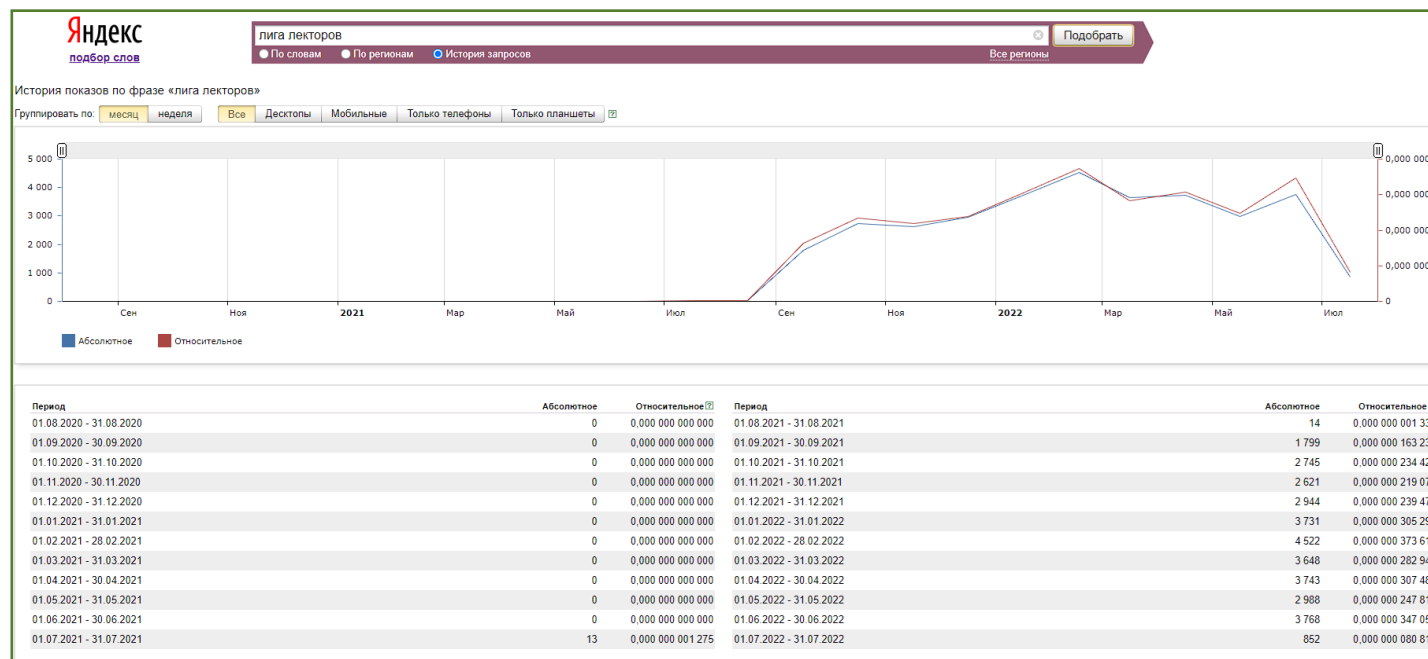
Статистика поисковых запросах по ключевой фразе «Общество Знание»



Анализ ведения Российским обществом «Знание» просветительской деятельности в цифровой среде



Наибольшую популярность набирают конкурсы «Лига лекторов» и «Премия “Знание”», о чем свидетельствует рост заявок и интеграция лекторов-победителей в деятельность Российского общества «Знание» (совместные проекты, экспертная деятельность и т. п.).



с 01.01.2021 по 30.06.2022

Ценностная ориентация



Несмотря на широкий круг норм, направленных на регулирование отношений, связанных с распространением информации в цифровой среде, любой вид просветительской деятельности должен, с точки зрения действующего законодательства, как минимум, **не противоречить традиционным российским духовно-нравственным ценностям:**

жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России.

Перечень законодательных актов, определяющих общий контекст правового регулирования отношений в Интернете, в том числе отношения в области просвещения



Гражданский кодекс РФ (в т.ч. Гл. 8, Гл. 69-71, 76).

Федеральный закон от 27.07.2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации».

Федеральный закон от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных».

Федеральный закон от 13.03.2006 г. № 38-ФЗ «О рекламе».

Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию».

Закон Российской Федерации от 27.12.1991 № 2124–1 «О средствах массовой информации».

Федеральный закон от 06.04.2011 г. № 63-ФЗ «Об электронной подписи».

