

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования

«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ

УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. Астафьева»

(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт математики, физики, информатики

Выпускающая кафедра Кафедра информатики и информационных технологий в
образовании

Мешкова Виктория Владимировна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Тема: «Организация внеурочной деятельности по информатике в основной школе на
основе сетевых проектов»

Направление подготовки/специальность 44.03.05 Педагогическое образование

Направленность (профиль) Математика и информатика

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ



Зав. кафедрой: Пак Н. И., д-р. пед. н,
профессор кафедры ИиИТО

(дата, подпись)

Руководитель: Симонова А.Л., канд. пед. наук,
доцент кафедры ИИТО

24.06.19

(дата, подпись)

Дата защиты 27.06.19.

Обучающийся: Мешкова В.В.

24.06.19

(дата, подпись)

Оценка хорошо

(прописью)

Красноярск 2019

Оглавление

Введение	2
Глава 1. Теоретические аспекты организации внеурочной деятельности по информатике на основе сетевых проектов.....	5
1.1. Содержание и способы организации внеурочной деятельности по информатике в основной школе	5
1.2. Особенности сетевых проектов для использования во внеурочной деятельности и способы организации внеурочной деятельности в виде сетевых проектов по информатике	16
Глава 2. Сетевой проект по информатике во внеурочной деятельности обучающихся основной школы.	31
2.1. Разработка сетевого проекта «Безопасность в сети интернет» для 7 класса	31
2.2. Методические рекомендации по реализации проекта «Безопасность в сети Интернет» в основной школе	44
Заключение	52
Список используемых источников	54
ПРИЛОЖЕНИЕ А.....	57
ПРИЛОЖЕНИЕ Б	65
ПРИЛОЖЕНИЕ В.....	70

Введение

Актуальность исследования: Одним из наиболее эффективных средств достижения предметных и метапредметных образовательных результатов являются задания проектного вида, учебные проекты. Это содержательный и эффективный способ деятельности, который позволяет сплотить учеников вокруг общего дела. Метод проектов — это педагогическая технология. Проект — это совокупность определенных действий и замыслов для создания реального объекта или теоретического продукта. Образовательный проект — это форма организации занятий, предусматривающая комплексный характер деятельности всех его участников по получению образовательной продукции за определенный промежуток времени.

Этим требованиям отвечает сетевой проект, так как он создает благоприятные условия для развития интеллектуальных и творческих способностей обучающихся, учит детей умению ориентироваться в информационном пространстве, развитию их критического и творческого мышления, умению увидеть, сформулировать и решить проблему.

В связи с созданием, функционированием современной информационной образовательной среды, которая предоставляет новые возможности для удовлетворения познавательных потребностей обучающихся, организация внеурочной деятельности позволяет учитывать в большей мере их интересы и психологические особенности. Появляются и новые формы внеурочной деятельности, которые имеют специфические особенности, среди них такие, как, работа в сети, обучающийся территориально может находиться в любом месте; отсутствие явной руководящей и/или координирующей роли педагога; ученик может выступать под любым именем, что снимает с него многие ограничения - это обучение на основе дистанционных технологий, дистанционные олимпиады,

сетевые проекты, виртуальные экскурсии, видеоконференции и др., которые уже сейчас получают широкое распространение.

Обновление образовательной деятельности, достижение нового качества образования связывают с цифровизацией образования, именно поэтому нынешняя образовательная система может быть обогащена включением школьников в сетевую проектную деятельность, в которой есть возможность всем вместе делать общее дело, когда на первое место становится сам процесс коллективной работы, создаются условия для активной деятельности обучающихся, что будет способствовать повышению мотивации к учебно-познавательной деятельности школьников, что и определяет актуальность данного исследования.

Проблема исследования обусловлена фактом практически постоянного и неконтролируемого нахождения подростков в сети, не связанного с образовательной и учебно-познавательной деятельностью, а зачастую и опасного. Поэтому возникает необходимость в разработке форм и средств организации их целенаправленной и полезной совместной деятельности в сети в процессе внеурочной деятельности.

Объект исследования: внеурочная деятельность по информатике в основной школе.

Предмет исследования: сетевые проекты как средство организации внеурочной деятельности по информатике в основной школе для обучающихся 7 класса.

Цель исследования: разработать сетевой проект по информатике для 7 класса и методические рекомендации по его использованию во внеурочной деятельности.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие **задачи:**

1. Проанализировать содержание и способы организации внеурочной деятельности по информатике в основной школе;

2. Изучить особенности сетевых проектов для использования во внеурочной деятельности по информатике;

3. Разработать сетевой проект «Безопасность в сети интернет» для основной школы;

4. Разработать методические рекомендации по реализации проекта «Безопасность в сети Интернет» в основной школе.

Структура работы: введение, основная часть, заключение, список использованных источников, приложения. Объем работы: 71 страница печатного текста.

Глава 1. Теоретические аспекты организации внеурочной деятельности по информатике на основе сетевых проектов

1.1. Содержание и способы организации внеурочной деятельности по информатике в основной школе

Требования нового стандарта не являются чем-то абсолютно новым для давно работающих учителей. Не все школы технически готовы к реализации ФГОС третьего поколения, вся основная работа по внедрению новых стандартов ложится, конечно же, на учителя. Надо разобраться во всех новых технологиях и методиках, полностью перестроить структуру всего урока, научиться по-другому оценивать способности и знания детей.

Основной формой обучения в средней школе сегодня по-прежнему остается традиционный урок. Урок, его планирование и проведение – это то, с чем учитель имеет дело ежедневно. Реализация деятельностного подхода на уроке заставляет учителя перестроить свою деятельность, уйти от привычного объяснения и предоставить обучающимся самостоятельно, в определенной последовательности открыть для себя новые знания. Именно ученики являются главными «действующими лицами» на уроке. И, безусловно, их деятельность должна быть осмыслена и значима: что хочу сделать, зачем это делаю, как это делаю, как это сделал.

В школе могут вводиться новые формы организации учебного процесса, как в урочной, так и внеурочной деятельности. Например, в пособии для учителя «Проектные задачи в основной школе» под редакцией А.Б. Воронцова [3, с. 72] говорится о необходимости создания разных образовательных пространств:

- урок как коллективное действие;
- учебное занятие;
- урок – мастерская;
- урок – консультация;
- урок – презентация;
- урок решения проектных задач.

По новому ФГОС школьники должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новое, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности. От этого должно повыситься и качество образования. Использование цифровых ресурсов – электронных учебников, наглядных пособий, схем, интерактивных рисунков, мультимедийных плакатов, игротренажеров, презентаций, разработанных как программистами, так и самостоятельно, – играет существенную роль при подготовке уроков, исследовательских работ, олимпиад. Применение электронных пособий создает красочное эмоционально-насыщенное восприятие. Время и энергия, потраченные на подготовку цифровых образовательных ресурсов, компенсируются в виде достигнутых результатов – высокое качество обученности, а также призовые места на научных конференциях городского и муниципального уровня.

Введение новых стандартов будет, в первую очередь, интересно детям. Ведь дети сейчас мыслят по-другому, следовательно, и учить их нужно по-новому. Переход на ФГОС – это требование времени. Современным школьникам уже не так интересно получать готовые знания от учителя или из учебника. В век информатизации дети и сами могут найти ответы на все интересующие их вопросы. Но теперь это будет задача учителя, чтобы показать, научить, подсказать. Иными словами, Стандарт представляет собой совокупность требований, предъявляемых к уроку, программам и материально-техническому оснащению школы, а также к учителю, администрации школы, учредителю учебного заведения. Если все перечисленные в документе требования будут выполнены, то качество образования в любой школе от этого повысится. И тогда от введения ФГОС будут удовлетворены все: и педагоги, и дети, и родители[27]. Обязательным компонентом обучения в школе, согласно ФГОС, является внеурочная деятельность.

Внеурочная деятельность в школе представляет собой образовательную деятельность, осуществляемую в формах, отличных от классно-урочной, направленную на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования, основного общего образования[26]. Целью внеурочной деятельности считается - создание условий для проявления, развития школьником своих интересов на основе свободного выбора, постижения духовно-нравственных ценностей, культурных традиций.

Внеурочная деятельность решает такие задачи, как:

- оптимизировать учебную нагрузку обучающихся;
- обеспечить благоприятную адаптацию ребенка в школе;
- учесть возрастные и индивидуальные особенности обучающихся;
- улучшить условия для развития ребенка.

В требованиях к структуре основной образовательной программы основного общего образования определено, что внеурочная деятельность организуется по 5 направлениям развития личности [19]:

- общекультурное;
- духовно-нравственное;
- общеинтеллектуальное;
- социальное;
- спортивно-оздоровительное.

Внеурочная деятельность организуется через такие формы, как: кружки, экскурсии, круглые столы, секции, диспуты, конференции, школьные научные общества, соревнования, олимпиады, поисковые, научные исследования, общественно полезные практики и т.д. Опираясь на базовую модель, может быть несколько типов организационных моделей внеурочной деятельности:

- модель дополнительного образования опирается на преимущественное применение потенциала внутришкольного дополнительного образования, на сотрудничество с учреждениями дополнительного образования детей;

- модель «школы полного дня»;

- реализация внеурочной деятельности преимущественно воспитателями групп продленного дня;

- оптимизационная модель реализации внеурочной деятельности преимущественно воспитателями групп продленного дня;

- инновационно-образовательная модель опирается на деятельность инновационной (экспериментальной, пилотной, внедренческой) площадки федерального, регионального, муниципального или институционального уровня, которая существует в школе.

Исходя из форм, задач, содержания внеурочная деятельность осуществляется через:

- учебный план школы;
- дополнительные образовательные программы школы;
- образовательные программы учреждений дополнительного образования детей;
- учреждений культуры, спорта;
- организацию деятельности групп продленного дня;
- классное руководство;
- деятельность иных педагогических работников (педагога-организатора, социального педагога, педагога-психолога).

