Романова Лариса Ивановна

учитель географии

МБОУ «Первомайская СОШ № 2»

**Электронные (цифровые) образовательные ресурсы для организации сетевых событий в обновленной образовательной реальности**

Образовательная сеть определяется как среда, в которой любое образовательное учреждение или педагог могут взаимодействовать с любым образовательным и другим учреждением или педагогом по вопросам совместной работы: обмен идеями, создание нового интеллектуального продукта и др.

***Цель:*** познакомить коллег с технологией проведения сетевых игр, расширить методический арсенал учителей по организации внеклассной деятельности.

В современном российском образовании абсолютно четко обозначены приоритеты информатизации общества и его прогрессивного развития. В этой связи особую роль играет ИКТ-компетенция педагогов и учащихся.

Понятие ИКТ-компетентности в современной педагогике в настоящее время компьютеры и иные информационные технологии прочно обосновались в жизни, как педагогов, так и учащихся. Без навыков владения ПК в современном мире очень сложно, так как компьютеризация проникла во все сферы деятельности. Потенциал ИКТ в образовании огромен.

**ИКТ-компетентность – это способность использовать информационные и коммуникационные технологии для доступа к информации, для ее поиска, организации, обработки, оценки, а также для продуцирования и передачи/распространения, которая достаточна для того, чтобы успешно жить, учиться и трудиться в условиях становящегося информационного общества.**

Стратегия модернизации образования предполагает, что в основу обновленного содержания общего образования будут положены «ключевые компетентности». Одними из основных компетентностей становятся информационные и коммуникативные компетентности. Очень широкие возможности для внедрения ИКТ с целью активизации познавательной деятельности предоставляют внеклассные занятия. Внеклассная деятельность является одним из важных компонентов образовательного процесса.

**Технология проведения сетевой дистанционной игры**

Игра-это возможность отыскать себя в обществе,

себя в человечестве, себя во Вселенной

Я.Корчак

Дистанционное мероприятие – интересная и эффективная форма общения и обмена опытом.

**Современный образовательный процесс** немыслим без поиска новых, более эффективных технологий, призванных содействовать развитию творческих способностей обучающихся. Необходимо добиться, чтобы ученик стал активным участником учебного процесса, а педагог, забыв о роли информатора, являлся организатором познавательной деятельности ученика.

**Игра - вид деятельности, специально тренирующий творчество не как отдельную способность к чему- либо, а как качество личности. Игра активизирует мысль, помогает достичь прочного усвоения знаний и разряжает обстановку. Игра определяет формирование и развитие новых качеств личности. Игровая деятельность влияет на развитие всех познавательных процессов.**

Сеть Интернет – это то, что очень интересует современных детей. Все мы хорошо знаем, что детям интересно общаться в социальных сетях, играть в онлайн - игры, использовать Интернет в качестве источника информации.  Мы сетуем на то, что наши дети вместо чтения книг «зависают» в Сети, думаем, как их оттуда вытянуть. Чем же сеть Интернет привлекает учащихся?

Социальные сети, так полюбившиеся нашим детям, дают им то, в чем они больше всего нуждаются: возможность самостоятельно принимать решения, чувствовать себя успешным, общаться с приятными людьми, быстро получать необходимую информацию, создавать собственные творческие работы, делиться своими достижениями со сверстниками.

Дистанционная игра является практической реализацией развития приоритетного направления в работе с учащимся общеобразовательных учреждений по развитию их интеллектуального потенциала, по поиску и отбору талантливых детей и молодёжи и оказания им поддержки.

Тематика игр рассматривается в начале учебного года, и разрабатывается положение и выставляется на карте. За это время команды могут подготовиться, прочитать книги, посмотреть справочники, энциклопедии, сайты в Интернете, собрать команду. Обязательным условием является наличие руководителя команды, им может быть учитель предметник или классный руководитель.

Основная цель сетевых игр: стимулирование познавательного интереса учащихся к решению нестандартных задач с помощью Интернет – технологий; повышение информационной культуры участников сетевого проекта посредством развития формально-логических навыков. С командой необходимо обсудить предметные области сетевой игры; сроки и время проведения; возраст участников и требования, которые предъявляемые к

участникам игры; правила (положение) игры. Вначале команды вместе со своим руководителем подают заявку на участие в игре, затем координатор игры размещает выполненные задания к игре на карте. Оценивание заданий происходит сами командами соперницами и жюри, итоговый результат среднее арифметическое этих балов. В игре добавляются бонусы, за правильно и оригинальный ответ на дополнительный вопрос.