Федеральный закон от 01.07.2021 № 236-ФЗ «О деятельности иностранных лиц в информационно-телекоммуникационной сети “Интернет” на территории Российской Федерации».

Тезаурус



- **Просвещение** – нестандартизированный процесс распространения достижений науки и культуры, иных социально значимых сведений среди представителей широких слоев населения;
- **Просветительская деятельность** – разновидность неформального образования; деятельность, направленная на распространение достижений науки и культуры, иных социально значимых сведений среди представителей разных слоев населения с использованием различных средств и методов, адекватных возрастным особенностям и уровню образования аудитории, осуществляемая в интересах человека, семьи, общества и государства; создание условий для социализации личности, мотивации ее на развитие активной позиции в просветительской деятельности;
- **Просветительское мероприятие** – событие в жизни представителей населения, связанное с реализацией организованных действий, направленных на распространение достижений науки и культуры, иных социально значимых сведений с учетом возрастных и образовательных особенностей, возможностей и способностей его участников; создание условий для социализации личности, мотивации ее на развитие активной позиции в просветительской деятельности



Тезаурус

Цифровая просветительская среда (ЦПС) – совокупность программ для электронных вычислительных машин, иной информации, информационных систем и (или) баз данных, включающих в себя информационные просветительские ресурсы и сервисы; средства информационно-телекоммуникационных технологий (электронно-вычислительные машины, средства связи, иное информационно-телекоммуникационное оборудование); систему педагогических и информационных технологий для обеспечения просветительской деятельности;

Цифровая среда – цифровые информационные ресурсы, сервисы и платформы, цифровая информация, информационные и телекоммуникационные технологии, технологические средства;

Актуальные направления просветительской деятельности в цифровой среде – перспективные сферы (отрасли) осуществления просветительской деятельности в цифровой среде;

Принципы просветительской деятельности в цифровой среде – основополагающие начала, идеи просветительской деятельности в цифровой среде.



Тезаурус

Субъект просветительской деятельности в цифровой просветительской среде – органы государственной власти и иные государственные органы, учреждения, юридические и физические лица (включая самозанятых, индивидуальных предпринимателей и иных лиц с аналогичным статусом), ведущие и (или) вовлеченные в просветительскую деятельность в цифровой просветительской среде в соответствии с действующим законодательством;

Объект просветительской деятельности в цифровой среде – совокупность общественных отношений, направленных на реализацию потребности общества и человека в получении сведений о достижениях науки и культуры, иных социально значимых сведений.



Тезаурус

Предмет просветительской деятельности в цифровой среде – 1) создание информационных ресурсов, включая разработку их содержания, направленных на повышение эрудиции, интеллектуального уровня населения, на информирование о различного рода фактах, достижениях и видах деятельности, на разъяснение гражданских прав, свобод и обязанностей человека и способов их реализации; 2) создание условий для формирования у граждан научного мировоззрения и алгоритмов объективной оценки, конструктивного общественного мнения, а также заинтересованности и потребности в личностном развитии; 3) содействие активному и компетентному участию граждан в различных видах практической деятельности, в том числе в общественных объединениях и движениях; 4) разработка методов оценки эффективности образовательных (педагогических) технологий, используемых в цифровой просветительской среде.



Тезаурус

Цифровой просветительский ресурс – средства (возможности, источники), представленные в цифровом виде, в том числе в форме программных средств, баз данных и информационно-телекоммуникационных технологий, предназначенные для обеспечения просветительской деятельности;

Цифровой информационный ресурс – структурированная совокупность источников информации, представленных в цифровой просветительской среде, пользование которыми возможно только при помощи электронных вычислительных машин, подключенных к ним периферийных устройств и (или) электронных устройств непосредственно и/или опосредованно (на расстоянии), содержащих взаимосвязанное образовательное содержание (информацию) и предназначенных .

Общие принципы просветительской деятельности в цифровой среде



- Обеспечение и поддержание технологического суверенитета российской просветительской деятельности в цифровой среде.
- Интеграция цифровых и иных (очных, печатных, гибридных) форматов просветительской деятельности на уровне ее субъектов, задач и методических ресурсов и подходов.
- Создание технологических условий, побуждающих граждан к самостоятельному построению моделей и маршрутов развития в цифровой среде российского просвещения.
- Обеспечение доступности и права выбора форматов участия в цифровой просветительской деятельности для всех категорий пользователей.
- Расширение практик обратной связи в процессе просветительской деятельности за счет использования цифровых каналов коммуникации между ее участниками.

