

# Аналитика совместной деятельности и поведения отдельных пользователей

Группы, команды, толпы. Средства, которые объединяют и поддерживают  
совместную деятельность

Патаракин Е.Д.

Ноябрь 2022

# Личный опыт (про что можно спрашивать)

- AT&T – Think Quest, Virtual Classroom – команды и группы
  - Wiki – Letopisi – вики-сообщества
  - Блогосфера – сообщества Intel
  - Edu.crowdexpert.ru, wikivote.ru, preobra.ru – толпы обсуждения документов (законов, правил и т.д.)
  - Сообщества Scratch, NetLogo, StarLogo
  - МЭШ – взаимодействие учителей
  - Trello и карточки проектов
- + книга «Педагогический дизайн совместной сетевой деятельности»

Сообщество	Определяйте социальный объект	Определяйте действия	Делайте объекты доступными
Википедия	Вики-статья	Публикуй - Редактируй -> Обсуждай -> Публикуй	Статья, созданная одним участником, может быть отредактирована и использована в составе других статей
Globaloria	Компьютерная игра	Играй -> Планируй -> Прототипируй -> Программируй -> Играй.	Игра, созданная одним участником, может быть использована другими участниками в качестве прототипа
Scratch	Scratch-проект	Вообрази -> Создай -> Играй -> Делись -> Обсуди -> Вообрази.	Каждый проект может быть использован другими участниками для создания нового проекта.
Modeling Commons	Модель NetLogo	Создай -> Экспериментируй -> Делись -> Изменяй -> Создай.	Автор модели может пригласить других участников. Сотрудники получают право создавать свои версии.
Looking Glass	анимированная история Alice	Создай -> Анимируй -> Делай ремикс -> Делись	Созданные одним автором шаблоны и анимации могут быть извлечены и использованы другими
CloudWorks	Карта учебного дизайна	Найди -> Поделись -> Обсуди	Карты учебного дизайна могут обсуждаться, оцениваться и видоизменяться другими участниками.
WebGrid	Репертуарная решетка	Покажи -> Кластеризуй -> Построй карту -> Сравни	Репертуарная решетка, созданная одним автором, может заполняться другими участниками. Решетки можно сравнивать или объединять.
МЭШ	Сценарий урока	Создай -> Опубликуй -> Скопируй -> Видоизмени -> Опубликуй ->	Сценарий урока созданный одним учителем может быть скопирован и видоизменен другими

# Онтологии совместной деятельности

Название	Описание
FOAF	Онтология сетевых отношений «Друзья друзей».
Онтология участия	<a href="http://vocab.org/participation/schema">vocab.org/participation/schema</a> Онтология, которая описывает различные роли, которые люди играют в группах.
IntelLEO Ontology	Activities Онтология определяет класс «Деятельность» и его подклассы, необходимые для моделирования типичных учебных задач.
RAE ontology	<a href="http://www.getopt.org/ecimf/contrib/onto/REA/">www.getopt.org/ecimf/contrib/onto/REA/</a> Онтология ресурсов, событий и агентов.
IBIS ontology	Онтология проблемно-ориентированных информационных систем, ориентированных на решение сложных, «диких» проблем.
Gi2Mo ontology	Онтология управления созданием идей и продвижением инноваций.
EDPO	Онтология электронного участия – вовлечение граждан в вопросы управления.
E-Dialog ontology	consensus Онтология представляет собой стандартизованную схему, предназначенную для отражения процесса сетевого обсуждения. Основное внимание в этой модели уделяется процессу достижения согласия по ряду вопросов в рамках обсуждения различных точек зрения.

# Как и почему участник будет что-то делать?

Исследования мотивов поведения участника:

Курт Левин – теория поля

Дж. Гибсон – экологическое восприятие

**Р.Бартл – искривление шкал**

Фогг – триггеры убеждения

В.А. Ясвин системы координат, состоящей из двух осей:

«свобода — зависимость»

«активность — пассивность»

К. Камерон и Р. Куинн:

«Гибкость, спонтанность, динамизм» — «Стабильность, порядок, контроль»

«Интеграция, единство» — «Дифференциация, соперничество»

Р. Бартл – типология игроков

# Типология Бартла

Теория поля (Левин) -> Гибсон -> Бартл

Р. Бартл предположил, что типология игроков определяется их потребностями по следующим шкалам:

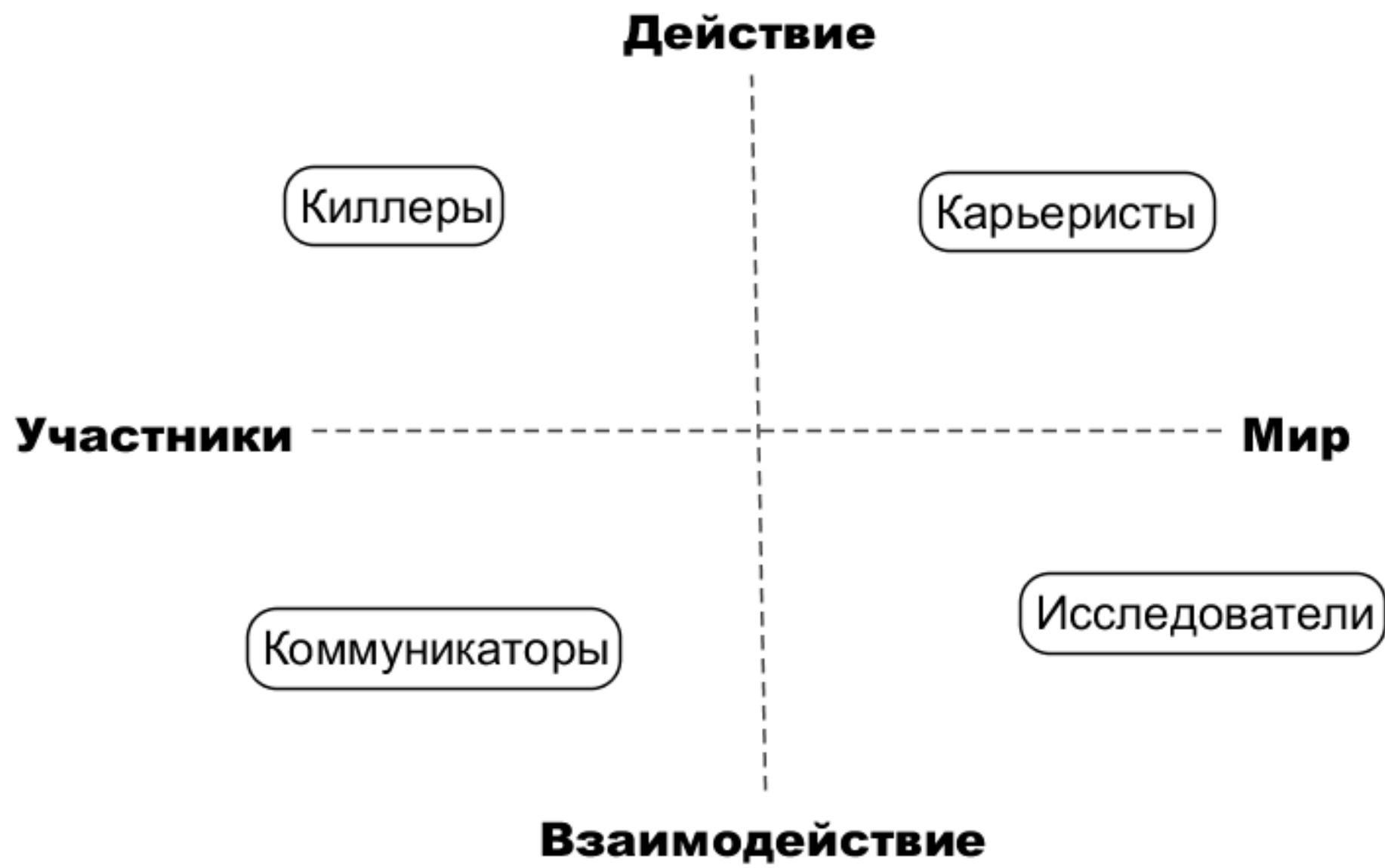
«Действие – Взаимодействие»

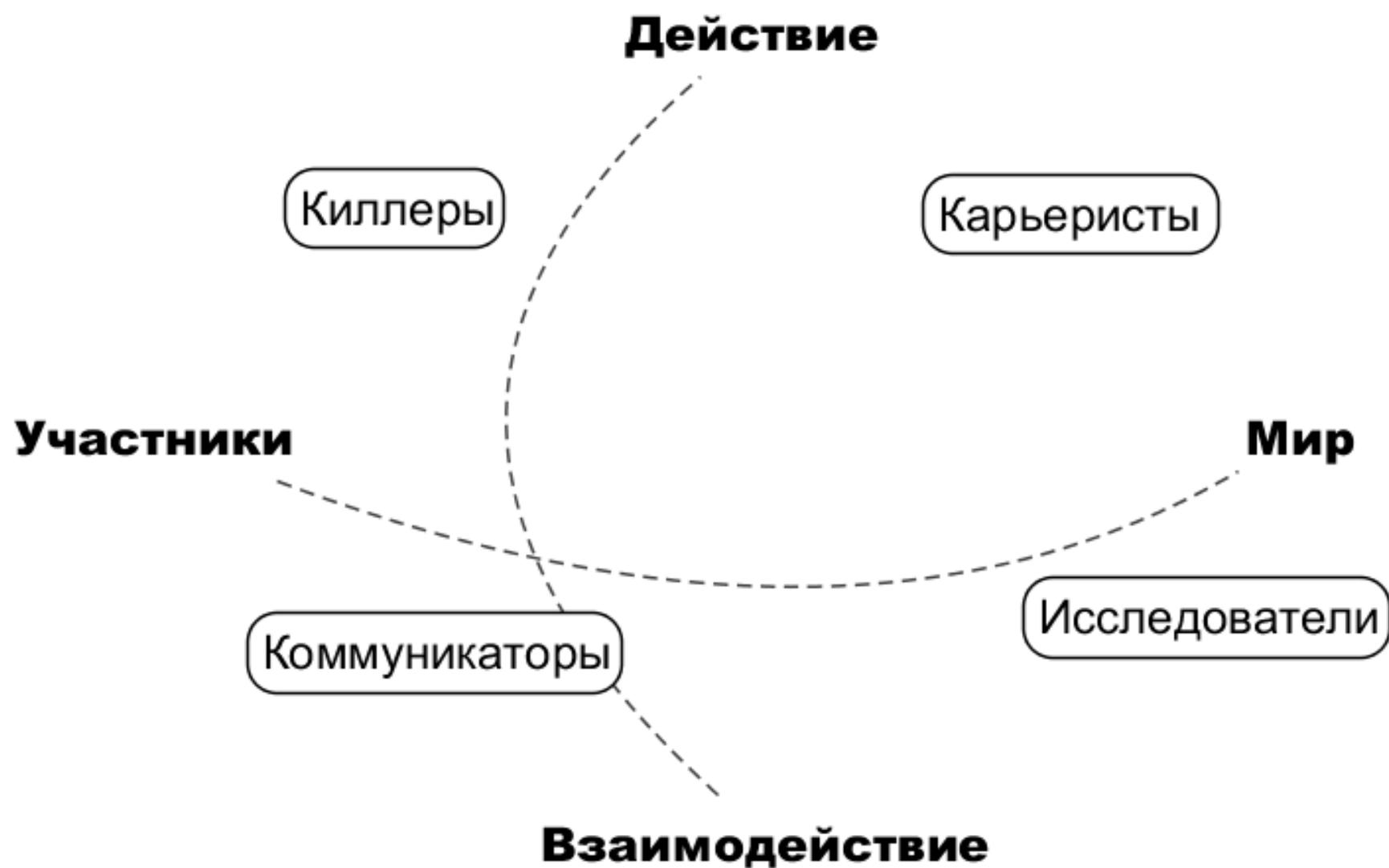
«Игроки – Мир»