Все виды внеурочной деятельности должны быть ориентированы на воспитательные результаты.

Согласно Федеральному закону об образовании содержание образования образовательной организации определяется ее основной образовательной программой (далее - ООП), разрабатываемой в соответствии с ФГОС и с учетом соответствующих примерных основных образовательных программ. ООП разрабатывается, утверждается и реализуется образовательной организацией самостоятельно. Согласно ФГОС ООП реализуется образовательным учреждением через урочную и внеурочную деятельность с соблюдением требований государственных санитарно-эпидемиологических правил и нормативов. Организационными механизмами реализации ООП являются[28]:

- учебный план;
- план внеурочной деятельности.

План внеурочной деятельности обеспечивает учет индивидуальных особенностей и потребностей обучающихся через организацию внеурочной деятельности и включается в организационный раздел ООП. Чередование урочной и внеурочной деятельности в рамках реализации ООП определяет образовательная организация.

В соответствии с Федеральным законом об образовании[29]:«образовательная программа представляет собой комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты), организационно-педагогических условий и в случаях, предусмотренных настоящим Федеральным законом, форм аттестации, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, рабочих программ учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), иных компонентов, а также оценочных и методических материалов».

Согласно ФГОС внеурочная деятельность организуется по направлениям развития личности:

- спортивно-оздоровительное,
- духовно-нравственное,
- социальное,
- общеинтеллектуальное,
- общекультурное.

Отведенные на внеурочную деятельность часы используются для проведения общественно полезных практик, реализации образовательных проектов, исследовательской деятельности, походов, экскурсий, соревнований, посещений театров, музеев, других мероприятий.

Образовательное учреждение самостоятельно решает вопросы формирования и наполняемости групп для внеурочной деятельности. Количество учащихся в группе определяется исходя из расчета соблюдения нормы площади на одного обучающегося не менее 2,5 кв. метра и не менее 3,5 кв. метра на 1

обучающегося при организации групповых форм. При наличии необходимых условий и средств возможно деление на группы с меньшей наполняемостью [10, с. 119].

Внеурочная деятельность, как и деятельность обучающихся в рамках уроков, направлена на достижение результатов освоения основной образовательной программы. Результатом проведения внеурочной деятельности в школе предполагается увеличение численности детей, охваченных организованным досугом, формирование социальной культуры школьников, чувства патриотизма и гражданственности, предрасположенность к здоровому образу жизни, воспитание толерантности, уважительного отношения к окружающему миру.

Прямого указания о том, что участие обучающегося во внеурочной деятельности является обязательным в федеральных нормативных документах не содержится. В соответствии с ФГОС организация внеурочной деятельности образовательной организацией являются обязательной, ибо она составная часть ООП. При этом образовательная организация обязана предоставить участникам образовательных отношений право выбора различных форм внеурочной деятельности на добровольной основе[21].

Также согласно СанПин 2.4.2.2821-10 внеурочная деятельность организуется на добровольной основе в соответствии с выбором участников образовательных отношений. Максимально допустимая аудиторная недельная нагрузка включает обязательную часть учебного плана и часть учебного плана, формируемую участниками образовательных отношений. Откуда следует, что внеурочная деятельность вынесена за рамки учебного плана и не учитывается при определении максимально допустимой учебной нагрузки обучающихся.

В положениях ст.34 Федерального закона об образовании подчеркивается, что обучающиеся имеют право[23]:

-на зачет организацией, осуществляющей образовательную деятельность, в установленном ею порядке результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, дополнительных

образовательных программ в других организациях, осуществляющих образовательную деятельность»;

-на посещение по своему выбору мероприятий, которые проводятся в организации, осуществляющей образовательную деятельность, и не предусмотрены учебным планом, в порядке, установленном локальными нормативными актами».

Таким образом, если обучающийся посещает кружки, секции и т. д. в учреждениях дополнительного образования, то он может обратиться в администрацию образовательной организации, в которой он обучается, с просьбой зачесть его результаты по соответствующему направлению внеурочной деятельности при условии, если в образовательной организации имеется соответствующий локальный акт.

В силу очевидной многогранности курс информатики является, несомненно, полноценной образовательной областью, в которой можно выделить следующие образовательные компоненты[1, с. 308]:

-Развивающая информатика: безмашинные способы поиска, получения, представления и хранения информации; развитие логического и абстрактного мышления; основные понятия информатики (информация и ее виды, информационные процессы, исполнители, алгоритмы обработки информации и их виды, логические операции и их свойства); системный подход к объектам и явлениям окружающего мира; техника решения творческих задач;

-Теоретические основы информатики: понятие информации и ее измерения, информационные процессы в природе, технике и обществе; системы счисления; управление и обратная связь; исполнители, система команд исполнителя; понятие алгоритма и виды алгоритмов; основы формальной логики, логические операции; информационное моделирование; проблемы представления знаний и искусственного интеллекта;

-Компьютерные информационные технологии: устройство компьютера, программное обеспечение и его виды, инструментальные среды для работы с информацией различных видов [12];

-Социальная информатика: информационное общество, информационные ресурсы общества, рынок информационных услуг, правовые и этические нормы информационной деятельности, информационная безопасность;

-Алгоритмизация и программирование: переменные величины: тип, имя, значение; массивы как способ представления информации; основы процедурного программирования, технология структурного программирования, основные понятия и технология объектно-ориентированного программирования, знакомство с языками программирования разных видов.

Определение содержания школьного курса информатики является очень непростой задачей, на решение которой продолжает активно влиять процесс становления самой базовой науки информатики. [4, с. 49] Вопрос заключается в следующем: чего в новом общеобразовательном знании больше - того, что должно составить отдельный учебный предмет для общеобразовательной школы, или того, что может (или должно) быть неразрывно связано с содержанием и технологией изучения всех школьных предметов? [23, с. 8]

Предметом учебной дисциплины «Информатика» являются научные факты, основные понятия и положения о сущности информации и информационных процессов, принципы, методы и средства поиска, сбора, хранения, обработки, представления, передачи информации и управления информационными процессами [15, с. 94].

Предмет информатики определяется многообразием ее приложений. Различные информационные технологии, функционирующие в разных видах человеческой деятельности (системы проектирования, управление производственным процессом, образование, финансовые операции и т.д.), имея общие черты, в то же время существенно различаются между собой. Тем самым образуются различные «предметные» информатики, базирующиеся на различных наборах операций и процедур, различных видах кибернетического оборудования (в большинстве случаев наряду с компьютером используются специализированные приборы, устройства), информационных носителях и т.д. [2]

Школьная информатика определяется как ветвь информатики, занимающаяся исследованием и разработкой учебно-методического, программного, технического, организационного обеспечения применения компьютера в школьном учебном процессе.

Структуру информатики в настоящее время определяют следующие основные области исследования [15, с. 202]:

- теория алгоритмов (формальные модели алгоритмов, проблемы вычислимости, сложность вычислений и т. п.);
- логические модели (дедуктивные системы, сложность вывода, нетрадиционные исчисления: индуктивный и дедуктивный вывод, вывод по аналогии, правдоподобный вывод, немонотонные рассуждения и т. п.);
- база данных (структуры данных, поиск ответов на запросы, логический вывод в базах данных, активные базы и т. п.);
- бионика (математические модели в биологии, модели поведения, генетические системы и алгоритмы и т. п.);
- распознавание образов обработка зрительных сцен (статистические методы распознавания, использование призрачных пространств, теория распознающих алгоритмов, трехмерные сцены и т. п.);
- теория роботов (автономные роботы, представление знаний о мире, децентрализованное управление, планирование целесообразного поведения и т. п.);
- инженерия математического обеспечения (языки программирования, технологии создания программных систем, инструментальные системы и т. п.);
- теория компьютеров и вычислительных сетей (архитектурные решения, многоагентные системы, новые принципы переработки информации и т. п.);
- компьютерная лингвистика (модели языка, анализ и синтез текстов, машинный перевод и т. п.);

- числовые и символьные вычисления (компьютерно-ориентированные методы вычислений, модели переработки информации в различных прикладных областях, работа с естественно-языковыми текстами и т. п.);
- системы человеко-машинного взаимодействия (модели дискурса, распределение работ в смешанных системах, организация коллективных процедур и т. п.);
- использование компьютеров в замкнутых системах (модели реального времени, интеллектуальное управление, системы мониторинга и т. п.).

Структура и содержание школьного курса «Информатика» должны в определенной мере соответствовать современному состоянию и тенденциям развития информатики как науки. Информатика как учебный предмет - это педагогически адаптированная и предметно специфицирована система знаний:

- учебным объектом которой является предмет информатики как научной дисциплины;
- предметом - результат дидактической обработки научных знаний, относящихся к учебному объекту, в соответствии с целями обучения.

Школьный курс информатики обязателен только в 7-9 классах. Содержание базового курса информатики находится в полном согласии с концепцией проекта стандарта и обязательного минимума. Предлагается два варианта планирования учебного времени по базовому курсу: минимальный вариант рассчитан на 68 учебных часов (два учебных года по 1 часу в неделю), углубленный вариант - на 136 часов (два учебных года по 2 часа в неделю). При общем объеме курса в 136 часов возможно его планирование на три учебных года, т. е. с 7 по 9 классы (например 7 класс - 2 часа в неделю, 8 класс - 1 час в неделю, 9 класс - 1 час в неделю). При этом программы учебного курса по выбору для основной школы 7-9 классы включают:

I. «Продвинутый пользователь»

II. «Офисные программы»

III. «Офисные программы на основе свободно распространяемого программного обеспечения»

IV. «Обработка текстовой информации»

V. «Учебные проекты с использованием Microsoft Office»

VI. «Настройка и техническая поддержка персонального компьютера и сети» VII. «Основы программирования на примере Visual Basic.NET»

VIII. «Решение нестандартных задач»

IX. «Построение треугольника»

X. «Подготовка к государственной итоговой аттестации по информатике»

Также предлагаются различные направления для реализации внеурочной деятельности. Например, в сборнике «Информатика, Математика, 3-6 класс, Программы внеурочной деятельности» предлагаются [7, с. 118]:

I. Программы учебного курса по выбору для начальной и основной школы 3-6 классы (как пропедевтика);

II. «Решение нестандартных задач. Подготовка к олимпиаде»

III. «Геометрические фигуры»

IV. «Информатика и ИКТ. Начальный курс»

V. «Мой инструмент — компьютер»

VI. «Первый шаг в робототехнику»

VII. «Занимательная информатика»

VIII. «Виртуальные лаборатории по информатике»

IX. «Проекты на основе ИКТ»

X. «Творческие задания в среде программирования Скретч»

Программное обеспечение школьного предмета информатики поддерживает информационную, управляющую и обучающую системы средней школы, включает в себя программистские средства для проектирования и воспроизведения таких систем, ориентированных на школьников и учителей [6, с. 35].

