

Новые формы работы классного руководителя в Интернет-пространстве

Подготовили: Войтко С.Н., Лескевич Т.И., Ольховик О.Н., Горчичко Н.В.

Деятельность классного руководителя – особая область, требующая специфических знаний, умений и качеств.

В современном, стремительно меняющемся мире, Интернет и компьютерные технологии перестали быть просто способами занять время, а превратились в новые инструменты, дающие доступ к новым возможностям, открывающие новые горизонты. Этот мир выдвигает к нам, взрослым новые требования: если мы хотим обеспечить социализацию и одновременно безопасность детей, мы должны научить их правильно пользоваться этими инструментами.

Современные информационные технологии призваны помочь классному руководителю ориентироваться в бесконечном потоке информации, разнообразить формы работы с воспитанниками и, самое главное, экономить драгоценное время.

Рассмотрим новые формы работы классного руководителя с учащимися в Интернет - пространстве. Объектами нашего внимания будут:

- **онлайн часы информирования**
- **социальный интернет – проект**
- **кибер - волонтерство**
- **виртуальный флешмоб**
- **скайп – конференция**
- **создание скретч - мультфильмов**
- **веб – квест**
- **образовательный маршрут**

Онлайн часы информирования

Онлайн часы информирования – организованная на блоге или в социальных сетях система часов информирования, предполагающая общение классного руководителя с ученическим коллективом в режиме онлайн, совместное нахождение и обсуждение информации по определенной теме или проблеме.

<https://drive.google.com/open?id=1-Kx-D5Z0unM8kyELc6T...>

Социальный интернет- проект

Социальный интернет- проект – это онлайн платформа, направленная на решение определённой социальной проблемы или улучшение какого-то аспекта социальной жизни.

https://drive.google.com/open?id=1JLTx8EbcOt_JoeNXSAs...

Кибер-волонтерство

Кибер-волонтерство - это волонтерство с помощью Интернета. Включает широкий спектр деятельности: бесплатные консультации, перевод документов, поиск предметов, корректировка и написание пресс-релизов и статей, основание групп взаимопомощи, подготовка информационных бюллетеней, поиск и анализ опасного контента в интернете.

<http://www.poznaysebia.com/2015/03/07/chto-takoe-e-vo...>

Виртуальный флешмоб

Флешмобы стали привычной частью интернет-пространства. Не нужно встречаться в одном месте, достаточно выложить в Сети фото или видеоролик с хэштегом, чтобы привлечь внимание на интересующую вас проблему. Флешмоб планируется заранее. Виртуальный сбор участников происходит на какой-либо «виртуальной площадке» в интернете: «ВКонтакте», «Живом Журнале» (Livejournal), «Facebook», «Instagram», «YouTube».

Примеры действий участников интернет-флешмобов:

- оставлять комментарии к посту в блоге или социальной сети на заданную тему;
- создавать видеоролики — вариации на тему исходного видеосюжета;
- принимать эстафету в социальной сети и выполнять какое-либо задание.

Основные идеи (положительные моменты)

- возможность оригинально привлечь внимание к какому-либо социально значимому вопросу;
- каждый участник участвует в акции в удобное для него время (если флешмоб не заявлен как онлайн-мероприятие);
- флешмобы помогают человеку почувствовать себя значимым;
- интернет и участие в различных акциях — способ самовыражения;
- существует возможность у участников флешмоба проявить свои творческие способности;
- появляется возможность найти единомышленников, некоторые из которых могут стать друзьями в реальной жизни;
- к участию во флешмобе могут привлекаться люди вне территориальной принадлежности.

Моменты, о которых следует помнить, организовывая флешмоб

1. Создаваемая соцсетями виртуальная реальность — замена реальной активности, подмена жизни. Интернет позволяет получить результат мгновенно: подписал воззвание, рассказал о чем-то, выложил забавный ролик со своим участием — и ты знаменитость. О тебе говорят, тебя обсуждают — персональная минута славы.

2. Следует быть готовым к тому, что выполнение задания в рамках флешмоба, будут комментировать культурные и не очень люди.

3. Есть риск увлечься коллекционированием «лайков», когда сама идея флешмоба уходит на второй план. На первом плане - азарт, желание быть первым.

4. Необходимо ответственно подходить к выбору направления флешмоба и помнить о том, что за публикации в Сети Интернет существует персональная ответственность.