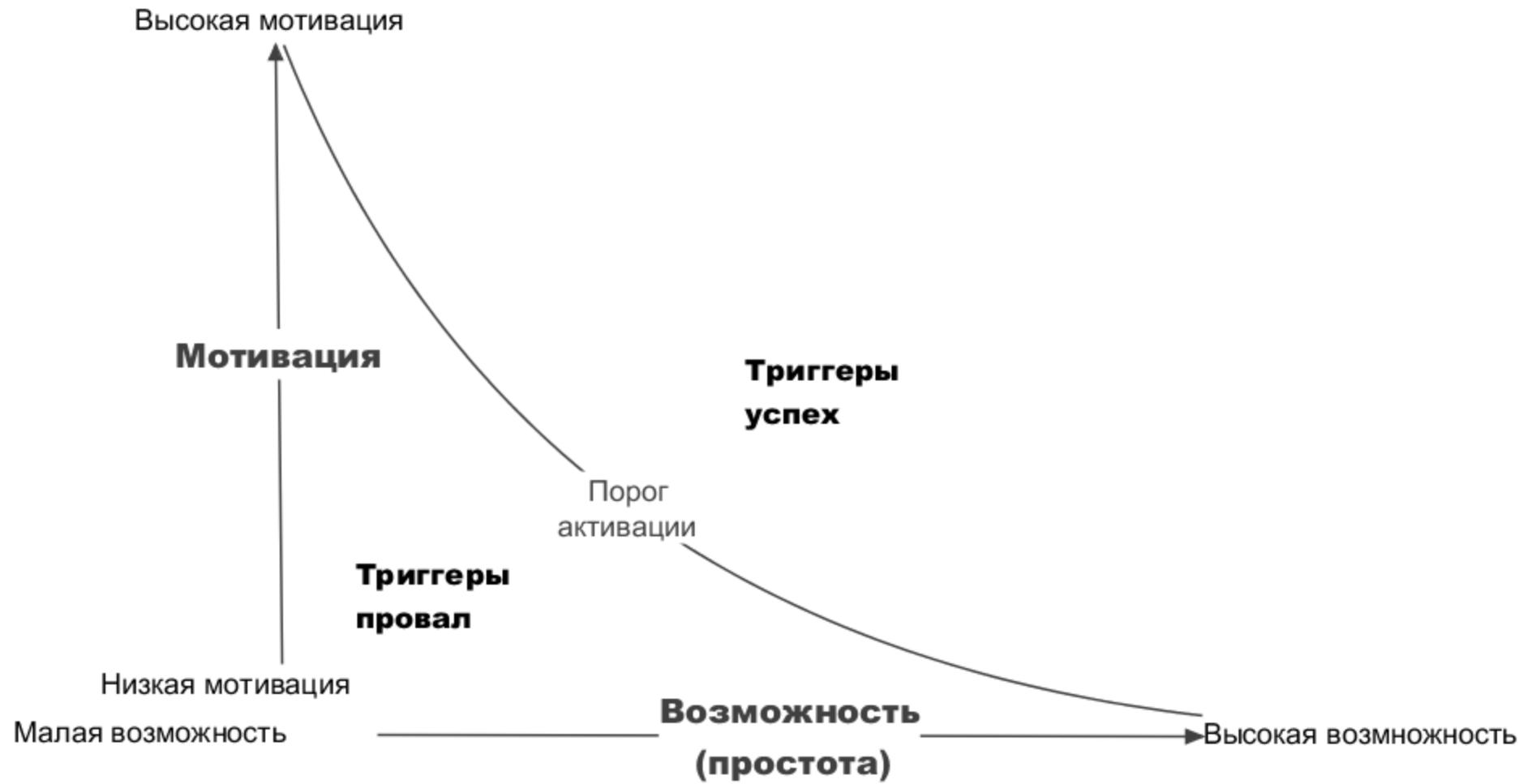
В зависимости от того, какие потребности участник реализует внутри игровой системы, его поведение можно будет отнести к тому или иному типу.