1.2. Особенности сетевых проектов для использования во внеурочной деятельности и способы организации внеурочной деятельности в виде сетевых проектов по информатике

Структура содержания образования в целом и отдельной образовательной области в частности определяется двумя факторами: структурой исследуемой области и структурой деятельности учащихся, в ее рамках[12, с. 72].

Стремление к созданию новых средств обучения является актуальной проблемой для построения современного образовательного процесса. Поколение XXI века вступает в новое время образования, когда система обучения отстывает от привычных стереотипов «Ученик - доска - учитель» и становится на новую инновационную ступень, где в соответствии с введением новых образовательных моделей формируются новые цели и результаты. Современные методики и образовательные модели дают уникальные перспективы и возможности для активной и саморазвивающейся личности. Перевести ученика в режим саморазвития - главная цель образования нового времени.

Организация учебного процесса невозможна без внедрения определенной образовательной модели, поэтому, в зависимости от того, какие цели ставятся и какие результаты преследуются в обучении, будет зависеть выбор учебной программы. Сама образовательная модель - непрерывный способ взаимодействия, в результате которого, в соответствии с планом, целью руководства образовательного процесса, создается модель современного ученика, который знает, понимает, умеет применять полученный опыт, имеет способность анализировать, синтезировать и давать оценку своей учебно-исследовательской деятельности[23, с. 8].

Время технического прогресса дает нам возможность шагать в ногу с новыми тенденциями и в образовательном плане. Появляются образовательные модели, в рамках которых, несомненно, преподаватель старается обеспечить обучающихся всеми необходимыми навыками работы, формируя как предметные, так и метапредметные результаты в обучении. Все образовательные модели,

конечно же, по-своему примечательны, каждая позволяет решать свои задачи в образовании.

Образовательная модель «Один ученик - один компьютер» как одна из самых распространенных известных моделей формирует в обучающихся интерес к учению, так как формы, в которой осуществляется учебная деятельность, открывают новые инструменты познания окружающего мира. Обучающийся, обладающий стимулом к обучению, получает более высокие оценки, чем дети, которые учатся без желания. К тому же ученик, для которого образовательное пространство становится интересным, получает оценки, соответствующие желаемым. Поэтому можно сказать, что образовательная модель «Один ученик - один компьютер» вполне может заинтересовать ученика своим подходом к обучению, своими методами по осуществлению образовательной линии знаний.

Образовательная модель «1 ученик:1 компьютер» сегодня является одной из наиболее существенных образовательных инноваций. Эта модель, в которой главным инструментом обучения школьников является компьютер, ноутбук, а в качестве методов и способов обучения выступают сервисы активного взаимодействия и технологии информационного поиска.

Пришло время глубокого анализа педагогической реальности и критического обращения к основам образовательной системы, на которой построена современная школа. Образовательная модель «1 ученик: 1 компьютер» позволяет оценить состояние школы и определить пути, по которым начнется непрерывное движение к образовательному взаимодействию, соответствующему требованиям и задачам XXI века. С развитием и усовершенствованием технологий образования выявляются новые стандарты в обучении, где целью уже является формирование той модели ученика, которую ждет современное общество[14].

Модель «BYOD» или «Принеси свое устройство» поддерживается многими современными школами, где есть возможность подключения к школьной сети. Обучающиеся могут получить доступ в интернет, к другим внутренним сетевым ресурсам в рамках организации собственного обучения. Эта технология позволяет

участникам образовательного процесса использовать собственные телефоны и планшеты, ноутбуки для достижения более высоких показателей в обучении, позволяет улучшить социальный климат в классе, уменьшить время отклика на задачи, поставленные учителем, создать новые каналы взаимодействия. Каждый из участников процесса в вольной ему атмосфере может контролировать свой образовательный маршрут, предаваясь поиску при возникновении проблемной задачи[11, с. 311].

Также, эффективной является технология «Образование вне стен классной комнаты». Эта образовательная модель включает нестандартные мобильные методики обучения, которые формируют у обучающихся интерес к школьным предметам в рамках дополнительного образования. Образовательная модель позволяет раскрыть в обучающемся исследователя, что очень необходимо и стратегически важно в информационном обществе. Модель активизирует творческий потенциал, позволяет осуществлять активную работу с данными, требующими обобщения и систематизации, также позволяет укрепить связи с семьей посредством сетевых семейных проектов, формирует социально-адаптированную личность, способную к навыкам поиска, обобщения, анализа, критического отбора информации.

Другая образовательная модель, которая известна, наверное, больше чем другие - «Проектная деятельность». Технология, которая имеет часть свойств других, выше изложенных. Каждый ученик должен быть обучен этой технологии, так как она является одной из основополагающих для реализации современного образовательного стандарта. Данная модель обеспечивает целостность педагогического процесса, позволяет в единстве осуществлять обучение и воспитание обучающихся, помогает организовать положительную мотивацию для самообразования и саморазвития, активизирует познавательные интересы и медиакультуру. Часто, говоря о проектной деятельности, имеют в виду исследование или метод проектов. В отличие от исследования, проектирование ориентировано на практику, где в процессе ученик ставит проблему и, определяя соответствующие задачи и методы, решает ее.

Современная система образования требует использования новых форм в обучении для развития и воспитания инициативных и творчески мыслящих учащихся, способных к самостоятельному принятию решений, поиску необходимой информации, в том числе в сети Интернет.

Одним из наиболее эффективных методов для развития личности учащегося является проектный метод.

Сетевые проекты в школе необходимы. В сетевых проектах создается сетевая среда, которая дает возможность каждому ученику продвигаться в определенном им самим темпе, находить и размещать информацию в оптимальном объеме, участвовать в коммуникации с участниками проекта в реальном и отсроченном времени, взаимодействовать с учениками других школ, городов, стран [17]. При этом все участники имеют определенную степень свободы, достаточную для возможности определять приоритеты по характеру и направленности собственной деятельности, и нести ответственность за конечный результат, каждый может стать лидером готовым к использованию своего ресурса для достижения общих целей проекта.

Взаимодействуя в сетевом проекте, школьник овладевает метапредметными компетентностями в различных образовательных областях. Кроме этого школьник овладевает еще и дистанционными компетенциями. У школьника формируются такие качества личности как: ответственность в принятии решений, гибкость мышления, умения решать проблему, вливаться и продуктивно работать во временных и постоянных коллективах, принимать ответственность за выполненную работу.

Основным видом деятельности в сетевом проекте является работа с информацией на разных носителях, в том числе содержащейся в информационных ресурсах интернета. Возможность сосредоточиться на отдельных проблемах, рассмотреть их с разных точек зрения позволяет добиться глубины размышлений и аргументированных выводов. Систематическая практика в совместной деятельности формирует не только самостоятельность, но и ответственность за собственную работу, работу всей группы. При этом учащиеся

приучаются выполнять разные социальные роли (лидера или исполнителя, организатора совместной деятельности, генератора идей и т.д.) [16, с. 93].

Сетевые проекты в школе - это не только учебно-познавательная и творческая, это, на наш взгляд, больше способ самореализации себя в команде. Во время работы над проектом происходит взаимодействие школьников при изучении чего-то нового, они получают умения распределять роли в процессе работы, приходиться к компромиссам и многие другие. В процессе работы над сетевым проектом формируются такие качества личности как: ответственность в принятии решений, гибкость мышления, умения решать проблему, вливаться и продуктивно работать во временных и постоянных коллективах, принимать ответственность за выполненную работу, формируется способность к самообучению[18, с. 61].

Наиболее эффектными и эффективными являются проекты участники, которых находятся на отдаленных территориях, либо являются участниками разных социальных групп. Сетевым проектом называется проект в рамках того или иного сетевого сообщества с использованием компьютерных технологий посредством социального партнерства. Деятельность в сетевом проекте может быть[21]:

- учебно-познавательной;
- исследовательской;
- творческой;
- игровой.

Сетевая проектная деятельность учит работать в команде, развивает коммуникативные навыки, толерантность, умение скоординировать свои и совместные действия. Что делает проект сетевым:

- сбор данных в разных странах, регионах, городах и сопоставление наблюдений за природными, физическими, социальными явлениями;
- сравнительное исследование или изучение событий, явлений, фактов, эффективности решения одной проблемы для выявления определенной тенденции, разработки предложений и принятия решения;

- совместная познавательная, творческая или игровая деятельность.

Проектное обучение это важная часть профессионального образования. Продуктом проекта может быть учебный проект или же проект, направленный на практическое применение [25]. Функции проекта:

- определяющая сферу учебной деятельности;
- прогнозирующая (общий замысел и результаты через конкретные действия);
- координирующая (этапы деятельности);
- контролирующая (фиксирующая выполнение задач).

Сетевой проект организуется при помощи веб-коммуникаций и имеет:

- общую проблему,
- цель,
- согласованные методы,
- способы деятельности,
- усилия, направленные на достижение совместного результата.

