

Алексаненкова Марина Вениаминовна

учитель информатики и ИКТ

Государственное бюджетное образовательное учреждение города Москвы

Гимназия 1527

Россия, г.Москва

## **ПРАКТИКА СОПРОВОЖДЕНИЯ СЕТЕВЫХ ПРОЕКТОВ**

Сегодня трудно представить человека, который не знает, что такое Интернет. Школьники от младших до старших классов не просто знают об Интернете, но и активно используют медийное пространство. Задача современного учителя направлять сетевую деятельность учащихся в образовательное русло. Эта задача одновременно и простая и сложная. Достаточно просто показать учащимся нужный ресурс в сети, но очень сложно удержать внимание ребенка там надолго. Осложняется этот процесс порой и тем, что учитель не может регулировать деятельность учащихся на чужом портале.

В Гимназии мы подошли к проблеме комплексно:

- обучили часть учителей навыками работы с GOOGLE сервисами (пока только наиболее заинтересованных),
- зарегистрировали свой домен в GOOGLE APSS и начали его эксплуатацию с организации сайта “Доска объявлений”, доступный для сотрудников Гимназии под корпоративным аккаунтом,
- необходимые документы для публикации на сайте или совместного использования сотрудниками - это GOOGLE-документы,
- в течение года неоднократно работали тематические сайты, блоги, создаваемые учащимися и учителями,

- в планах на следующий учебный год - дальнейшее вовлечение сотрудников Гимназии в сетевую работу, и организация модульных курсов для обучения учителей.

Помимо этого в течение 2012/13 учебного года организовали школьные сетевые проекты:

- <https://sites.google.com/site/teatr1527/> - “Театральный квест” в рамках окружного VIII исследовательско-познавательного форума старшеклассников, 8-10 класс (декабрь - январь 2012 года),
- <http://natmat2013.blogspot.ru/> - “Марафон премудростей” конкурс естественно-математических дисциплин для учащихся 5-7 классов (январь-февраль 2013 года),
- <https://sites.google.com/site/kosmos1527/> - “Большое космическое путешествие” в рамках международного библиотечного проекта “Без границ: библиотека и космос” для учащихся 3-4 классов и 5-7 классов (март-апрель 2013 года)

Все эти мероприятия созданы и работали в рамках внеурочной деятельности. Нацелены на развитие познавательного интереса и поискового навыка учащихся, а так же самостоятельного построения траектории поиска решения поставленных задач.

**“Театральный квест”.** Интернет версия построена на основе материалов мероприятия, проходившего в Гимназии 15 декабря 2012 года. Всегда хочется вовлечь в мероприятие как можно больше участников, но не всегда это возможно при организации очного мероприятия. Дистанционное мероприятие позволяет вовлечь большее число участников в процесс. Сюжет игры-конкурса состоит в нахождении приза, путем выполнения различных заданий на театральную тематику. Только собрав все ответы, учащиеся смогут узнать основной ключ. Маршрут прохождения игры-конкурса закодирован с помощью QR-кодов. В очном мероприятии для чтения QR-кодов дети использовали свои мобильные устройства: смартфоны, планшеты. Каждый учащийся, прошедший маршрут, стал обладателем грамоты.

**“Марафон премудростей”.** Идея проведения дистанционного естественно-математического конкурса родилась по двум причинам: первое - в школе с углубленным изучением иностранных языков нельзя забывать и о других циклах предметов, и второе - 5-7 классы почти не задействованы в окружных и городских олимпиадах, и это замечательное время для получения предметных знаний вне рамок учебной программы. В рамках формирования конкурса учителя-предметники подготовили тематические вопросы/задания с аннотацией. Учащиеся отвечают на 3 вопроса и придумают свой вопрос/задание в соответствии с заданной учителем тематикой. Каждый предмет - это отдельный шаг. Предметные шаги публикуются с интервалом в два дня, шесть шагов за две недели.

**“Большое космическое путешествие”.** Тематическое мероприятие, проводимое параллельно очно и дистанционно. Первая ступень: дистанционный опрос и последующее очное голосование за лучший вопрос. Вторая ступень: дистанционная работа учащихся и очная защита своего выбора. Третья ступень полностью дистанционная: учащиеся решают поставленные задачи поискового характера и формулируют ответы, по которым выявляется победитель. Задания третьей ступени выполнены с помощью онлайн сервиса [learningapps.org](http://learningapps.org) (предназначен для создания интерактивных электронных модулей). Заключительное очное мероприятие – брифинг с приглашенным космонавтом.

Методически подумывая каждый ресурс, мы старались сделать его не одноразовым, а с возможностью трансляции в аналогичные мероприятия.

**“Театральный квест”** - методические рекомендации содержат описание действий учителя и учащихся во время подготовки и проведения игры-конкурса с полным банком вопросов/заданий на тему театра. Для проведения аналогичного мероприятия достаточно подготовить банк вопросов по выбранной тематике и встроить их в готовый сценарий.

**“Марафон премудростей”** - разрабатывался как ежегодный дистанционный конкурс. Подробно разработанное положение поможет любому образовательному учреждению провести свой марафон. К сожалению, банк конкурсных заданий сформирован пока только на один год. Для последующих марафонов вопросы/задания будут, как и в этом учебном году носить исследовательско-поисковый характер.

**“Большое космическое путешествие”** - тематическое мероприятие, посвященное одной профессии - космонавт. Все ступени нацелены на постепенное знакомство учащихся с особенностями профессии, знаковыми событиями в развитии космонавтики, а также знаменитыми профессионалами. Принцип построения этой игры-конкурса позволяет создать аналогичную игру, и познакомить учащихся с другими не менее интересными профессиями.

Проведение дистанционных мероприятий заключается не только в разработке идеи и создания интернет-ресурса, но и организации привлечения учащихся к работе. Часть работы, связанная с поддержанием интереса учащихся к длительному мероприятию и вовлечению новых участников, можно разбить на отдельные задачи:

- организация рекламы начала мероприятия в виде электронных и бумажных плакатов,
- пропаганда мероприятия среди учащихся и их родителей классными руководителями и организаторами конкурса,
- объявление о начале и сроках окончания каждого этапа конкурса в новостной ленте и электронных рассылках,
- проведение очных мероприятий или подведение промежуточных результатов.

Проведя уже не одно мероприятие дистанционно можно с уверенностью говорить, лишь малая часть учащихся, принимающих участие в конкурсах, не нуждается в дополнительном стимулировании. Мы наблюдали резкое повышение активности учащихся при каждом использовании вышеупомянутых стимулов.

Для каждого проекта разрабатывался свой дизайн грамот и сертификатов, аналогичный оформлению интернет-ресурса на котором проводилось мероприятие.

В заключении, представляем классические этапы в организации продвижения и ведения проекта, которые идеально подходят и в организации сетевого проекта:

- идея, контент;
- организация среды;
- реклама, мотивация,
- ведение проекта, консультации;
- стимулирование активности;
- подведение итогов, рефлексия.

Небольшая статья не может включить все особенности подготовленных и проведенных мероприятий, поэтому приглашаем всех посетить дистанционные ресурсы и познакомиться с методическими рекомендациями и положениями конкурсов. Мы открыты для сотрудничества.