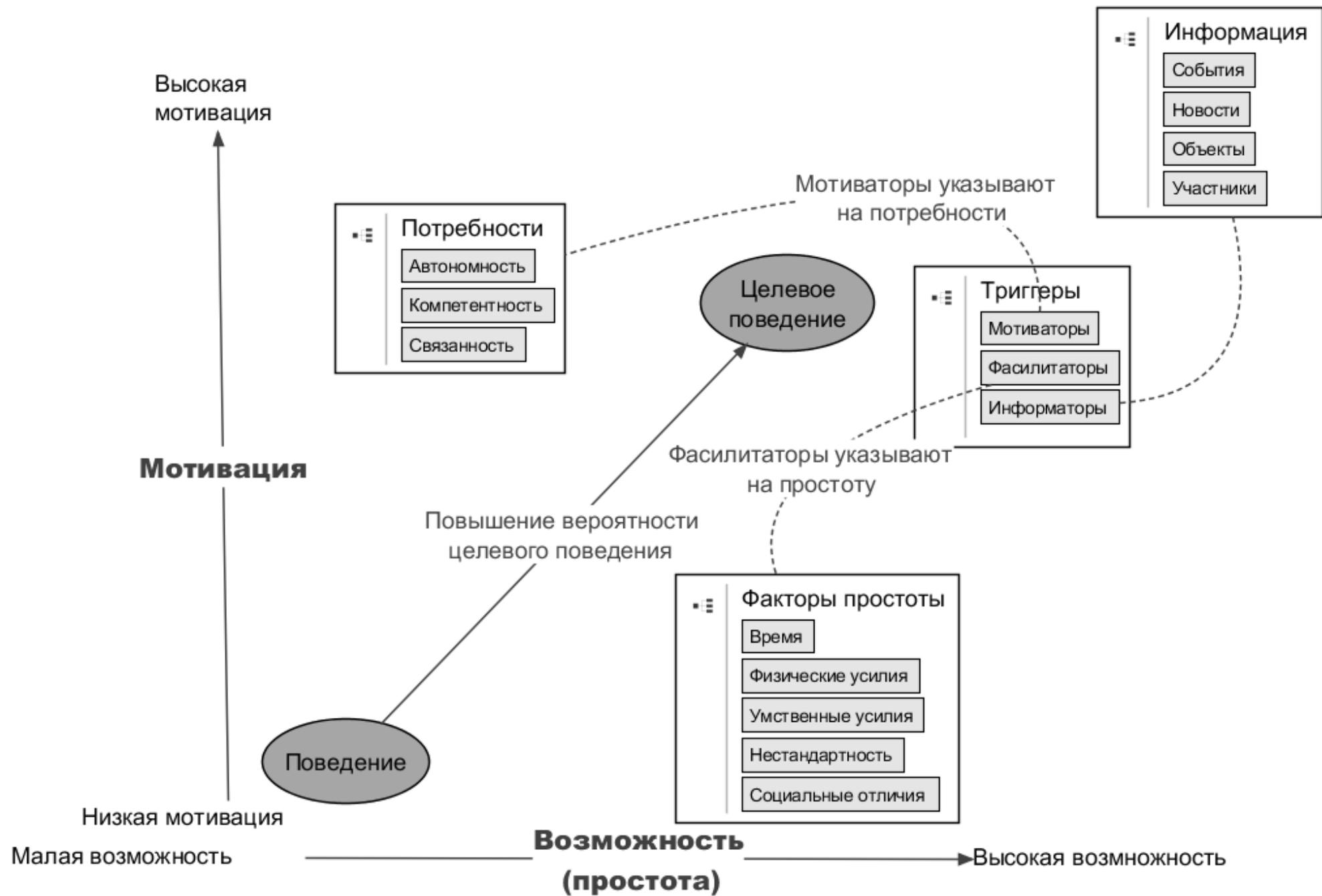
Мы можем, меняя свойства среды, влиять на поведение участников совместно деятельности.







