

Использование сервисов web 2.0 в рамках урочной и внеурочной деятельности как средство достижения метапредметных результатов

В условиях модернизации системы образования, а также в связи со стремительным процессом развития информатизации, который характеризуется широким внедрением современных информационных технологий в образовательный процесс, появляются новые вызовы, над решением которых приходится работать учителю. Одна из таких проблем – это снижение мотивации учащихся к обучению.

Сервисы Web 2.0 позволяют организовать проведение занятий урочной или внеурочной деятельности наиболее эффективными, разнообразными и запоминающимися для учащихся, а, следовательно, повысить интерес к обучению; развить учащихся всесторонне; воспитать самостоятельность и ответственность при получении новых знаний, кроме этого способствует формированию информационной грамотности учащихся, позволит помочь обрести стиль мышления, актуальный для информационного общества.

Сервисы Web 2.0 являются интерактивными инструментами создания пользователями единого информационного пространства, которые позволяют бесплатно хранить, классифицировать, обмениваться цифровыми фотографиями, аудио- и видеозаписями, текстовыми файлами, презентациями, а также организовывать обсуждение ресурсов.

Одна образовательная платформа, которая используется мной на протяжении нескольких лет, является сервис «Класс» на базе Google.

Я использую данный сервис по двум направлениям: как классный руководитель и как учитель информатики в рамках урочной и внеурочной деятельности.

Первое направление. Классное руководство

Выбор будущей профессии является актуальной проблемой для подростков. Типичные представители поколения Z не мыслят себя без сетевого общения, но все же они, как обычное подрастающее поколение задумываются над вопросом, как найти свое место в жизни.

В начале 8 класса в ходе опроса детей и родителей выяснилось, что учащиеся хотели бы больше узнать о том, какую профессию выбрать, чем руководствоваться при выборе профессии, какие профессии будут востребованы на рынке труда

через несколько лет. Многие не задумываются даже об этом, а им предстоит не только выбор экзаменов для сдачи, но и кому-то предстоит после 9 класса выбрать нужное учебное заведение

Вот почему было принято решение о разработке и проведении в классе проекта по теме «Путешествие в мир профессий». Вся работа была сконцентрирована в сервисе Classroom.

В ходе обсуждения в классе были сформулированы: тема и цель проекта, сроки его проведения, основные этапы, разработаны задания для каждого этапа, используя сервисы сети Интернет.

При разработке данного мероприятия мне помогла моя специальность, поскольку были подготовлены задания, используя сервисы в сети Интернет, а если каждый ученик будет работать за отдельным компьютером и выполнять упражнения индивидуально, эффективность и практичность проекта возрастает.

На каждом из трех основных этапах проекта обучающиеся проводили поиск информации, используя различные источники, осваивали Интернет-сервисы и представляли результаты проведенных исследований в разных информационных продуктах.

1 этап – Интеллектуальная разминка

На этом этапе ребята знакомятся с классификацией профессий Е.А. Климова, определяют качества человека, необходимые для общения с клиентами, понятием профессия, специальность.

У каждого ученика своя копия страницы, т.е. задания выполняются индивидуально и отправляются учителю на проверку:

✓ Деление на 5 групп

Формулировка задания: Пройти по ссылке, выбрать цвет стикера и написать имена каждого члена группы, а также название команды:

Используемый сервис: <http://linoit.com>

✓ Качества человека, необходимые для общения с клиентами

Формулировка задания: выделить качества человека, необходимые для общения с клиентами

Используемый сервис: <https://learningapps.org>

✓ Классификация профессий Е.А. Климова

Формулировка задания: познакомиться с информацией, по которой учащиеся узнают о том, что в нашей стране используется четырехуровневая классификация профессий Е.А. Климова, а значит все профессии можно распределить по пяти предметам, трем целям, четырем средствам и четырем условиям труда. Для закрепления полученных

знаний необходимо выполнить задания в сервисе, в котором нужно распределить примеры по группам профессий в зависимости от предметов труда.

Используемый сервис: <https://learningapps.org>

2 этап - теоретический аспект в выборе профессии

Для каждой команды предлагается изучить материал на предложенную учителем тему и представить информацию в форме продукта. Результаты команд представляются учащимися на классном часе.

Тема 1 команды: «Профессия и здоровье».

Информационный продукт: буклет

Используемый сервис: <https://www.canva.com>

Тема 2 команды: «Пути получения профессии».