Этапы проведения флешмоба

1. Подготовительный этап

- постановка целей и задач, определение целевой аудитории мероприятия;
- назначается модератор виртуального флешмоба;
- уточнение времени проведения, условий, способа мотивации (награждения) участников.

2.Проведение флешмоба

На странице в социальной сети закрепляется запись, иллюстрирующая условия флешмоба, сроки проведения мероприятия, а также время подведения итогов. Соблюдение оговоренного времени для награждения является обязательным.

Допускается комментирование работ самими участниками, их друзьями, членами их семей, другими участниками.

3. Промежуточное подведение итогов флешмоба. Наблюдение за ходом голосования

Модератор отвечает на вопросы участников о способах размещения творческих работ, наблюдает за ходом голосования, за манерой общения участников в комментариях.

4. Определение лидеров флешмоба

По количеству голосов определяется лидер флешмоба. Составляется отчёт о ходе проведения мероприятия.

5. Заключительный этап. Рефлексия. Поощрение участников

На данном этапе модератор рассылает электронные сертификаты всем участникам и лидерам. Предпочтительно прикрепить сертификат к каждой публикации участника с комментарием-благодарностью за активность, участие в мероприятии.

Скайп – конференция

Программа Skype –это программа для общения посредством аудио- или видеосвязи.

Организация онлайн - конференции

- 1.После запуска программы и авторизации нужно будет выбрать зарегистрированных пользователей для участия в конференции.
- 2.Все контакты можно найти в левом окне, а более детальная информация располагается справа. Для того, чтобы создать видеоконференцию в Skype, все ее участники обязательно должны находиться в сети.
- 3.При нажатии на кнопку «Группа», которая находится под окном контактов,

появится новое окно.

4.Добавить пользователей также можно путем нажатия кнопки «Добавить людей» и найти в списке нужные контакты.

5.Запуск конференции с помощью кнопки «Звонок группе». Ее можно найти под окном с ранее добавленными контактами участников видеоконференции. После старта группового общения можно также добавить дополнительных участников, нажимая на кнопку «Добавить людей».

Требования к созданию сеанса видеосвязи, предупреждение возникающих сложностей

- для создания видеоконференции лучше всего использовать компьютер с большой скоростью соединения и хорошими системными параметрами (это поможет избежать перебоев в соединении, а процесс общения сделать максимально комфортным);
- все учащиеся должны быть зарегистрированы в программе «Скайп» и одновременно быть онлайн;
- минимум за день до связи ведущий рассылает участникам скайп-конференции по электронной почте вопросы, которые будут обсуждаться и предлагает подготовиться заранее;
- участникам скайп-конференции необходимо позаботиться о том, чтобы во время конференции их никто не отвлекал, самим не отвлекаться (например, на телефонные звонки);
- необходимо наличие технической подготовленности ведущего и участников.

Положительные моменты в использовании программы «Скайп»

- предоставляется возможность неординарного подхода к обсуждению какой-либо проблемы;
- новизна формы вызывает интерес у учащихся;
- альтернатива: аудиоконференция либо видеоконференция;
- во время групповой голосовой связи можно что-либо писать в общий чат, ваше сообщение увидят все участники (это наиболее удобный способ высказать свое одобрение или несогласие с тем, о чём в данный момент говорят, никого не отвлекая);
- совершенствуются навыки культуры общения, умения высказывать своё мнение, отстаивать свою точку зрения;
- появляется возможность проводить классный час вне стен учебного заведения.

Создание скретч – мультфильмов

Обозначить тему для обсуждения, выразить своё мнение по данной проблеме, проявив творческие способности, можно с помощью программы «Scratch».

Что такое «Scratch»? Это программа для детей младшего и подросткового возраста, которая учит **программированию и моделированию**.

Этот язык программирования обладает множеством мощных и интересных возможностей

1. Работать в программе предельно удобно и просто, чему способствует интуитивно понятный пользовательский интерфейс.

2. Интегрированные внутри приложения многие варианты готовых шаблонов гарантируют высшую степень лёгкости и удобства при работе даже новоиспечённому пользователю, совершенно не знакомому раньше с подобного рода продуктами.

3. В программе «Скретч» можно создавать мультфильмы, играть с различными объектами, видоизменять их, перемещать по экрану, устанавливать формы взаимодействия между ними. В результате выполнения простых команд может возникнуть сложная модель, в которой будут взаимодействовать множество объектов, наделенных различными свойствами.