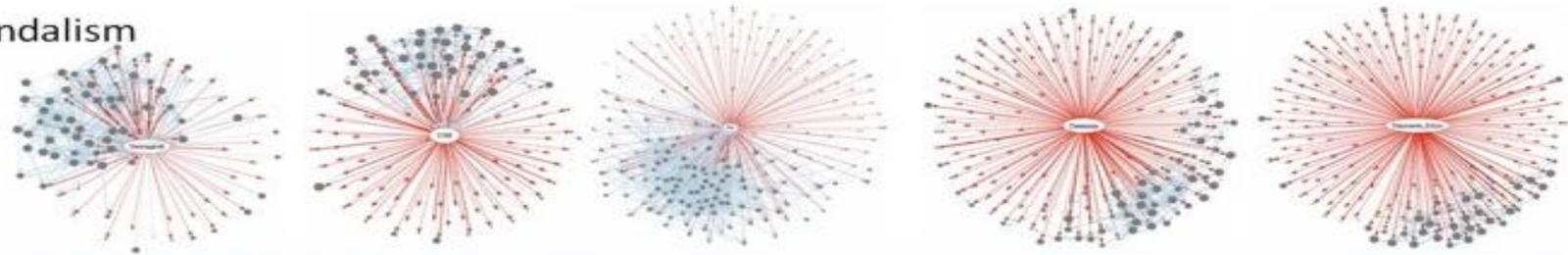




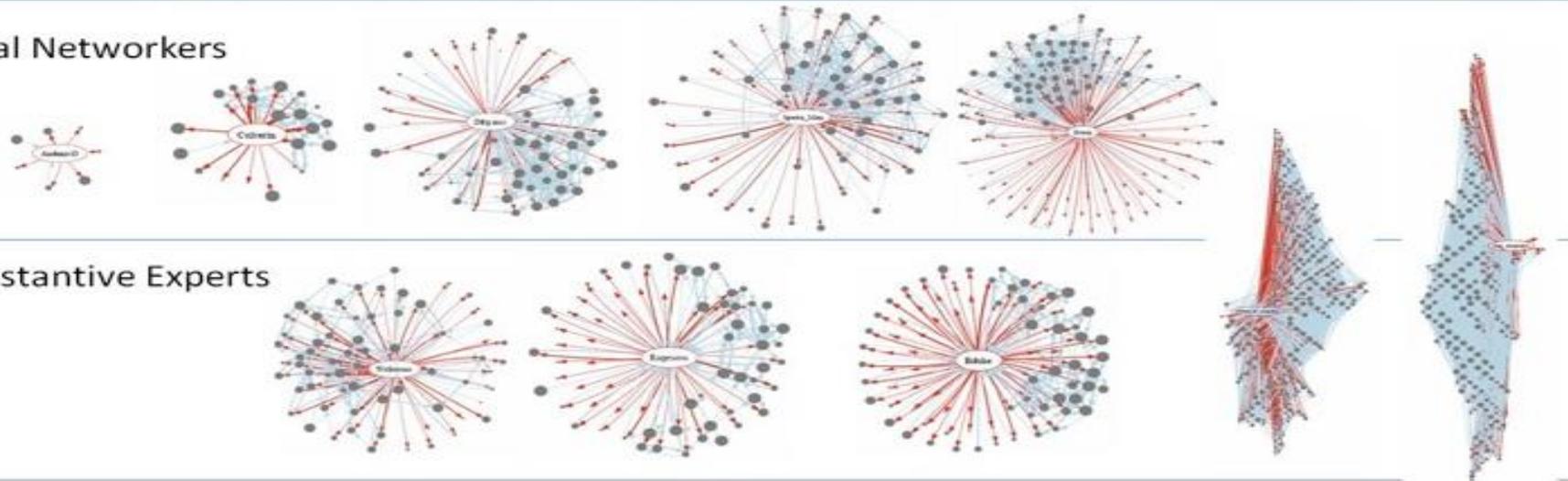
# Роли в сообществе

- **Social Networker** - социофилы, любители общения –
- **Fact Checker** - тот, кто проверяет содержимое статей, удаляет неподтвержденные данные. Основное действие - удаление текста на рабочих страницах.
- **Substantive Expert** - эксперт - тот, кто добавляя контент, ссылки и подтверждающую информацию в статьи.
- **Copy Editor** - редактор. Тот, кто правит текст, расставляет знаки препинания, приводит в порядок вики-разметку.
- **Wiki Gnome** - вики гном. Тот, кто делает тексты лучше, понятнее, читабельнее.
- **Vandal Fighter** - бойцы с вандалами - те, кто следит за поведением участников и блокирует деструктивные действия.
- **Fact Updater** - проверяют факты, редактируют шаблоны и инфобоксы.
- **Wikipedian** - редакторы шаблонов, пространств имен и файлов.