Информационный продукт: ментальная карта

Используемый сервис: <https://www.mindmeister.com>

Тема 3 команды: «Способности и профпригодность»

Информационный продукт: буклет

Используемый сервис: <https://www.canva.com>

Тема 4 команды: «Ошибки в выборе профессии. Слагаемые успеха»

Информационный продукт: общая презентация

Используемый сервис: <https://www.canva.com>, www.google.ru/intl/ru/slides
<https://prezi.com>

Тема 5 команды: «Рынок труда»

Информационный продукт: ментальная карта

Используемый сервис: <https://www.mindmeister.com>

3 этап - Профессии наших родителей

На этом этапе учащиеся расспрашивали своих родителей об их профессиях, выясняли, чем интересны их профессии, какими личностными качествами, знаниями и умениями нужно обладать для успешного выполнения профессиональных функций. Заполняли три слайда в презентации совместного редактирования.

Ссылка на совместную презентацию <https://clck.ru/DJ4NN>

4 этап - Самые востребованные профессии в России

На данном этапе учащиеся просматривают предложенный видеоматериал и каждый указывает 3 приоритетных профессии на общей онлайн-доске.

Список видеоматериала:

10 самых востребованных профессий в России

Самые высокооплачиваемые профессии

Атлас профессий (<https://new.atlas100.ru>)

Сетевое взаимодействие сочеталось с непосредственным общением учащихся друг с другом, с родителями, с педагогом-психологом: классные часы, тренинги, экскурсии, интервью, совместное выполнение проектных заданий.

Второе направление. Разработка системы занятий по предмету «информатика» и реализация проектной деятельности с использованием сервисов Web 2.0 в рамках урочной и внеурочной деятельности.

В Google Классе разработана система занятий по теме «Алгоритмы и алгоритмизация» для 3 и 4 классов, в которых размещены теоретические материалы, домашние задания, полезные ссылки для дополнительных занятий.

Материалы представлены в форме презентации, обучающих фильмов, требования к проектным работам, календарь событий, тесты, обучающие игры и задания.

После проверки, работы отправляются ученику для исправления ошибок или доработки с комментариями учителя, а также ребенок может увидеть оценку своей работы.

С 2017 года сервис Classroom использовался следующим количеством учащихся:

2017-2018 учебный год	2018-2019 учебный год	2019-2020 учебный год
26 человек (8В класс)	72 человека (4А, 4Б, 4В классы)	98 человек (3В, 4А, 4Б, 4В классы)

Многие учащиеся за время обучения успешно применяют на практике полученные знания, стремятся к творческой самореализации. Они самые активные участники олимпиад и конкурсов по информатике муниципального, всероссийского и международного уровней.

Призеры и победители предметных игр-конкурсов: «КИТ», «Инфознайка», «Инфоурок», «V международная олимпиада», «videouroki.ru»

Победители региональных конкурсов «Информашка» и «Комп@ния» по информационным технологиям в 2014, 2015, 2016, 2021 годах.

Идея интеграции ИКТ и передовых педагогических технологий (метода проектов, технологии проблемного обучения, технологии сотрудничества) актуальна в условиях современного подхода к результатам образования и соответствует требованиям федеральных государственных стандартов. Использование проектных методик в сочетании с возможностями, предоставляемыми сетевыми ресурсами, развивает культуру ученического исследования, способствует рождению познавательной инициативы обучающихся. В условиях новых (сетевых) форм учебно-исследовательской деятельности обучение становится более автономным и персонализированным.

В условиях введения ФГОС нового поколения смоделированы и реализованы образовательные ситуации, в которых самостоятельная деятельность обучающихся, направленная на разрешение персонально значимых для них проблем, опирается на активное использование возможностей сетевых ресурсов. Проектная деятельность как базовая технология деятельностного подхода способствует достижению обучающимися личностных, предметных и метапредметных результатов. Сетевой проект является эффективнейшей формой организации познавательной деятельности учащихся в условиях реализации ФГОС.

Для того, чтобы наша совместная работа с обучающимися была продуктивной, интересной и познавательной, в качестве образовательного ресурса создан учебный сетевой проект по краеведению, который направлен на две проблемы.

Во-первых, дети мало знают о своей малой родине. Многие родители просто знакомят детей с родным городом, его достопримечательностями, известными людьми. А в общеобразовательных организациях на рассмотрение данных тем выделяется очень мало времени. Соответственно, дети не владеют достаточной информацией. Во-вторых, источников на просторах Интернета большое количество, но отбирать информацию, а также систематизировать ребятам достаточно трудно.

Участие в сетевом учебном проекте развивает личностные, метапредметные, предметные универсальные учебные действия учащихся.

Учебный сетевой проект в рамках был апробирован и успешно реализован, в нем участвовали обучающиеся 3, 4 и 5 классов МБОУ Гимназия №46 г. Кирова, в количестве 85 человек.

Цель проекта: создание условий сетевого взаимодействия учащихся, активация познавательной деятельности, развитие навыков проектной и учебно-исследовательской работы, повышения уровня владения ИКТ с целью расширения представления детей о том, что родной город славен своей историей, традициями, достопримечательностями.