Общие принципы просветительской деятельности в цифровой среде



- Использование технологий мониторинга (количественные и качественные методы измерения и оценки) эффективности просветительской деятельности в цифровой среде.
- Поддержка и развитие практик сотрудничества участников просветительской деятельности в цифровой среде через создание и сопровождение сетевых сообществ и групп.
- Мотивация и технологическое сопровождение активного, осознанного познавательного поведения участников просветительской деятельности в цифровой среде с помощью инструментов цифрового портфолио.
- Развитие экспертных институтов в области содержания, форм и методов просветительской деятельности в цифровой среде.
- Защита прав и свобод субъектов просветительской деятельности в цифровой среде, включая авторское право и цифровую идентичность



Принципы, связанные с созданием просветительских материалов и организацией просветительских платформ в цифровой среде

- Кастомизация и персонализация;
- Принцип модульности;
- Принцип отчуждаемости;
- Принцип технологичности;
- Массовизация;
- Акцент на личности;
- Педагогический дизайн;
- Игровизация;
- Распакованное обучение;
- Разнообразие источников;
- Принципом доступности.

Барьеры осуществления просветительской деятельности в цифровой среде



- Цифровое неравенство.
- Цифровая грамотность.
- Доверие Интернету, цифровым источникам информации и цифровым технологиям в целом.
- Социотехнический барьер.

Уникальные методы (приемы и способы) просветительской деятельности в цифровой среде



- Геймификация и серьезные игры (игровые тесты, «Насколько хорошо вы знаете всемирную историю» <https://arzamas.academy/materials/779>; *новостные игры или ньюс-геймс). *Новостная игра – это игра, созданная на основе актуального события.
- Геймифицированные мультимедийные проекты – променады, экскурсии, театр in-situ (Проект «Мобильный художественный театр» / МХТ, <https://mobiletheater.io/>).
- Медиаскейп – сочетание партиципаторного музея и научного проекта (арт-резиденция «Электрозавод»).
- Подкасты (подкасты Российского общества «Знание», <https://vk.com/podcasts-135454514>).
- Анимированная фотография, мультимедийные ролики (Проект «Яндекса» - Наше всё. Царь-плотник (Пётр I), https://www.youtube.com/watch?v=OqB_ZyiyXgl).



Принципы, связанные с созданием просветительских материалов и организацией просветительских платформ в цифровой среде

- Кастомизация и персонализация;
- Принцип модульности;
- Принцип отчуждаемости;
- Принцип технологичности;
- Массовизация;
- Акцент на личности;
- Педагогический дизайн;
- Игровизация;
- Распакованное обучение;
- Разнообразие источников;
- Принципом доступности.

Актуальные направления просветительской деятельности в цифровой среде



- Гражданское просвещение;
- Духовное просвещение;
- Медицинское просвещение;
- Научное просвещение;
- Национально-патриотическое просвещение;
- Политическое просвещение;
- Правовое просвещение;
- Художественно-эстетическое просвещение;
- Экономическое просвещение;
- Географическое просвещение.

Образец практикоориентированных рекомендаций (просветительский материал)



Внимание к контенту: креолизованные тексты. В последнее время фиксируется рост интереса к новым и активно развивающимся форматам просветительских материалов. К таковым можно отнести лонгриды, карточки (флеш-карты), инфографику, визуальные заметки (скетчи) и т. д. Все эти форматы в той или иной степени включают в себя не только текст, но и визуализацию (картинки, графики, диаграммы). Согласно результатам психолингвистических исследований, которые были проведены в последнее время на материале русского и других языков (в том числе исследователями из СПбГУ), материалы, которые содержат иллюстративный материал, воспринимаются аудиторией как более привлекательные и интересные. При этом основное внимание читатели обращают все равно на текст, а не на картинки, даже если картинки не просто иллюстрируют, а дополняют текст. Следовательно, при подготовке креолизованных текстов необходимо уделять большое внимание содержанию вербального текста. При возможности и / или необходимости создания мультимодальных материалов (включающих в себя аудио- и визуальный контент) стоит учитывать полученные за последние несколько лет данные о том, что наиболее эффективным с точки зрения усвоения информации в ряде исследований оказался формат, совмещающий в себе устную речь докладчика и ее тезисное изложение в тексте презентации. При этом наличие / отсутствие иллюстрации в презентации не оказывало значимого влияния на надежность усвоения материала