Во время сетевого проекта:

- учащиеся обсуждают решение проблем в реальных или виртуальных условиях;
- работа, в основном, проводится в интернете, она осмысленна и активна;
- организация взаимодействия школьников полностью отвечает требованиям эффективной самостоятельной не только индивидуальной, но и групповой работы;
- основным видом деятельности является работа с информацией на разных носителях, в том числе содержащейся в информационных ресурсах Интернета,
- возможность сосредоточиться на отдельных проблемах, рассмотреть их с разных точек зрения позволяет добиться глубины размышлений и аргументированных выводов;
- систематическая практика в совместной деятельности формирует самостоятельность и ответственность за собственную работу, работу всей группы;

- учащиеся несут разные социальные роли (лидера или исполнителя, организатора совместной деятельности, генератора идей и т.д.).

Метод проектов целесообразно применять, если:

- существует значимая проблема (интеграция знания, исследование). Есть значимость результата (теоретическая, практическая),
- предполагается самостоятельная деятельность учащихся,
- возможно структурирование (этапность) проекта.

Так как проект создается в основном с использованием компьютера, информатика наиболее подходит для работы с сетевыми проектами. Опыт проведения сетевых проектов, говорит о том, что проектная деятельность является эффективной формой учебной деятельности, которая способствует повышению учебной мотивации, а также выполнению требования ФГОС.

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые приходится осваивать заново. К примеру, в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом информатики как учебного предмета в 5 классе нет, она изучается только как пропедевтика во внеурочной деятельности, что позволяет раскрыть творческий потенциал учащихся благодаря методу проектов, в основе которого лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве [30]. В процессе проектирования обучающиеся осознают значение информатики в повседневной жизни человека, учатся анализировать, систематизировать и классифицировать информацию, подбирать логическое обоснование своим высказываниям, грамотно строить описание проектируемого объекта. Ученики с удовольствием выполняют проекты «Компьютер будущего», «Рисунок по координатам», «Мой первый мультфильм» и другие. Их увлекает как сам процесс создания проектов, так и получение интересного результата, иногда даже неожиданного.

Например, проект «Компьютер будущего» дети выполняют в различных компьютерных программах, делают материальную модель-макет компьютера. Защита проектов также показывает результаты: в каждом проекте видна роль всех детей, поделивших обязанности между собой. В проектной деятельности раскрываются способности каждого из учащихся, а также приобретаются навыки коллективной работы, один и тот же проект может быть выполнен совершенно по-разному. Дети учатся самостоятельно ставить цели своего проекта, основные задачи, устанавливать причинно-следственные связи и действовать согласно им.

Иными словами, пропедевтический курс информатики, разработанный для учащихся 3 - 6 классов, является важным звеном в системе непрерывного информатического образования детей. Программа учебного курса входит в общий комплекс программ обучения и своим содержанием, методическим обеспечением подтверждает приверженность принципам непрерывности и преемственности в обучении. Курс соответствует целям общего начального образования, определяющего свои приоритеты в развитии личности школьника, воспитании нравственных и эстетических чувств, освоения системы метапредметных, предметных знаний, умений, навыков; решает задачи пропедевтики базовых понятий информатики основного школьного курса и в целом способствует системному и более глубокому изучению учащимися информатики в школе. В то же время система внеурочной деятельности, в силу менее жестких требований, по сравнению со школой, к организации учебного процесса, большего количества учебных часов, более гибкого подхода к распределению учебного времени и формированию учебных групп дает богатые возможности для системно-деятельностного, личностно ориентированного подходов к обучению, нашедших свою практическую реализацию в проектном обучении информатике.

Реализацией сетевых проектов занимаются педагоги в основном во время внеурочных занятий, сложность проекта зависит в первую очередь от уровня развития ребенка. Планка сложности должна быть немного выше планки самого ребенка, именно тогда учащийся получит шанс на развитие, но в тоже время не бросит проект, не справляясь с ним [5].

На внеурочных занятиях необходимо часто предлагать детям задания, рассчитанные на несколько человек. Например, создание игры на какой-нибудь конкурс. После этого роль учителя как учителя все время колеблется, это и консультант, и, если проект «плохо пошел», координатор, и даже иногда «тормоз» - если проект пошел слишком хорошо, но не в ту сторону.

Чтобы разработать сетевой проект, необходимо определить: общую тему, в рамках которой будет проводиться проект, актуальность проекта; название проекта; сроки реализации проекта; состав участников; цели проекта, основные задачи, направления, из которых складывается проект, этапы проекта с конкретными предполагаемыми результатами[24].

I. Первым этапом любого проекта является планирование:

Планирование чаще всего происходит в форме мозгового штурма, накидывается много вариантов, после записи всех предложений ребята начинают примерно прикидывать сроки реализации каждого предложенного варианта, объем знаний, необходимых для его реализации. Часть предложенного после этого откидывается. Педагогу на этом этапе чаще всего приходится напоминать про сроки создания проекта, необходимость скоординировать действия, записать идеи, составить примерный план.

В процессе мозгового штурма появляется координатор проекта, он записывает общий итог работы и ответственных за те или иные части.

Планирование проекта чаще всего делится на этапы, причем идут они в основном именно в перечисленном порядке:

1) Цели и задачи:

Начальную задачу предлагает учитель, а уже из нее проистекают те цели и задачи, которые ставят перед собой учащиеся в ходе мозгового штурма.

2) Участники:

Обговаривается состав команды; возможно приглашение участников, необходимых для реализации проекта, со стороны. Например, в ходе обсуждения планируется аудиозапись текста, но сами авторы проекта красиво прочитать текст не могут, тогда принимается совместное решение позвать одноклассника,

который «классно стихи рассказывает». Иногда приглашенным участником может быть и учитель какого-нибудь предмета для консультации, и школьник младших классов для тестирования.

3) Условия участия;

4) Сроки реализации проекта. Результаты проекта. Награды, призы;

5) Содержание проекта (планируется участниками);

6) Название. Аннотация;

7) Особенности проведения, виды деятельности;

8) Авторы, координаторы, администраторы, организаторы. Это этап распределения ролей, постановка конкретных задач для каждого из участников.

II. Работа над проектом.

На этом этапе работа учителя вроде бы не ощутима. Ребята делают все сами, взаимодействие идет чаще всего в сети. Современные технологии дают огромные возможности для совместной работы. Это и обмен файлами, и совместная работа над проектом на специализированных сайтах, и обсуждение возникших проблем, и поиск информации и многое, многое другое.

Но, тем не менее, именно на этом этапе работа учителя наиболее сложна. Учитель должен не просто филигранно владеть материалом, но и, самое главное, быть способным к самообучению, чтобы помочь решить проблемы, возникшие у учащихся в ходе работы. Иногда поиск ответа занимает не один день, а ведь нельзя просто «разжевать» материал, нужно подвести ребенка к решению, дать ссылки на сайты, подсказки и т.п. Сделать так, чтобы учащийся решил свою задачу сам.

Наконец, проект готов. Начинаем анализировать результаты.

III. Анализ проекта. Вывод.

На этом этапе происходит исследование получившегося продукта, самоанализ проекта, рефлексия. Команда, которая сформировалась в ходе работы, делает общие выводы.

Причем, после выполнения проекта, учащиеся, анализируя свою работу, часто ставят себе следующие цели и задачи. Иногда такими целями становятся

изучение нового языка программирования, улучшение знаний в какой-нибудь предметной области. Например, один из учащихся увидел необходимость в знании английского языка для чтения технической документации, поставил перед собой цель, в результате через год достаточно бегло переводит техническую документацию с английского[13].

В качестве примера рассмотрим сетевой проект «Путешествие с Емелей в страну Безопасности» на площадке сайта <http://www.nachalka.com/>. Проект начинается с того, что нужно собрать команду из 3-4 человек в своем учетном профиле на сайте. Для этого у каждого ученика должна быть электронная почта и открыт свой собственный профиль (т. е. он должен быть зарегистрирован на сайте <http://www.nachalka.com/>). Команду из трех и более учеников координатор (учитель) собирает, разослав приглашения участникам. Почтовые ящики создаются в школе, так как не у всех ребят дома есть компьютеры. С другой стороны, такой навык необходим, так как на любом портале в сети интернет требуется регистрация.

Обязательные условия работы в сетевом проекте:

- Организация предварительной работы с родителями по ознакомлению с проектом и оформлению согласия на работу ребенка в проекте: посмотреть видеообращение главного героя Емели, который приглашает ребят в увлекательное путешествие, знакомит с целями и задачами проекта;

- Ознакомление детей и родителей с правилами безопасной работы в сети интернет.

Таким образом, в проект включены все участники образовательного процесса: дети, родители, учитель.

Правильная и быстрая регистрация значительно увеличивает шансы быть принятыми в состав участников проекта (принимают только первые 50 команд). Как только команда принята в состав участников сетевого проекта, начинается увлекательное и познавательное путешествие команды в мир новых знаний. Первый этап проекта — «Знакомство». Необходимо поставить метку на карте Google. Команда должна обозначить свое местонахождение флажком на здании

школы, разместить эмблему, название команды, девиз, дать ссылку на сайт или блог класса.

На следующих этапах проекта — «Дом», «Дорога», «Природа» — следуя инструкциям, выполняются проектные задания. Очень важно, что на сайте даются подробные инструкции по работе (при регистрации, создании документов в системе Google, по освоению новых сервисов). Всегда оказывается помощь организаторами проекта, а на форуме можно делиться своими впечатлениями и общаться с другими участниками сетевого проекта.

На начальном этапе выполнения проекта сложно ориентироваться в Google документах, можно вместе с детьми осваивать программы Publisher, PowerPoint, учиться печатать небольшие тексты. В этом проекте дети впервые знакомятся с сервисом «Облако слов».