4. Развивает логику, внимательность, творческие способности.

5. Создавать скретч-истории можно по самым различным направлениям: культура общения, этикет, профориентационное направление и так далее.

На что следует обратить внимание, чтобы избежать сложностей

- во-первых, необходимо изучить технологию создания анимационных мультфильмов в вышеназванной программе;

- продумать возможность и актуальность иллюстрации той или иной рассматриваемой темы в программе (нужно учесть, что смотреть слишком долго мультфильм не всегда интересно);

- выполнение задания будет по силам учащимся, владеющим компьютерной грамотностью, обладающим способностью к творчеству;

- создание скретч-истории требует затрат времени, усидчивости, нестандартного мышления.

Веб-квест

Квест с англ. «quest» — поиск, предмет поисков, поиск приключений; спрос.

Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Образовательный веб-квест - сайт в Интернет, посвященный определенной теме и состоящий из нескольких, связанных единой сюжетной линией разделов, насыщенных ссылками на другие ресурсы Интернет.

Данный вид деятельности был разработан в 1995 году в государственном университете Сан-Диего(США) исследователями Берни Додж и Томом Марч.

Web-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными.

1. *Краткосрочные* веб-квесты направлены на приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Работа над ними может занимать от одного до трех сеансов.

2. *Долгосрочные* web-квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении работы над долгосрочным web-квестом, ученик должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над долгосрочным web-квестом может длиться от одной недели до месяца (максимум двух).

Определены следующие **виды заданий для веб-квестов**.

Пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.

Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.

Самопознание – любые аспекты исследования личности.

Компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.

Творческое задание – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.

Аналитическая задача – поиск и систематизация информации.

Детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов.

Достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме.

Оценка – обоснование определенной точки зрения.

Журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).

Убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.

Научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Web-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах, однако существуют и web-квесты, предназначенные для работы отдельных учащихся.

Web-квест может касаться одного предмета или быть *межпредметным*. Исследователи отмечают, что во втором случае данная работа эффективнее. Разрабатываются такие веб-квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

Важным условием успешной работы в проектной технологии квест – урока является присутствие в аудитории компьютерного оборудования с подключением Интернет – услуги. Другим условием является наличия ПК у учащихся, позволяющего в домашних условиях продолжать работать с учебными материалами.

Структура веб – квеста

Ясное *вступление*, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

Список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.

Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

Описание критериев и параметров оценки веб-квеста. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте.

Руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением "заготовок" веб-страниц и др.).

Заключение, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

Этапы работы над веб – квестом

Начальный этап (командный)

Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами аналогичных проектов.

Распределяются роли в команде: по 1-4 человека на 1 роль.

Все члены команды должны помогать друг другу и учить работе с компьютерными программами.

Ролевой этап

Индивидуальная работа в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы не соревновательная, то в процессе работы над веб-квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с компьютерными программами и Интернет. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели — создания сайта.

Задачи:

- 1) поиск информации по конкретной теме;
- 2) разработка структуры сайта;

- 3) создание материалов для сайта;
- 4) доработка материалов для сайта.

Заключительный этап

Команда работает совместно, под руководством педагога, ощущает свою ответственность за опубликованные в Интернет результаты исследования.

По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Проводится конкурс выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления. В оценке результатов принимают участие как преподаватели, так и учащиеся путем обсуждения или интерактивного голосования.

Реальное размещение веб-квестов в сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся на достижение наилучших учебных результатов.

Примеры веб – квестов

«Web-квест по химии»

(http://school-sector.relarn.ru/web_quests/Chemistry_Quest), выполненный учащимися школы № 100 г. Перми под руководством учителя химии Н.В.Черноволовой. На страницах сайта ребята собрали интересные вопросы по истории химии, химическому эксперименту, химической технологии. Здесь можно найти разработки уроков в форме деловой игры, игры-путешествия.