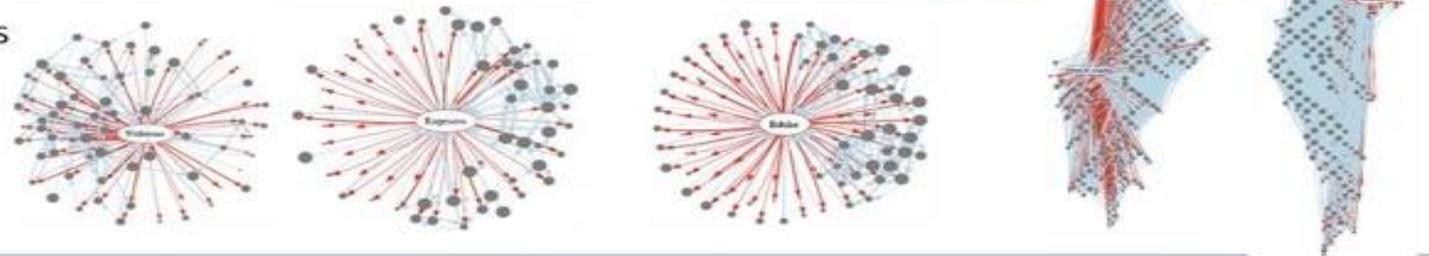
### Counter Vandalism



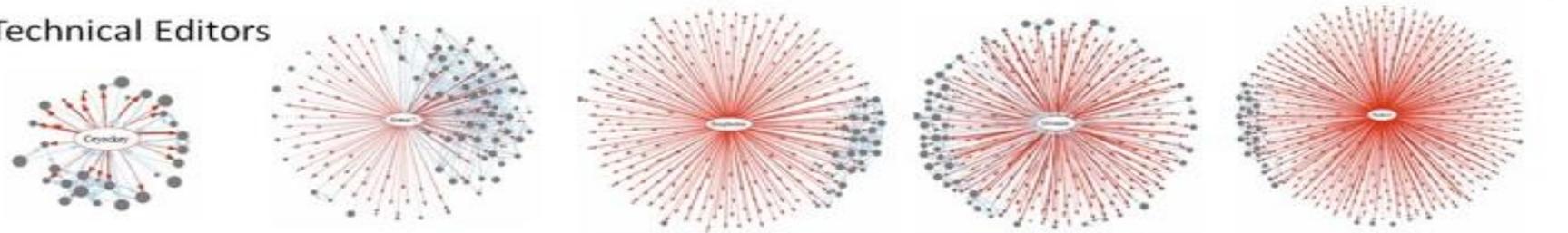
### Social Networkers



### Substantive Experts



### Technical Editors



# Московская электронная школа - диаграммы

- Сценариев **1 762 025**
- Опубликованных **56714**
- Авторы **84289**
- Авторы опубликованных **10 566**