Дети учатся работать в программе Publisher, составляют брошюру «Правила поведения в лесу», буклет «Осторожно! Ядовитое растение», рекомендации «Правила поведения на кухне», создают общий коллективный продукт — презентацию-энциклопедию «Ядовитые растения России». На протяжении всего проекта ведут «Дневник путешествия», в котором находят отражение самооценка и рефлексия участников, создается презентация в Google «Пластилиновый макет перекрестка».

В таблице продвижения отслеживаются оценки, которые ставит Емеля и руководители проекта. В комментариях даются рекомендации и советы, как улучшить свои продукты, на форуме сайта все общаются с другими участниками сетевого проекта, оцениваются работы других команд. По завершении проекта вручается сертификат об участии в сетевом проекте.

Итак, участие в сетевых проектах позволяет сделать вывод о том, что они позволяют развивать коммуникативные навыки и формируют интеллектуальные умения учащихся. Развивают творческий потенциал, мотивацию к учению, предметных и метапредметных знаний и умений критического мышления, навыки самооценки. Сетевые проекты формируют у учащихся навыки и умения работы с различными источниками, так же способствуют социализации и

индивидуализации личности. Участие в сетевых проектах, предъявляет особые требования к его участникам. Учителю и учащимся необходимо владеть исследовательскими и поисковыми методами, уметь организовывать самостоятельную работу учащихся, владеть компьютерной грамотностью, уметь использовать современные интернет-технологии.

Требование к участникам проекта достаточно высоки, хотя их можно дополнить и некоторыми правилами «хорошего тона», без чего групповая работа с партнерами просто не возможно. К ним можно отнести доброжелательность, обязательность в выполнении всех заданий в установленные сроки, взаимопомощь в работе, тщательное и добросовестное выполнение работы, полное равноправие мыслей и идей.

Конечно, большая нагрузка ложится на учителя, который организует и координирует деятельность команды, помогает решать технические вопросы. Доминирующая в сетевом проекте деятельность: исследовательская, поисковая, творческая, прикладная (практико-ориентированная), ознакомительно-ориентировочная, пр.

При организации и проведении образовательного события необходимо учитывать:

- интерес ребенка,
- на основе интереса строить деятельность,
- в ходе деятельности появляется творчество, инициатива,
- результаты, рефлексия.

Итак, сетевые проекты – эффективное средство реализации ФГОС в образовательном пространстве в котором формируются, ценностно-смысловые, коммуникативные, продуктивные ключевые компетенции важные для каждого школьника.

Основная идея сетевого проекта - конкретизировать содержание федерального компонента с учетом межпредметных и внутренних связей,

возрастных особенностей, а также удовлетворить познавательные интересы школьников.

Таким образом, можно сделать вывод, что сетевые проекты позволяют реализовать базовые принципы системно-деятельностного подхода, положенные в основу ФГОС.

Организация взаимодействия школьников в ходе работы над сетевым проектом полностью отвечает требованиям эффективной самостоятельной не только индивидуальной, но и групповой работы.

Учащиеся реализуют следующие умения:

- работа с информацией: поиск, анализ, критическое отношение к информации

- развитие исследовательских способностей: возможность сосредоточиться на отдельных проблемах, рассмотреть их с разных точек зрения, уметь делать аргументированные выводы, проводить анализ и синтез;

- развитие коммуникативных способностей: в процессе работы над сетевым проектом учащиеся могут обмениваться опытом, мнениями, данными, информацией, методами решения проблемы, результатами собственных и совместных разработок; в результате формируется самостоятельность, ответственность за свою работу и совместную работу всей команды. И самое главное формируется умение к самообучению.

Выводы по Главе 1: система внеурочной деятельности, в силу менее жестких требований, по сравнению со школой, к организации учебного процесса, большего количества учебных часов, более гибкого подхода к распределению учебного времени и формированию учебных групп дает богатые возможности для системно-деятельностного, личностно ориентированного подходов к обучению.

Информатика – это та предметная область, которая может расширяться и углубляться в различных направлениях в рамках внеурочной деятельности в основной школе.

Одной из форм организации внеурочной деятельности в условиях современной цифровой образовательной среды может выступать сетевой проект.

Сетевым проектом называется проект в рамках того или иного сетевого сообщества с использованием компьютерных технологий посредством социального партнерства. Деятельность в сетевом проекте может быть: учебно-познавательной; исследовательской; творческой; игровой.

Образовательная внеурочная деятельность в ходе работы над сетевым проектом опирается на имеющиеся у школьника силы, потенциальные возможности и веру взрослых в эти возможности. Это довольно самостоятельный педагогический процесс, нацеленный на усиление позитивных, нейтрализацию негативных тенденций в развитии партнерства.

Глава 2. Сетевой проект по информатике во внеурочной деятельности обучающихся основной школы.

2.1. Разработка сетевого проекта «Безопасность в сети интернет» для 7 класса

Для организации внеурочной деятельности по информатике в 7 классе общеобразовательной школы был разработан сетевой проект «Безопасность в сети Интернет». В визитной карточке (таблица 1) отражены основные характеристики проекта: тип, цель, задачи проекта, общие формы и приемы работы над проектом, требования к предметным, метапредметным, личностным результатам, основополагающий вопрос, проблемные вопросы, направляющие учебные вопросы.

Таблица 1

Визитная карточка проекта

Название проекта	Безопасность в сети Интернет
Тип проекта	Сетевой, практико - ориентированный, творческий
	<p>Актуальность: В современном мире очень возросло влияние сети Интернет. Уже ни один человек не может обойтись без использования интернет ресурсов. Поэтому остро встает вопрос о безопасности в сети, и о том, как мы можем себя защитить.</p> <p>Цель: - обратить внимание школьников на собственную безопасность при использовании сети Интернет; - научить правилам безопасности и сетевого этикета в Интернете; - помочь учащимся донести сведения о безопасности в Интернете и сетевом этикете своим сверстникам, родителям и другим взрослым.</p> <p>Задачи: - обозначить основные риски, уязвимые места нахождения детей в Интернете, механизмы, способные свести эти риски к минимуму; - создать условия для решения проблемы безопасности учащихся 7-х классов в Интернете;</p>

	- ознакомить учащихся 7-х классов с вредными последствиями нахождения в сети, дать представление об Интернет - зависимости.
Участники	Обучающиеся 7 -х классов
Продолжительность	Приблизительно 1 месяц
Формы работы	Сетевое взаимодействие, коллективная, исследовательская, групповая работа
Методы и приемы	<ul style="list-style-type: none"> • сетевое взаимодействие участников проекта; • проектирование (создание проектного продукта); • информационные (поиск материала в различных источниках информации); • оценивания процесса выполнения (формирующее оценивание, подведение итогов работы над проектом); • практический метод (применение знаний на практике)
Планируемые результаты обучения	<p>Личностные универсальные учебные действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> • целостный, социально ориентированный взгляд на мир; • овладение навыками адаптации в изменяющемся и развивающемся мире; • развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки; • ориентация на успех в учебной деятельности и понимание его причин; • развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками. <p>Метапредметные результаты</p> <p><i>Познавательные универсальные учебные действия:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • принимать и сохранять учебную задачу; • планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; • осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату; • адекватно воспринимать оценку учителя и сверстников; • различать способ и результат действия; • оценивать правильность выполнения действий и вносить коррективы; <p><i>Регулятивные универсальные учебные действия:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • осуществлять поиск необходимой информации; • устанавливать причинно-следственные связи; <p><i>Коммуникативные универсальные учебные действия:</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> • ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии; • учитывать и уважать разные мнения; • формулировать собственное мнение и позицию; • договариваться и приходить к общему решению; • грамотно задавать вопросы; <p>Предметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • осознание целостности окружающего мира, элементарных правил нравственного поведения в мире природы и людей, норм здоровьесберегающего поведения в природной и социальной среде; • развитие навыков устанавливать и выявлять причинно-следственные связи в окружающем мире.
Основополагающий вопрос	Какие опасности подстерегают нас в сети?
Проблемные вопросы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Как обеспечить личную информационную безопасность в современном обществе? 2. Абсолютно защищенный компьютер миф или реальность? 3. Какие существуют решения направленные на обеспечение информационной безопасности? 4. Какие существуют решения направленные на обеспечение информационной безопасности?
Учебные вопросы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Что такое информационная безопасность? 2. Какие существуют модели безопасности? 3. Что предлагают разработчики программного обеспечения? 4. Как работать с различными Интернет - сервисами?

Ожидаемый результат:

В ходе данного проекта учащиеся 7-х классов узнают о проблеме безопасности в современном информационном обществе, о том, как обезопасить свою личную информацию, не потеряться в потоках информации.

Обеспечение информационно-технологической среды для реализации сетевого проекта состоит из таких компонентов как: Google - sites для сетевой организационной деятельности, и различные сервисы Web 2.0.

Ссылка на разработанный сайт:

<https://sites.google.com/view/internetnet/главная?authuser=0>.



Рис.1. Титульная страница сайта

Полное представление разработанного сайта представлено в Приложении А.

В Таблице 2 представлено подробное содержание этапов работы над сетевым проектом посредством сайта проекта.