Веб - квест «Цивилизации России» (<http://shatunova58.narod.ru/index.htm>)
Данный WEB-квест предназначен для работы студентов, обучающихся на 1 курсе техникума и изучающих общественные дисциплины. Интересной и сложной является тема, связанная с выяснением места России в современной мире, особенно интересен исторический аспект выяснения о влиянии окружающих стран на развитие цивилизации нашей страны. Для выполнения задания группа делится на 3 подгруппы, в каждой из которой между студентами распределяются роли. Получив задания, студенты действуют в рамках своей роли. Готовые варианты заданий должны быть представлены преподавателю не позднее указанного срока. По завершению работы над проектами каждой подгруппой создается презентация в PowerPoint или web-страница, которая помещается на страницу «Заключение» и защищается за зачетном уроке.

Веб-квест по литературе "В гостях у помещиков" (По поэме Н.Гоголя "Мертвые души") (<http://www.kvect.blogspot.com>).

Прохождение веб – квеста определено тремя уровнями, на каждом из которых вам предстоит разбиться на определенное количество групп, выбрав роли, от лица которых вы будете проходить уровни, выполняя задания. На первом уровне вам предстоит работа с электронной сетевой библиотекой, где хранится текст поэмы Н.В.Гоголя "Мертвые души", на втором уровне вам будет предложено путешествие по всемирной сети

Интернет в поисках интересной информации о поэме Н.В.Гоголя; третий этап - самый сложный, вам предстоит обобщить все полученные на разных этапах игры знания и создать сайт, посвященный одному из героев поэм.

Использование веб – квестов на уроках

На уроках информатики веб-квесты можно использовать для изучения нового материала: у каждой мини-группы учащихся задание: найти интересную информацию о каком-либо объекте, затем представить эту информацию остальным на аукционе данных, стараясь при этом заработать как можно больше баллов.

Например, изучение темы "Графические редакторы": группа 1 - редактор Paint, группа 2 - Corel, 3 группа-фотошоп, 4 группа - Пикаса, 5 группа - программа просмотра изображений и факсов. Так вот некоторые креативные учащиеся в 5 группе зарабатывают баллов больше, чем за фотошоп.

Значение веб - квестов

Веб-квест, используя информационные ресурсы Интернет и интегрируя их в учебный процесс, помогает эффективно решать целый ряд практических задач:

Участник квеста учится выходить за рамки содержания и форм представления учебного материала преподавателем.

Создает возможность развитию навыков общения Интернета, тем самым, реализуя основную функцию – коммуникативную.

Веб – квест поддерживает обучение на уровне мышления, анализа, синтеза и оценки

Участник квеста получает дополнительную возможность профессиональной экспертизы своих творческих способностей и умений;

Участник квеста учится использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности;

Размещение Web-квестов в реальной сети позволяет значительно повысить мотивацию учащихся для достижения наилучших учебных результатов. В процессе работы над веб-квестом развивается ряд компетенций:

- 1) использование информационных технологий для решения профессиональных задач;
- 2) самообучение и самоорганизация;
- 3) работа в команде;
- 4) умение находить несколько способов решений проблемной ситуации.

Однако работа над веб – квестом требует больших затрат времени.

Индивидуальный образовательный маршрут: основные понятия и алгоритм разработки

Главная ценность для педагогов дополнительного образования – это личность ребёнка, её уникальность, неповторимость. Вот почему педагоги дополнительного образования создают особенные

личностно-ориентированные педагогические технологии, одной из которых является «Индивидуальный образовательный маршрут». О ней сегодня и пойдёт наш разговор.

Рассмотрим понятия, которые отражают название данной технологии.

Индивидуальный – личный, свойственный данному индивидууму, отличающийся характерными признаками от других [Ожегов С.И. Словарь рус.яз.: Ок. 57000 слов // Под. ред. чл. –корр. АН СССР Н.Ю. Шведовой. – 19-е изд., испр. - М.: Русский язык, 1987.].

Индивидуальный – свойственный определённой, отдельно существующей особи; относящийся к отдельному лицу, единоличный [Психология. Словарь / Под общ. Ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. – 2-е изд. – М., 1990.].

Индивидуальность –

- 1) особенности характера и психического склада, отличающие одного индивидуума от других;
- 2) отдельная личность как обладатель неповторимой совокупности психических свойств [Словарь иностранных слов. – М., 1981.].

Индивидуализация – процесс самореализации, в результате которого личность стремится обрести индивидуальность; учёт в процессе обучения индивидуальных особенностей учащихся во всех формах и методах, независимо от того, какие особенности и какой мере учитываются [Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю. Словарь по педагогике. – М., 2005.].