Данная технология проведения сетевой игры даёт возможность поддерживать высокую активность участников, их игровой азарт на протяжение всей игры.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Подрастающее поколение все увереннее завоевывает пространство мировой виртуальной Интернет сети. На сегодняшний день они в дополнение к домашнему компьютеру пользуются гаджетами разной технологической оснащенности - мобильный телефон, смартфон, планшет, электронная книга, где легко интегрируются реальность и виртуальность. Интернет дает пользователю огромные возможности и как инструмент поиска и получения информации, и как высокотехнологичное средство коммуникации [1]. Фонд Развития Интернет с 2007 года проводит исследования по проблемам восприятия и использования цифровых технологий детьми и подростками, их социализации в развивающемся информационном обществе. Современные средства коммуникации стали неотъемлемой частью повседневной жизни людей и опосредуют практически все сферы человеческой деятельности. Результаты многолетних исследований Фонда Развития Интернет 2009–2021 гг., в которых приняли участие российские школьники, родители и педагоги (опрошено более23 тыс. чел.), показывают, что дети используют интернет все более интенсивно. За семь лет доля школьников, проводящих более 5 часов в интернете ежедневно, выросла почти в семь раз!

Несмотря на то, что дети воспринимают интернет не как набор технологий, а как повседневную и естественную среду обитания, они не всегда отдают себе отчет в существовании «обратной стороны медали». Захваченные позитивными эмоциями, в процессе исследования возможностей мировой паутины школьники зачастую оказываются неспособны предвосхитить риски и угрозы Сети, в результате чего оказываются среди наиболее уязвимых категорий ее пользователей. Именно поэтому обучение ответственному и безопасному использованию цифровых технологи становится приоритетной задачей взрослых.

Таким образом, одним из решений данной проблемы мы видим в реализации сетевого взаимодействия которое позволит:

Для учащихся:

* повысить целенаправленную познавательную активность;
* формировать умения и навыки добывать информацию из разных источников и обрабатывать ее;
* повысить компьютерную грамотность;
* получить новые знания;
* познакомиться с новыми людьми;
* участвовать в совместной проектной деятельности;
* продемонстрировать свой опыт владения информационно- компьютерными технологиями;
* воспитывать ответственность и самостоятельность.

Для педагогов:

* вселить уверенность в необходимости и возможности использования компьютера и сети Интернет в образовательном процессе;
* создать атмосферу сотворчества, сотрудничества и обмена опытом между участниками сетевого образовательного проекта;

Для учреждения образования:

отработать механизм и методику организации сетевого проекта.

Дистанционная игра посвящена 85-летию Алтайского края.

Целью является активизация познавательной игровой деятельности учащихся, педагогов в единой информационной среде; создание условий для формирования чувства патриотизма через привитие любви к природе, родному краю, истории с использованием сети Интернет.

В сетевом взаимодействии участие принимает разновозрастной контингент учащихся образовательных организаций Первомайского школьного образовательного округа №2 Бийского района (могут участвовать команды из школ других районов Алтайского края)

Виртуальной платформой для реализации в сети Интернет был выбран популярный  сервис Google. Приложение **Диск Google** – это бесплатный пакет офисных программ, расположенный в сети Интернет. Он предназначен для использования на персональном компьютере и  позволяет хранить файлы на сервере, синхронизировать файлы между компьютером и сетевым хранилищем, создавать документы **Google**и пользоваться другими функциями. Также можно использовать мобильное приложение **Диск Google.** Использование данного приложения позволяет продолжить работу с нужным документом с любого компьютера, имеющего удаленный доступ, а также обеспечивает совместную работу с одним документом для нескольких пользователей одновременно.

Содержанием является игра для трех возрастных категорий, включающая познавательную, творческую, игровую деятельность участников, которая реализуются с использованием разнообразных информационно-коммуникационных технологий и материально-техническое оснащение.

Для реализации игры создаются локальные документы: приказы, правила и рекомендации для участников.

Результатом реализации станет богатый материал по краеведению, освоение новых форм ИКТ для развития творческого потенциала и формирования информационной культуры учащихся.

В сетевом взаимодействии могут принять участие учащиеся и педагоги из школ Алтайского края. В составе команды должен быть руководитель команды - педагог и участники команды - ученики. Сетевой образовательный проект реализуется для трех возрастных категорий: 1-4 класс, 5-7 класс, 8-10 класс.

**ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ СЕТЕВОЙ ИГРЫ «ЭкоЯ»**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | | **Наименование мероприятия** | **Сроки** | **Ответственный** |
| Подготовительный этап | | | | |
| 1 | Разработка локальных документов по реализации сетевого проекта. | | сентябрь 2022 г. | Педагог- организатор |
| 2 | Установление контактов с образовательными учреждениями города.  Регистрация Google форме «ЭкоЯ-2022». | | 4октября 2022 | Педагог- организатор |
| 3 | Организация виртуального знакомства с участниками по соблюдению норм и правил этикета в группе. Инструктаж. | | 10 октября 2022 г. | Координатор команды (педагог организатор) |
| Основной этап | | | | |
| 4 | Реализация сетевого проекта «ЭкоЯ-2022». | | 15октябрь –  2022г. | Педагог организатор (координатор команды) |
| 5 | Освещение результатов работы по реализации сетевого проекта в СМИ, сети Интернет. | | 20октябрь –  2022г. | Педагог- организатор (координатор команды) |
| Заключительный этап | | | | |
| 6 | Подведение итогов: награждение победителей сетевого проекта. | | 25 октябрь2022г. | Педагог организатор |
| 7 | Выпуск методического диска по лучшим работам, выполненными учащимися. | | 30 октябрь2022 г. | Педагог организатор |
| 8 | Освещение итогов работы по реализации сетевого проекта в СМИ, сети Интернет. | | 31 октябрь2022 г. | Педагог организатор |

**Правила игры «ЭкоЯ-2022»:**

* Каждая команда, должна придумать название команды, символику.
* Для выполнения задания дается определенное время, за которое команда должна его выполнить.
* Все выполненные работы участниками оформляются в соответствии с прописанными требованиями в задании.
* Для объективной оценки выполнения заданий и определение победителей формируется жюри. В обязанности жюри входит просмотр и оценивание работ участников. Мнение жюри не обсуждается и коррекции не подлежит.
* Победителем объявляется та команда, которая набрала наибольшее количество баллов.

**Памятка для участия в сетевой игре в ОУ с использованием локальной сети**

1. Сформируйте команду от 2 до 5 человек.
2. Для участия в игре подать заявку на электронный адрес игры, заполнив необходимые графы таблицы.
3. Выйти на карту игры, познакомиться с командами участницами конкурса. Наметить план, выбрать ответственных из участников команды за каждый этап игры.
4. На выполнение задания отводится до 7 дней.
5. С результатами игры можно ознакомиться на карте игры.

**СПОСОБЫ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ**

Игра реализуется на Google. Все задания выкладываются на карте Google «ЭкоЯ -2022»

<https://drive.google.com/open?id=1wOZF18x5JKxS9zhQzVCoiUPgb0Q&usp=sharing>

1. **Регистрация (заполнение формы)** <https://goo.gl/forms/rTwWucSTFnlO2Lss1>
2. **Приветствие команд.**

Цель: знакомство участников игры друг с другом и подтверждение участия в игре.

Письма отправляются по адресу: [EkoYa-2017@yandex.ru](mailto:EkoYa-2017@yandex.ru)

Тема письма: Приветствие командам участникам «ЭкоЯ-2022»

**Условия выполнения задания:** фото, эмблема, приветствие.

Критерии оценивания: наличие названия команды; наличие эмблемы команды; наличие фотографии (или коллажа из фотографий) команды; приветствие командам-участникам игры: содержательность; оригинальность изложения и оформления; отражение тематики игры; объем приветствия не более 5 Mb

Общее количество 10 баллов.

1. **Викторина онлайн «**Мой край - Алтайский!**» (ссылка будет выслана дополнительно)**

**Цель:** вовлечение участников в активную творческую деятельность; повышение уровня знаний, развития познавательной активности; выявление и применение знаний, стимулирование творческого мышления.

**Основные задачи:** мотивирование детей на чтение художественно-литературных произведений, приобщение к словесному искусству, развитие художественного и эстетического вкуса; формирование у детей интеллектуально-коммуникативной стратегии; создание возможностей для творческой самореализации детей.

**Условия выполнения задания:**

* Необходимо ответы на вопросы викторины представленной в Google формах для своей команды;
* В тех вопросах, где нет вариантов ответов, необходимо ответить на вопросы в произвольной форме;
* Фото команды во время выполнения викторины.

Критерии оценивания: правильность ответов (наибольшее количество баллов получает та команда, которая даст все правильные ответы).

1. **Фотоконкурс** **«По тропинкам родного край»**

Цель: развитие творческого потенциала личности через искусство с использованием современных компьютерных технологий.

**Условия выполнения задания:** создание коллажа на основе собственных фотографий (кол-во 1 фотография, А4 и описание)

**Критерии оценивания:** соответствие тематике конкурса; содержательное, выразительное и оригинальное авторское решение; художественный и эстетический уровень исполнения; наличие описания сюжета; наличие информации об авторах.

Общее количество 10 баллов.

1. **Конкурс буклетов** «Они прославили наш край!»

**Цель:** создание информационного ресурса средствами программы Microsoft Office, Publisher.

**Условия выполнения задания:** Буклет: наличие в буклете 2-х страниц;объём не более 10 Mb.

**Критерии оценивания**: соответствие теме конкурса; информативность, иллюстративность, эстетичность; наличие информации об авторах буклета; указание ссылок (использованных материалов)

Общее количество 15 баллов.