Таблица 2

Этапы работа над сетевым проектом

Этап, срок выполнения:	Планируемая деятельность:	Задание для выполнения:	Раздел сайта
1.Подготовительный этап "Давайте познакомимся" Срок выполнения этапа 7- 10 дней.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Собрать команду не более 5 человек под руководством учителя. Придумать название своей команде. ✓ Пройти регистрацию в системе Google, используя название вашей команды в качестве логина. ✓ Зарегистрировать команду на участие в проекте (заполняет учитель) ✓ Ознакомиться с 	<u>Задание 1:</u> Создать логотип для своей команды в сервисе Word Art. <u>Задание 2:</u> Создать визитку своей команды.	<u>Ссылка:</u> https://sites.google.com/view/internetnet/главная/1-подготовительный-этап?authuser=0

	разделом "Наши достижения"		
2. Исследовательский этап "Предупрежден - значит вооружен " Срок выполнения этапа 10 дней	✓ Изучить информацию о безопасности в сети, о безопасной работе в сети.	<u>Задание 1:</u> Создать видеоролик на тему "Мы в сети Интернет".	<u>Ссылка:</u> https://sites.google.com/view/internetnet/главная/2-исследовательский-этап?authuser=0
3. Заключительный этап "Вместе мы сила" Срок выполнения этапа - 10 дней	✓ Изучить сервисы Microsoft Publisher, Avatan. Раздать буклеты на улице, в школе, дома. ✓ Сделать фотографии команды	<u>Задание 1:</u> Создать буклет на одну из предложенных тем. <u>Задание 2:</u> Создать Фотоколлаж команды.	<u>Ссылка:</u> https://sites.google.com/view/internetnet/главная/3-заключительный-этап?authuser=0
4. Подведение итогов Срок выполнения 3-5 дней	Заполнить Google Forms	Оценить работу свою и работу другой команды.	<u>Ссылка:</u> https://sites.google.com/view/internetnet/главная/подведение-итогов?authuser=0

После выполнения каждого задания участникам проекта необходимо указать ссылку на свое задание в разделе " Наши достижения" (Рис.2.), а также разместить созданный продукт в сервисе WikiWall. Ссылка на данный сервис: <http://wikiwall.ru/>. WikiWall или, как его ещё называют, Вики-стена – это сервис, который позволяет создавать страницу и сделать ее доступной группе пользователей. Участники могут набирать текст, размещать фотографии, видео.



Рис.2. Раздел сайта "Наши достижения"

На первом этапе сетевого проекта учащимся предложено выполнить два задания.

Задание 1: Создать логотип для своей команды в сервисе Word Art.

Перед выполнением задания необходимо ознакомиться с критериями оценивания этого задания. Оценивать логотип будут участники проекта с других команд.

Таблица 3

Критерии оценивания логотипа

Критерии	Оценка
Отражен девиз команды	max 5 баллов
Отражена суть нашего проекта	max 5 баллов Общий балл: 10 баллов

Перед тем, как начать выполнять задание необходимо ознакомиться с разработанной инструкцией для работы в Word Art. Инструкция разработана в Google Презентации (см. Приложение В)

<https://docs.google.com/presentation/d/1YV7ob2UgYo1PdJdrcSa9ihj3Lo83ZOh1DF6PN5uCgRM/present?ueb=true&slide=id.p> (ссылка на инструкцию)[7].



Рис.3. Инструкция по работе с Word Art (титульная страница презентации)

Задание 2: Создайте визитку своей команды.

Ссылку на визитку разместите в разделе " Наши достижения". Оценивать работу будут участники других команд. Визитку нужно сделать в одном из предложенных сервисов:

Сервис ThingLink (ссылка на сервис: <https://www.thinglink.com>) - данный сервис предназначен для создания интерактивных плакатов. Сервис ThingLink позволяет сделать даже самые обычные картинки интерактивными и интересными. Здесь есть возможность добавлять метки с текстом, указывать ссылки на аудио, а также видео и изображения. Созданные плакаты можно редактировать на свой вкус. Созданные плакаты в ThingLink могут быть доступны для редактирования другим пользователям без регистрации, а могут стать только личными.

Сервис Glogster (ссылка на сервис: <https://edu.glogster.com>) - позволяет создавать бесплатные интерактивные постеры, плакаты. Легко и быстро. Такие постеры называются глоги (glogs). В них можно размещать текстовые блоки, рисунки и фотографии выбирая их размеры и размещение, закачивать музыку и видео, вставлять ссылки на внешние ресурсы, и т.д.

Визитка обязательно должна содержать:

- Название команды,
- Девиз команды,
- Фото команды,
- Тематические фотографии и картинки.

Таблица 4

Критерии оценивания визитки

Критерии	Оценка
Отражено название команды	1 балл
Отражен девиз команды	2 балла
Наличие фото команды	2 балла
Неординарность и оригинальность	1 балл
Содержание о каждом участнике проекта	4 балла
Общий балл: 10 баллов	

На втором этапе участникам предложены следующие задания:

Задание для второго этапа:

1. Изучите вместе с учителем информацию о безопасности в сети, о безопасной работе в сети. Изучив этот материал, ты узнаешь много нового и станешь более уверенным пользователем Интернет. Материал для изучения: www.razbiraeminternet.ru/module/1 [20].

2. Создайте видеоролик на тему " Мы в сети Интернет". Созданный вами видеоролик, разместите в разделе " Наши достижения".

Не забывайте о том, что ваш ролик должен раскрывать следующие вопросы:

Основополагающий вопрос: Какие опасности подстерегают нас в сети?

Проблемные вопросы:

Как обеспечить личную информационную безопасность в современном обществе?

Абсолютно защищенный компьютер миф или реальность?

Какие существуют решения направленные на обеспечение информационной безопасности?

Учебные вопросы:

Что такое информационная безопасность?

Какие существуют модели безопасности?

Что предлагают разработчики программного обеспечения?

Как работать с различными Интернет - сервисами?

Таблица 5

Критерии оценки видеоролика

Критерии	Баллы
Оригинальность идеи	2 балла
Соответствие сюжета выбранной теме	5 баллов
Информативность	3 балла
Качество видеоролика	5 баллов
Общий балл: max 15 баллов	

На заключительном этапе "Вместе мы сила" обучающимся предложено:

Задание 1: создать буклет на одну из предложенных тем:

- Основные угрозы вирусов,
- Основные типы вирусов,
- Будь осторожен при использовании личных данных в сети,
- Как выбрать антивирусное ПО?
- Как правильно использовать антивирусное ПО?
- Сетевой этикет должен знать каждый,
- Правила этикета при общении по электронной почте.

Для создания буклета вам необходимо использовать Microsoft Publisher.

Это программное обеспечение, входящее в состав пакета Office, которое позволяет создавать официальные документы, такие как информационные бюллетени, открытки, листовки, приглашения, брошюры, буклеты и многое другое, используя для этого встроенные шаблоны. Выберите один из встроенных шаблонов Publisher, добавьте текст и изображения по своему желанию, а затем сохраните и распечатайте документ.

Перед использованием данного сервиса, изучите простую инструкцию по работе с данным продуктом. <https://microsoft-publisher.ru> (ссылка на инструкцию)[9].

Буклет оценивается по критериям:

- Полнота материала: до 5 баллов;
- Актуальность материала: до 5 баллов;
- Ясность изложения: до 3 баллов;
- Дизайн оформления: до 3 баллов;
- Ознакомление общественности (количество розданных буклетов и ширина ореола раздачи): до 10 баллов.

Разместить буклет необходимо в разделе " Наши достижения".

Задание 2:

1. Раздайте созданные вами буклеты на улице, в школе, дома, сделайте фотографии с акции раздачи буклетов.
2. Создайте Фотоколлаж своей команды с акции раздачи буклетов в сервисе Avatan.

Данный сервис работает быстро и позволит Вам редактировать большие по размеру фотографии. Это может быть фотография, загруженная с компьютера или из популярных социальных сервисов. Обработанную фотографию или коллаж можно сохранить на своем компьютере и поделиться ими в социальных сетях. Для начала работы не требуется регистрация. Avatan имеет огромное разнообразие функций, к которым относятся эффекты, наклейки, текстуры, текст, ретуширование, рамки, коллажи, и многое другое.

https://docs.google.com/presentation/d/1iI7E9BXnwcEI2zV7hEuJ_1K9GLbnctPn8d7vhRT82Mo/edit#slide=id.ge813a0236_0_48 (ссылка на инструкцию)[8].

3. Разместите Фотоколлаж команды в разделе "Наши достижения".

Фотографии оцениваются по критериям:

- Фотографии команды: max 5 баллов;
- Фотографии акции раздачи буклетов: max 5 баллов.

Завершающий шаг проекта - подведение итогов. На данном этапе участникам проекта необходимо оценить работу своей команды и работу команды других участников.

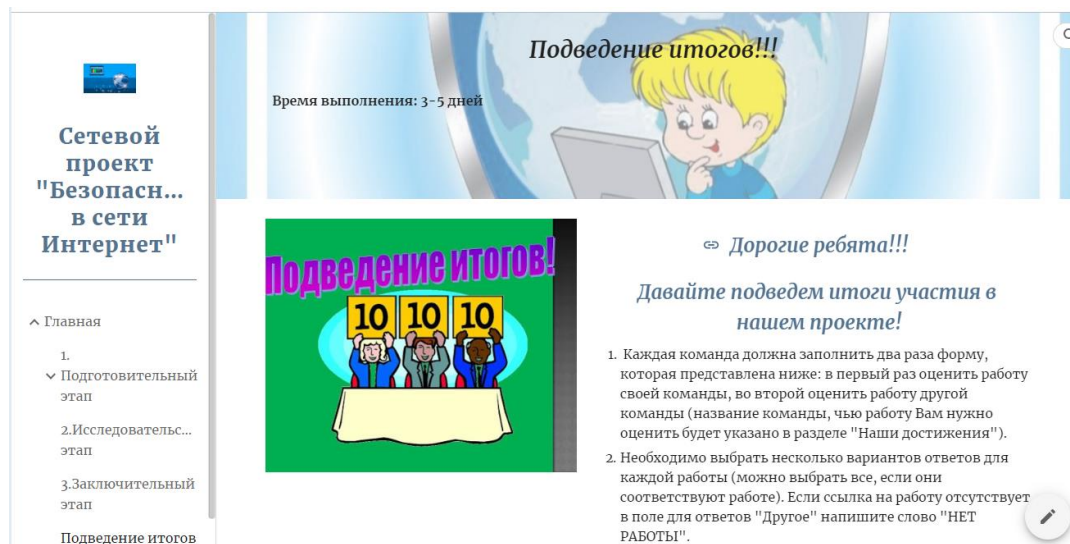


Рис.4. Вид раздела сайта "Подведение итогов"

Для проведения голосования за выполненные работы предлагается использовать сервис Google Forms.