Образование – единый, целенаправленный процесс, объединяющий воспитание, обучение и развитие. Содержание современного дополнительного образования детей строится на идее образования как фактора развития личности, его индивидуальности.

Маршрут – путь, личностного роста (воспитания, развития, обучения) ребёнка;

Теперь мы можем рассмотреть понятие «индивидуальный образовательный маршрут»

Индивидуальный образовательный маршрут – это заранее намеченный путь следования или движения, который направлен: либо на воспитание обучающегося (ответственности, трудолюбия и т.д.), либо на развитие (физических способностей и т.д.), либо на обучение.

Таким образом, в этом определении заложено сразу несколько педагогически важных идей применения данного варианта работы с ребёнком.

Итак, индивидуальный образовательный маршрут:

- связан с конкретной целью (он целенаправлен) и условиями её достижения;
- создаётся до начала движения и обусловлен уже имеющимися у обучающегося знаниями и опытом;
- оформлен как индивидуальная образовательная программа.

Индивидуальный образовательный маршрут определяется образовательными потребностями, индивидуальными способностями и

возможностями обучающегося (уровень готовности к освоению программы), а также существующими стандартами содержания образования.

Разработка индивидуального образовательного маршрута происходит совместно педагогом дополнительного образования, обучающимся и его родителями. Однако право выбора того или иного маршрута собственного образования должно принадлежать, прежде всего, самому обучающемуся.

Задача взрослых – помочь ему спроектировать и реализовать свой проект целенаправленного развития. С этой целью в образовательном учреждении создаются определённые условия: изучение интересов, потребностей и способностей обучающихся, обеспечение многообразия и разнообразия деятельности и программ, предоставление свободы выбора, повышение степени готовности педагога к реализации индивидуального образовательного маршрута, организация мониторинга.

Проектировать индивидуальные образовательные маршруты не просто, так как спектр индивидуальных различий среди обучающихся чрезвычайно широк. Поэтому построение маршрутов чаще всего начинается с *определения особенностей обучающихся (адресатов)*. Основанием для дифференциации обучающихся может быть:

- возрастная категория;
- пол обучающихся;
- физические и психофизические особенности;
- социальный фактор;
- уровень владения обучающимися учебно-предметными знаниями и умениями;
- мотивы прихода детей в данное творческое объединение.

Индивидуальные образовательные маршруты отличаются друг от друга. Содержание может отличаться объёмом, степенью сложности, которая характеризуется широтой и глубиной раскрытия конкретной темы, проблемы, понятийным аппаратом. Может быть различен и темп его освоения обучающимися. Варьируется также логика преподавания, методы, приёмы, способы организации образовательного процесса.

Но все они должны быть адекватны конкретному обучающемуся, содержанию образования и модели образовательного процесса.

Алгоритм создания индивидуального образовательного маршрута

1. Исследования обучающихся, анализ состояния:
 - диагностика базового (стартового) уровня и выявление индивидуальных особенностей обучающегося;
 - дифференциация обучающихся;
2. Постановка совместно с обучающимся цели и определение образовательных задач. Определение срока действия маршрута.
3. Отбор содержания образовательного маршрута
4. Определение модели образовательного процесса
5. Планирование и созданием индивидуальной образовательной программы и определение результатов ее реализации.

6. Образовательная деятельность в рамках индивидуального образовательного маршрута.
7. Диагностика текущих результатов и возможная коррекция индивидуального образовательного маршрута.
8. Подведение итогов работы

Таким образом, технология создания индивидуального образовательного маршрута – это более или менее алгоритмизированный процесс взаимодействия педагога и обучающихся, гарантирующий достижение поставленной цели.

Сегодня, в век новых информационных технологий, значительно расширилась степень влияния окружающего мира на подрастающее поколение. Воспитание в школе - целенаправленный и сложный процесс, который осуществляют не только члены педагогического коллектива, но и семья, социум (общественность, средства массовой информации). Учитывая эти новые современные условия, можно сделать вывод о необходимости расширения форм воспитательной работы с учащимися и их родителями за счет новых информационных технологий. Использование методов сетевого взаимодействия позволяет расширить перечень инновационных форм воспитательной работы.

Все вышеперечисленные формы способны содействовать успешной социализации учащихся в условиях современного информационного общества и позволят повысить эффективность взаимодействия педагогического коллектива школы и родителей при воспитании школьников.