1. **Выпуск стенгазеты** в  [WikiWall](http://wikiwall.ru/" \t "_blank) **«Край, в котором мы живём!»**

**Цель**: создание стенгазеты; изучение сервиса для выпуска стенгазеты [WikiWall](http://wikiwall.ru/).

**Справка:**

***WikiWall*** – онлайновый сервис для совместного создания Wiki-газеты несколькими пользователями.

***Whiteboard-сервис*** (в переводе – «белая доска») – это рабочее пространство, на котором несколько пользователей (даже живущих в разных городах!) в режиме он-лайн совместно могут создавать один документ, в котором можно писать текст, рисовать, делать пометки, добавлять различные объекты и многое другое. ***Whiteboard-сервисы*** еще называют виртуальными интерактивными досками.

**Возможности сервиса WikiWall:**

* Позволяет работать одновременно группе пользователей
* На совместно созданной странице можно размещать текстовые фрагменты, изображения, видео
* Сервис позволяет рисовать (удобно рисовать от руки по клеточкам)
* В качестве фона можно вставлять любую Web-страницу
* Созданную страницу можно не только просматривать в сети Интернет, но и редактировать группой пользователей

**Условия выполнения задания:**

Создать стенгазету **«Край, в котором мы живём!»**, используя информационную платформу <http://wikiwall.ru>. Инструкция по работе на данной платформе находится на Google карте. На выполнение стенгазеты дается 7 дней. После этого адрес стенгазеты высылается на электронную почту игры [EkoYa-2022@yandex.ru](mailto:EkoYa-2022@yandex.ru), после проверки модератор ссылки стенгазет выкладывает на Google. В течение семи дней, пока команда выполняете задание, можно получить консультации у организаторов игры.

**Критерии оценивания:** умение анализировать информацию, работа с источниками, логика изложения материала, творческое и яркое оформление, полнота представленной информации; информативность, иллюстративность, эстетичность; наличие информации об авторах.

**Основные элементы стенгазеты:** название стенгазеты (+название команды; + название конкурса); фото; наличие рубрик разной тематики; указание ссылок (использованных материалов)

**Творческий подход:** информация в стенгазете представлена оригинальным способом, способствующим донести главную информацию до читателей.

Общее количество 15 баллов.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ПО РАЛИЗАЦИИ ДИСТАНЦИОННОЙ ИГРЫ

* Все участники сетевого образовательного проекта «ЭкоЯ-2022» получат сертификат участника сетевого проекта.
* Участники Проекта, набравшие наибольшее количество баллов, получат Дипломы.

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОЕКТА

Оценка результатов проекта производится через рефлексию, отзывы участников проекта, оформленные стенгазеты с помощью информационного источника на сайте <http://wikiwall.ru>, анализ выполненных творческих работ, внедрение данного опыта работы в образовательный процесс учреждения, видеоотчет по реализации сетевого образовательного проекта, цифровой образовательный ресурс, освещение результатов проекта в СМИ.

Дистанционное взаимодействие в рамках игры «ЭкоЯ» позволяет за короткий период собрать богатый материал по краеведению, освоить новые формы ИКТ создать условия для развития творческого потенциала и формирования информационной культуры учащихся.

На сегодняшний день, можно сказать, что сетевое взаимодействие оправдало наши ожидания. Мы открываем для себя все больше возможностей и получаем удовольствие от совместной работы.

ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАСТНИКОВ

Познавательная деятельность, коллективно-творческая деятельность, коммуникативная деятельность, игровая деятельность.

**ОПИСАНИЕ СЕТЕВЫХ СЕРВИСОВ ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОЕКТА, СБОРА, ПОЛУЧЕНИЯ, АНАЛИЗА, ПРЕДСТАВЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ УЧАСТНИКОВ**

1. Google Chrome: диск Google, карта Google, формы Google
2. Почтовый ящик [EkoYa-2022@yandex.ru](mailto:EkoYa-2022@yandex.ru),
3. Простой способ коллективной работы «Создай стенгазету» - <http://wikiwall.ru>.

**СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ, ПРЕДЛОЖЕННЫХ ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА**

1. Сервис WikiWall «Инструкция по созданию wiki-стенгазеты» <http://wiki.soiro.ru/images/Instr_wikiwall.pdf>

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Фонд Развития Интернет <http://www.fid.su/>
2. Солдатова Г., Зотова Е., Лебешева М., Шляпников В. Интернет: возможности, компетенции, безопасность. Методическое пособие для работников системы образования. <http://www.ifap.ru/library/book548.pdf>
3. Уденховен Н., Вазир Р. Новое детство как изменились условия и потребности жизни детей / Нико ван Уденховен, Рекха Вазир. <http://psyjournals.ru/newchildhood/issue/56320.shtml>
4. Художественное оформление (картинки, фотографии) [www.yandex.ru](http://www.yandex.ru)