Рис.5. Вид экрана голосования в сервисе "Google Forms" за выполненные работы

Оценка визитки *

- Отражено название команды
- Отражен девиз команды
- Наличие фото команды
- Неординарность и оригинальность
- Содержание о каждом участнике команды
- Другое: _____

Оценка видеоролика *

- Оригинальность идеи
- Соответствие сюжета выбранной теме
- Информативность
- Качество видеоролика
- Другое: _____

Рис.6. Вид экрана голосования в сервисе "Google Forms" за выполненные работы

Оценка буклета *

- Полнота материала
- Актуальность материала
- Ясность изложения
- Дизайн оформления
- Ознакомление общественности
- Другое: _____

Оценка фотоколлажа *

- Наличие фотографий команды
- Наличие фотографий с акции раздачи буклетов
- Другое: _____

ОТПРАВИТЬ

Рис.7. Вид экрана голосования в сервисе "Google Forms" за выполненные работы

Данный сервис удобен в использовании и удовлетворяет всем требованиям, которые необходимо соблюдать при проведении опроса в 7 классе. Участникам команды, занявшим первое, второе и третье места, на этапе награждения вручить медали. (Рис. 8, Рис. 9, Рис. 10).



Рис. 8. Медаль за первое место



Рис. 9 . Медаль за второе место



Рис. 10. Медаль за третье место

Таким образом, в процессе выполнения этого проекта обучающиеся осваивают:

1. общие приемы работы в облачных сервисах, таких как WikiWall, Word Art, ThingLink, Glogster, Microsoft Publisher, Avatan.
 2. расширяют и углубляют знания о подходах к обработке информации представленной в различных видах;
 3. получают навыки совместной деятельности в облачном документе с соблюдением этических и правовых норм;
 4. формируют систему представлений о безопасном поведении в интернете.
- Данный проект прошел экспертную оценку (Приложение В).

2.2. Методические рекомендации по реализации проекта «Безопасность в сети Интернет» в основной школе

Стремительные изменения, происходящие в мире, в обществе формируют вызовы современному образованию и по-новому обозначают вопросы сохранения и развития успешных традиций в области внеурочной деятельности, стимулируют использование преимуществ системы дополнительного образования детей и поиск новых подходов и средств к его развитию. Для достижения этой цели важно решить задачи за счет осуществления сетевого взаимодействия образовательных организаций.

Сетевые образовательные проекты возможно реализовывать в любой направленности внеурочной деятельности детей, с различной уровнем подготовки. В результате, расширяются возможности для проявления интеллектуальных и личностных способностей учащихся, принимающих активное участие в совместных проектах различной направленности, повышается качество реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ и программ внеурочной деятельности, расширяется единое образовательное пространство.

Сетевые проекты расширяют возможности педагога для построения индивидуального маршрута обучающегося, и прежде всего, за счет совместного использования организационных, материально-технических, воспитательных и образовательных ресурсов. Обучающийся и педагог получают возможность спроектировать перспективы профессионального будущего.

Еще одно слагаемое успеха сетевого взаимодействия заключается в соблюдении технологии сетевого образовательного проекта. Проект начинается с появления потребности в объединении усилий для решения определенной образовательной проблемы. На основе анализа имеющихся и необходимых ресурсов определяются возможные сетевые, межведомственные и социальные партнеры. Надежных партнеров объединяет общая цель, общая заинтересованность в решении тех или иных образовательных задач.

На следующем этапе составляется общий сетевой план проекта, в котором прописываются все мероприятия по направлениям деятельности, определяются сроки, ответственные от каждой из сторон, распределяются функции организаций-партнеров. Самое важное на этом этапе - согласовать сетевой план со всеми участниками и спрогнозировать оптимальные сроки выполнения.

Партнеры должны участвовать в едином целеполагании, согласовывать механизмы и схемы взаимодействия, договариваться о результатах деятельности. Совместное мероприятие в рамках проекта имеет свои особенности. Его отличает сетевой характер, который на практике отражает все аспекты совместного использования объединяемых ресурсов.

Как показывает опыт, такому мероприятию нужна более тщательная и объемная предварительная подготовка.

При реализации сетевого образовательного проекта важно спрогнозировать возможные риски и предусмотреть мероприятия, которые будут способствовать их минимизации.

Иными словами, ожидаемые результаты для всех участников сетевого взаимодействия и критерии эффективности реализации проекта прописываются и корректируются на первых этапах проектирования.

Об эффективности использования сетевого проекта свидетельствует появление новых форм совместных мероприятий. Знание, мотивация и готовность к внедрению и созданию инновационных педагогических продуктов, проявление профессиональной инициативы, владение информационно-коммуникационными технологиями характеризуют современного педагога.

Совместное проектирование образовательной сети и содержание совместной коллективной распределенной деятельности выявляет основных субъектов, их функции и ответственность в сетевых проектах. Использование сетевых проектов требует единого методического сопровождения самой проектной деятельности и распространения внутри сети накопленного опыта и собственных разработок, разработку единых требований к проведению

совместных мероприятий, организации коммуникации и использованию образовательных материалов.

Совместное методическое и педагогическое проектирование включает в себя определение целей и задач, средства и методы их достижения в конкретном сетевом образовательном проекте, что способствует выработке единого подхода к эффективности применяемых средств.

При создании сетевого образовательного проекта большое значение имеет четкое понимание объединяемой ресурсной базы и дальнейшего ее распределения при совместном использовании. Важным также является определение координационных и организационных механизмов осуществления сетевого проекта, ответственных за те или иные направления и совместные мероприятия различной формы. Немаловажным является выявление и привлечение различных социальных партнеров к реализации проекта, что усиливает эффективность его реализации.

Необходимо также спрогнозировать возможные риски и предусмотреть способы их минимизации, продумать форматы использования информационных ресурсов для обеспечения эффективности, организацию научно-методической поддержки проекта. Результативность проекта во многом зависит и от того, насколько четко школа проектирует желаемые результаты для всех участников сетевого образовательного проекта, включая родителей учащихся и социальных партнеров, а также определения, какие параметры и критерии оценки эффективности будут для данного проекта наиболее приемлемыми, соответствующими, комплексными, полными.

Что касается результатов проекта, они, как правило, связаны с новыми возможностями и новыми формами общения, проявления самостоятельности и творческой активности, совместной творческой деятельности, творческого роста, расширением этих существующих возможностей, с укреплением различных связей и – обязательно – новыми перспективами развития. В качестве рисков, можно выделить стереотипы мышления, выжидающую позицию участников, недостаточное владение методологией проектной деятельности всеми партнерами

сетевого взаимодействия, попытки управлять деятельностью административными методами, трудности координации.

Сетевой проект, который принято рассматривать как способ совместной деятельности, возникшей на основе определенной проблемы, позволяет образовательным учреждениям сегодня решать новые задачи, которые ранее были не под силу отдельному образовательному учреждению. В том числе он генерирует новые формы работы и форматы взаимодействия для решения проблемы достижения качества реализации внеурочных общеразвивающих для детей целей, выстраивания их индивидуальных образовательных маршрутов.

Реализация сетевых образовательных проектов и сетевых образовательных программ - действительно дает возможности совместного эффективного использования различных объединяемых ресурсов организаций для достижения общих целей.

Рассмотрим конкретные методические рекомендации сетевого проекта "Безопасность в сети Интернет".

Что необходимо учесть организатору при реализации сетевого проекта "Безопасность в сети Интернет":

1. Работа над проектным заданием предполагает внеурочную форму и самостоятельную работу обучающихся в сети.
2. Для организации работы детей учитель должен владеть технологией ведения проектной деятельности.
3. Необходимо уметь пользоваться следующими сервисами платформы Google: работа с сайтом (копирование, редактирование страниц, размещение документов, установка прав доступа), работа с документами Google, а также работа с различными сервисами Web.2.0.
4. Техническое и программное обеспечение:
 - компьютер с выходом в Internet. Необходимо для старта проекта и промежуточного обсуждения результатов;

- любой браузер, желательно Google.
- сервисы платформы Google.

Рекомендуемый порядок работы:

1. Создайте несколько аккаунтов Google (по числу рабочих групп в проекте - один аккаунт на всю группу).
2. Заполните страницы сайта описания проекта в соответствии с разработанными материалами.
3. Сделайте дубли необходимых для работы инструментов (документы-шаблоны), отредактируйте их.
4. Откройте доступ для редактирования этих документов для созданных аккаунтов.
5. Заполните содержанием этапов страницы сайта проекта, расположите на них нужные инструменты.
6. Разместите ссылки.

Участникам сетевого проекта необходимо обозначить цели и задачи, для того, чтобы каждый участник проекта понимал, что он хочет получить в результате проектной деятельности. Особое внимание нужно обратить на Подготовительный этап. На начальном этапе проекта необходимо организовать регистрацию участников, которую осуществляет учитель.

В разработанном сетевом проекте "Безопасность в сети Интернет" регистрация участников осуществляется в Google Forms. Использование Google Forms не случайно, это наиболее удачный выбор регистрации, обусловленный чётким структурированием регистрационных данных, автоматическое создание таблицы с данными о пройденной регистрации. После успешной регистрации, можно приступать к выполнению намеченных этапов проекта. Основными вопросами регистрации являются: ФИО руководителя команды, название команды, список участников, Gmail команды.

Регистрация команд

Уважаемые руководители команд, приглашаем Вас и Ваших учеников принять участие в сетевом проекте "Безопасность в сети Интернет"

ФИО руководителя команды *

Краткий ответ

Название команды *

Краткий ответ

Список участников команды (через запятую) *

Развернутый ответ

Gmail команды *

Рис.11.Регистрация команды в Google Forms.