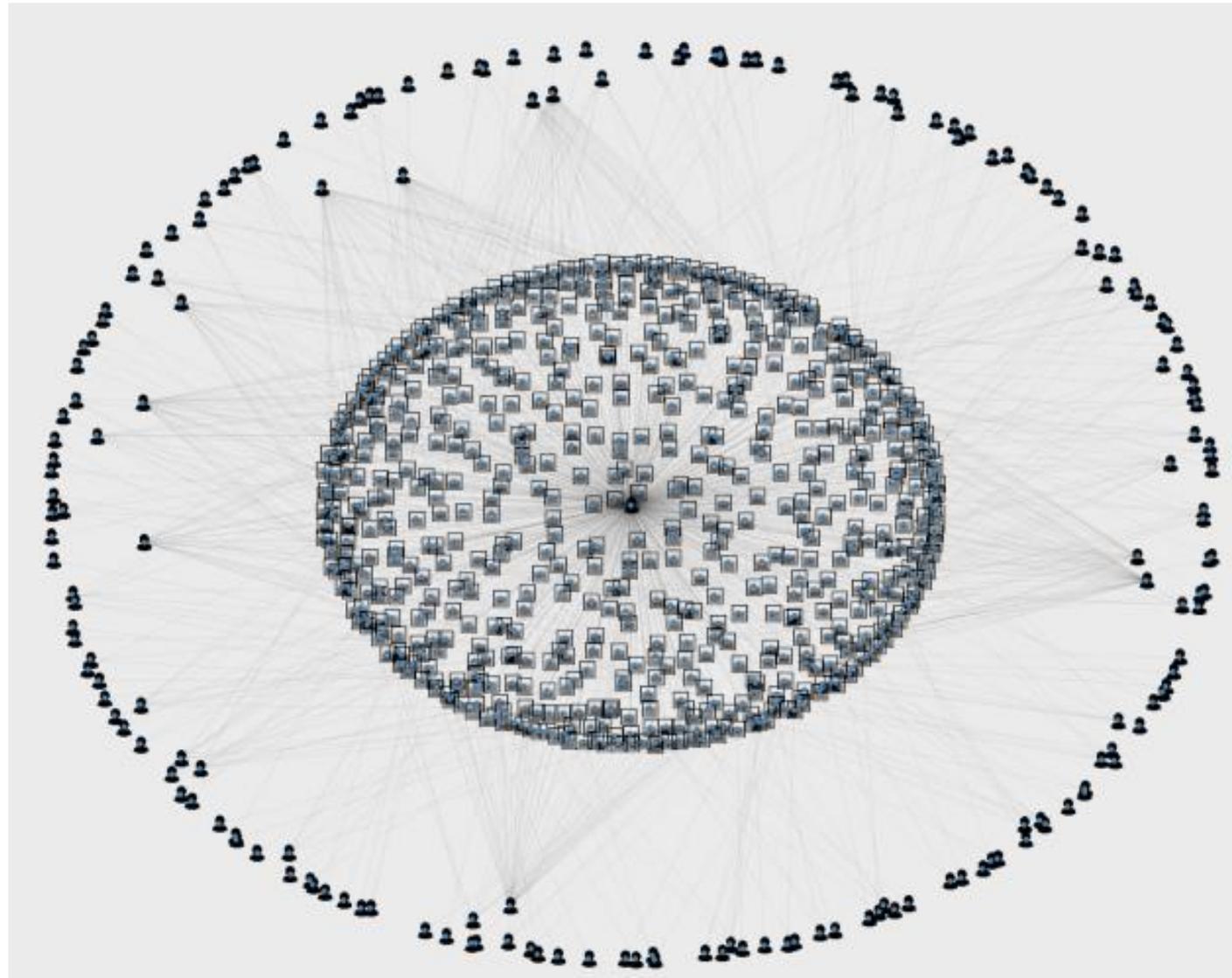


# Фракции учителей

Для участников совместной деятельности в сравнительный анализ были включены фракции:

- ✓ «пользователи» - только используют чужие сценарии уроков
- ✓ «создатели» - создают свои сценарии уроков и не обращают внимание на чужие
- ✓ «взаимные связи» - копируют сценарии уроков друг друга
- ✓ «социофилы» - совершают одно действие и всё