Качество проекта определяется несколькими составляющими:

- значимостью решаемой проблемы,
- согласованностью этапов проекта,
- привлекательностью и новизной используемых веб-ресурсов,
- возможностями продуктивного общения в процессе выполнения проектных заданий,
- оперативностью и адекватностью оценки и самооценки.

Задачи проекта:

Способствовать организации условий для развития творческих способностей, повышения познавательной активности учащихся и интереса к изучению нескольких предметов.

Развивать у обучающихся информационно-коммуникационные компетентности.

Обогатить знания о достопримечательностях родного города.

Обеспечить деятельностное изучение учащимися истории, краеведения и информатики с помощью различных Интернет-сервисов.

Развивать у обучающихся чувство любви к своей малой родине и гордости за историю своей страны.

Содействовать организации творческого взаимодействия учащихся и педагогов с использованием Интернет-технологий через участие в сетевом проекте.

В качестве продукта проектной деятельности, наша группа решила создать сайт, в котором был размещен конкурс для участников из разных классов. На этой площадке предложены конкурсные задания, с помощью которых ребята смогут узнать больше о Вятском крае. Проект разделен на несколько этапов.

На этапе подготовки проекта разработана афиша проекта, которая была размещена на официальном сайте образовательной организации.

На этапе регистрации ученикам необходимо составить визитку команды, в которой должны придумать название, подобрать девиз и нарисовать эмблему.

Процесс создания сетевого проекта включает следующие этапы:

1. История города

Цель этапа: изучение истории родного города

Результаты: создание информационного продукта - инфографики

2. Известные и знаменитые люди города.

Цель этапа: знакомство со знаменитыми людьми, которые прославляют наш город, их достижения, подвиги, чьи таланты заслуживают признания.

Результаты: создание информационного продукта – буклета.

3. Достопримечательности города.

Цель этапа: знакомство с памятниками истории и культуры, заповедниками, и значимыми местами нашего города

Результаты: сбор информации в одном продукте - общей презентации.

В процессе работы над сетевым проектом учащиеся обменивались опытом, мнениями, данными, информацией, методами решения проблемы, результатами собственных и совместных разработок.

Команды-победители были награждены дипломами I, II, III степени. Каждый ученик получил именной сертификат участника проекта.

На заключительном этапе студенты разработали мероприятие в форме классного часа для всего класса в целом, так как не все учащиеся были задействованы в проекте. В ходе урока обсуждались легенды о городе, факты из истории, а также любимые места учащихся и знаменитых людях, прославивших наш замечательный город.

Используемая образовательная технология создает исключительно благоприятные условия для достижения обучающимися метапредметных результатов обучения на каждом этапе проекта. Примером развития регулятивных УУД может служить ситуация ознакомления участников с планом работы или заполнение ими листов (бланков) самоконтроля, которые позволяют:

- развивать рефлексивные способности обучающихся;

- развивать самостоятельность в определении выбора шагов деятельности;
- развивать умение вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета сделанных ошибок;
- получать своевременную обратную связь от участников проекта;
- повышать качество проектного продукта;
- развивать у участников проекта ответственность за результат собственной работы/ работы команды;
- развивать умение адекватно воспринимать оценку сверстников и взрослых.

Формирование и развитие познавательных УУД (общеучебных, логических, действий по постановке и решению проблем) осуществляется в ходе выполнения проектных заданий разного типа:

- на знание (припоминание информации);
- на понимание (обобщение, интерпретация, приведение примеров);
- на применение (использование информации в новой ситуации);
- на анализ (сравнение, выделение, отбор);
- на синтез (группировка, обобщение);
- на оценивание (взаимооценивание).

Развитие коммуникативных УУД в сетевом проекте происходит в двух пространствах:

- коммуникация внутри команды,
- коммуникация между удаленными участниками проекта (между участниками разных команд, между командами в целом, между участниками и организаторами проекта).

Несмотря на трудности, сетевые проекты сейчас являются одной из самых актуальных и значимых форм работы с учащимися. Они позволяют развивать в учащихся умения ученика современного общества, помогают формировать УУД через систему заданий, направленных на создание коллективного продукта, дают возможность нашим ученикам почувствовать свою самостоятельность, состоятельность, педагогам работать с детьми в умном, специально для этого организованном пространстве.

Образование в современном обществе предполагает использование новых технологий, направленных на самореализацию учащихся. Применение современных образовательных технологий позволяет повысить интерес учащихся к учебной деятельности, добиться высоких результатов качества обученности, предусматривает разные формы подачи и усвоения программного материала, включает в себе большой образовательный, развивающий и воспитательный потенциал. Практическая значимость использования сервисов Web 2.0 заключается в использовании цифровых ресурсов учителем в рамках урочной и внеурочной деятельности и формирование способностей обучающихся их грамотно применять.