# Пользователи

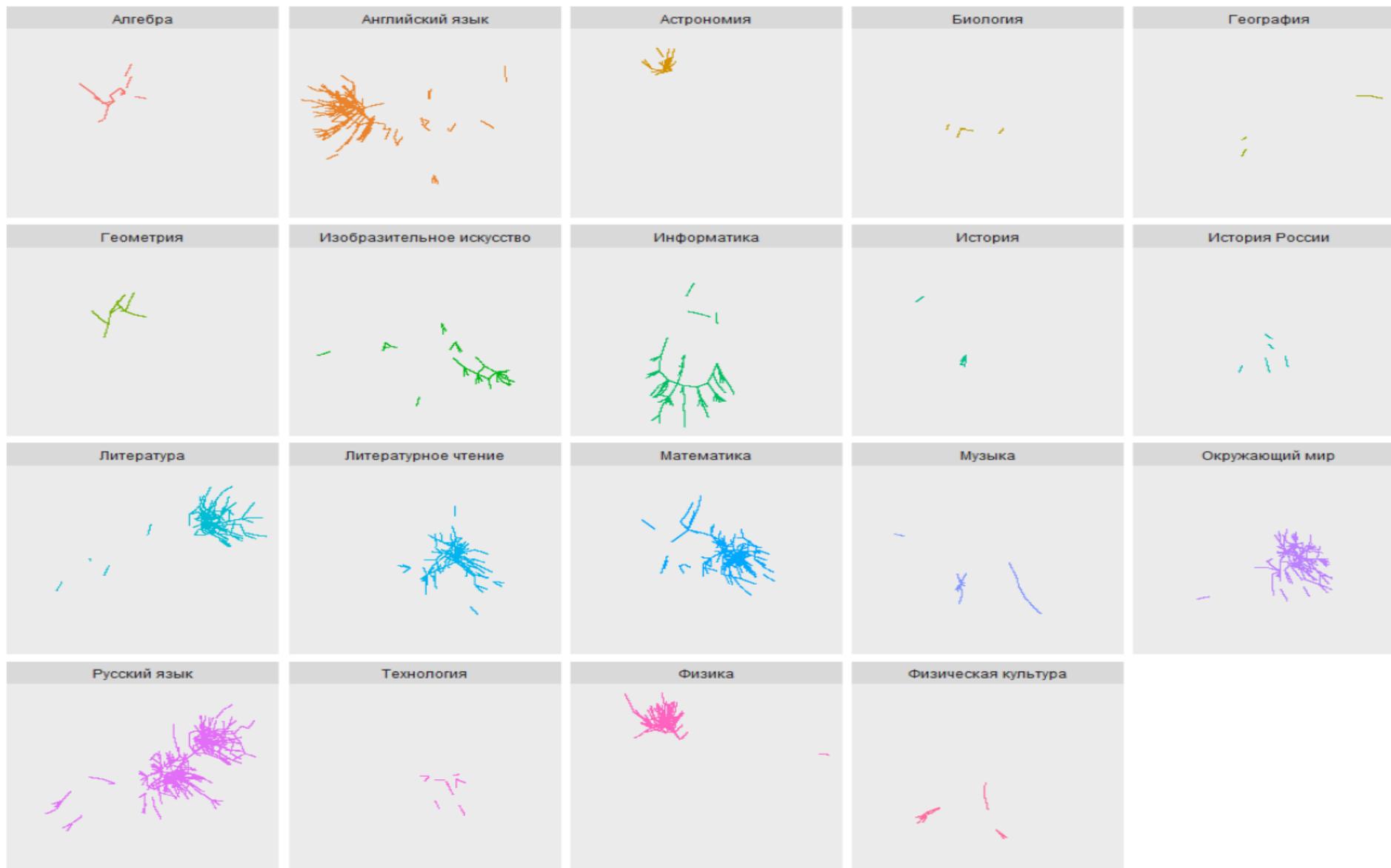


# Фракция создатели

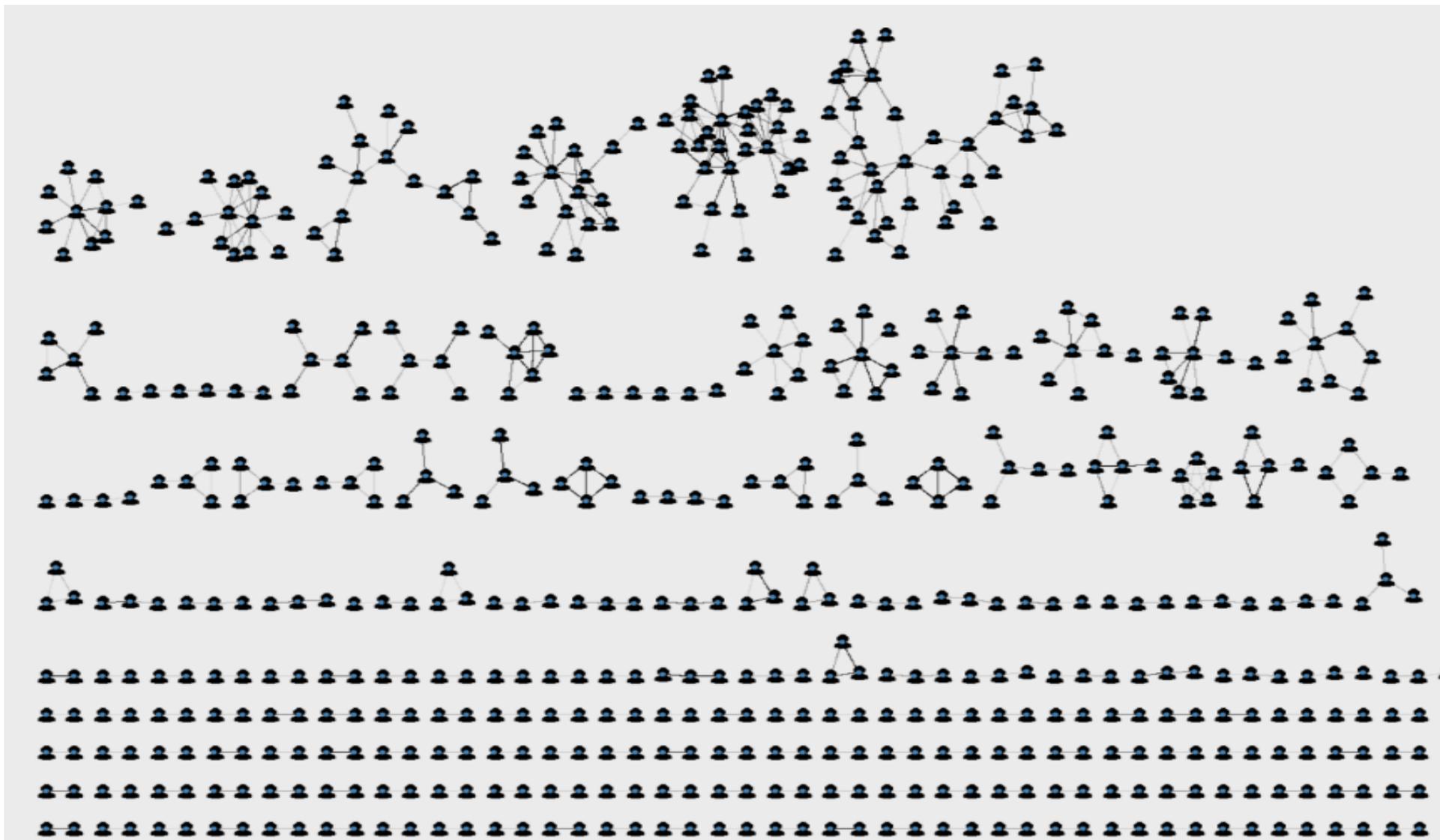
U\_232040



# Вклад различных дисциплин



# Школьные группировки



# Коллективный субъект

Наделенные субъектностью общности, могут носить различные названия:

«субъект совместной деятельности» (А.В. Брушлинский),

«совокупный субъект» (Б.Ф. Ломов),

«субъект коллективно-распределенной деятельности» (В.В. Рубцов),

«полисубъект» (И.В. Вачков)

«коллективный субъект» (А.Л. Журавлев),

Журавлев А. Л. Психологические особенности коллективного субъекта «Академический проект» (Санкт-Петербург), 2000.С. 133–151.

Журавлев А. Л. Психология коллективного субъекта М.: ПЕР СЭ, 2002.

Журавлев А. Л. Психология совместной деятельности / А. Л. Журавлев, Институт психологии РАН, 2005. 640 с.

Журавлев А. Л., Нестик Т. А. Управление совместной деятельностью: новые направления исследований в зарубежной психологии // Психологический журнал. 2009. № 4 (30). С. 5–15.

Команды, группы. стаи