Поскольку проект сетевой и участники не имеют возможности взаимодействовать в реальности, важно организовать их взаимодействие в сети различными способами. В разработанном проекте "Безопасность в сети Интернет" участники могут взаимодействовать, работая с Google-таблицей совместного редактирования и виртуальной доской WikiWall. Очень важно на сайте давать ссылки на подробную инструкцию по работе с виртуальной доской и Google-таблицей.

На этапах выполнения проекта можно столкнуться с трудностями, поскольку участники могут не ориентироваться в сервисах Word Art, ThingLink, Glogster, Microsoft Publisher, Avatan. Избежать этого можно, если следовать простым инструкциям, которые есть для каждого предложенного сервиса.

Перед тем, как приступить к выполнению заданий, необходимо обратить внимание на сроки проведения каждого этапа.

Для того чтобы деятельность участников проекта была еще более увлекательной и проявлялась дополнительная мотивация, каждое выполненное задание оценивается по определенным критериям, с которыми участники проекта знакомятся перед выполнением каждого задания.

Учитель должен контролировать выполнение заданий, помогать осваивать новые сервисы и вносить все данные в общую таблицу в разделе " Наши достижения" (Рис.12, 13).



Рис.12. Раздел "Наши достижения"

1	Название команды	Email команды	ФИ участников	ФИО учителя	Ссылка на логотип команды	Ссылка на визитку команды	Ссылка на видеоролик
2	1.						
3	2.						
4	3.						
5	4.						
6	5.						
7							
8							
9							
10							
11	Голосование:						
12	Название команды, которая голосует		Название команды, чью работу оценивают				
13	1		1				
14	2		2				
15	3		3				
16	4		4				
17	5		5				
18							
19							
20							

Рис.13.Общая таблица с данными

На этапе завершения проекта необходимо подвести итоги и опубликовать результаты голосования. Участники сетевого проекта в самом конце оценивают свою работу над проектом и работу другой команды участников. Здесь важно не забыть указать какая команда, за какую голосует.

Подведение итогов должно быть сделано своевременно и в соответствии с итогами промежуточных этапов.

Выводы по Главе 2: во второй главе нами был приведен пример сетевого проекта «Безопасность в сети интернет», направленный на то, чтобы обратить внимание школьников на собственную безопасность при использовании сети Интернет и научить правилам безопасности и сетевого этикета; помочь детям донести сведения о безопасности в Интернете и сетевом этикете своим родителям и другим взрослым.

Сетевые образовательные проекты можно реализовывать в любой направленности внеурочной деятельности детей, с различными организациями и на любом уровне.

Партнеры должны участвовать в едином целеполагании, согласовывать механизмы и схемы взаимодействия, договариваться о результатах деятельности. Совместное мероприятие в рамках проекта имеет свои особенности. Его отличает сетевой характер, который на практике отражает все аспекты совместного использования объединяемых ресурсов.

При реализации сетевого образовательного проекта важно спрогнозировать возможные риски и предусмотреть мероприятия, которые будут способствовать их минимизации.

Таким образом, в процессе выполнения сетевого проекта "Безопасность в сети Интернет" обучающиеся осваивают:

1. общие приемы работы в облачных сервисах
2. расширяют и углубляют знания о подходах к обработке информации представленной в различных видах;
3. получают навыки совместной деятельности в облачном документе с соблюдением этических и правовых норм;
4. формируют систему представлений о безопасном поведении в интернете.

Заключение

В ходе проведенного нами исследования:

Проанализированы содержание и способы организации внеурочной деятельности по информатике в основной школе. В качестве основных способов организации внеурочной деятельности выступают кружки, экскурсии, круглые столы, секции, диспуты, конференции, школьные научные общества, соревнования, олимпиады, поисковые, научные исследования, общественно полезные практики и т.д.

Изучены особенности сетевых проектов для использования во внеурочной деятельности по информатике.

Система внеурочной деятельности, в силу менее жестких требований, по сравнению со школой, к организации учебного процесса, большего количества учебных часов, более гибкого подхода к распределению учебного времени и формированию учебных групп дает богатые возможности для системно-деятельностного, личностно ориентированного подходов к обучению, нашедших свою практическую реализацию в сетевых проектах по информатике.

Сетевым проектом называется проект в рамках того или иного сетевого сообщества с использованием компьютерных технологий посредством социального партнерства. Деятельность в сетевом проекте может быть: учебно-познавательной; исследовательской; творческой; игровой.

Образовательная внеурочная деятельность в ходе работы над сетевым проектом опирается на имеющиеся у школьника силы, потенциальные возможности и веру взрослых в эти возможности. Это довольно самостоятельный педагогический процесс, нацеленный на усиление позитивных, нейтрализацию негативных тенденций в развитии партнерства.

В результате сделан вывод о том, что в рамках внеурочной деятельности можно организовать сетевой проект, который будет способствовать расширению и углублению знаний о подходах к обработке информации представленной в различных видах, получению навыков совместной деятельности в облачном документе с соблюдением этических и правовых норм.

Разработан сетевой проект «Безопасность в сети интернет» для 7 класса основной школы, направленный на то, чтобы обратить внимание школьников на собственную безопасность при использовании сети Интернет, научить правилам безопасности и сетевого этикета в Интернете.

Разработаны общие методические рекомендации по реализации сетевого проекта, содержащие общие рекомендации и конкретные рекомендации по реализации каждого этапа.

Таким образом, задачи выполнены, цель достигнута.


Список используемых источников

1. Велихов А. С. Основы информатики и компьютерной техники: учебное пособие / А. С. Велихов. – М.: СОЛОН-Пресс, 2015. – 539 с.
2. Волкова И.А., Шпарута Н.В. Современный урок информатики в условиях введения ФГОС общего образования. Сборник конкурсных материалов. URL: irro.ru/index.php?file=112010.pdf (дата обращения: 10.04.2019).
3. Воронцов А.Б. Сборник проектных задач: Основная школа. В 2-х выпусках. Вита-Пресс, 2014. – 448 с.
4. Гребенев И.В. Методические проблемы компьютеризации обучения в школе. //Педагогика – 2014. - №5.- С49.
5. Жукова Т.А. Кого и как привлечь к сотрудничеству в сетевом проекте? URL: <http://nachalka.com/node/3147> (дата обращения: 8.04.2019).
6. Изучение основ информатики и вычислительной техники: Пособие для учителя / А.В. Авербух, В.Б. Гисин, Я.Н. Зайдельман, Г.В. Лебедев. – М.: Просвещение, 2012. – 302 с.
7. Инструкция по работе в Word Art. URL:<https://docs.google.com/presentation/d/1YV7ob2UgYo1PdJdrcSa9ihj3Lo83ZOOh1DF6PN5uCgRM/present?ueb=true&slide=id.p> (дата обращения: 11.04.2019).
8. Инструкция по работе с Avatan. URL:https://docs.google.com/presentation/d/1iI7E9BXnwcEI2zV7hEuJ_1K9GLbnctPn8d7vhRT82Mo/edit#slide=id.ge813a0236_0_48 (дата обращения: 10.04.2019).
9. Инструкция по работе с Microsoft-Publisher. URL: <https://ru.wikihow.com/пользоваться-Microsoft-Publisher> (дата обращения: 12.04.2019).
10. Информатика, Математика, 3-6 класс, Программы внеурочной деятельности, Цветкова М.С., Богомолова О.Б., 2014.

11. Информатика: учебное пособие / А. Н. Степанов. – Санкт-Петербург: Питер Пресс, 2014. – 764 с.
12. Крылов А.Б., Шеламова М.А. Устройство персонального компьютера. Учебное пособие. URL: http://www.bsmu.by/downloads/kafedri/k_fiziki/aspirant/m4.pdf (дата обращения: 25.04.2019).
13. Кубрак Н.В. Е-жилец: Итоги проекта. – URL: natalyakubrak.blogspot.ru/2013/12/blog-post.html#comment-form (дата обращения: 17.04.2019).
14. Лукина А. К., Лисунова Т. П., Сеткова И. Н. Проектная деятельность учащихся как средство повышения качества образования //Проблемы современного образования. – 2014. – №. 3.
15. Методическое пособие по информатике // Зарецкая И.Т., Семенова Т.В., Соколов А.Ю. – Х.: Факт, 2014. –192 с.
16. Пахомова Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов педагогических вузов. - М.: АРКТИ, 2013.
17. Подвозных Г. П., Беднова В. И., Игошина О. Ф. О формах сетевого взаимодействия общего и дополнительного образования в организации внеурочной деятельности обучающихся //Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – 2015. – №. 2.
18. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений/Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. - М.: Издательский центр «Академия», 2017.
19. Приказ Минобрнауки РФ от 17.12.2010 №1897 (в ред. от 31.12.2015) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования». URL: <https://aujc.ru/dokumenty-fgos-uchitelyu-informatiki/> (дата обращения: 13.04.2019).

- 20.Разбираем Интернет. URL: www.razbiraeminternet.ru/module/1 (дата обращения: 12.04.2019).
- 21.Разживина Е.А. Для чего учитель ведет учеников в Сеть? URL: <http://nachalka.com/node/3146> (дата обращения: 1.04.2019).
- 22.Седакова В. И. Организация внеурочной деятельности по информатике в условиях перехода на новые ФГОС общего образования //Символ науки. – 2016. – №. 3-2.
- 23.Семакин И.Г., Плаксин М.А. Информационные системы в базовом и профильном курсах информатики // Информатика. – 2014. – № 34-38. – С.8.
- 24.Сетевой проект «Вместе к снежным вершинам Олимпа». URL: bit.ly/JSNMVG (дата обращения: 20.04.2019).
- 25.Соколов В. Ю., Суханова Е. А. Потенциал сетевых образовательных программ для повышения качества образования и формирования Открытого образовательного пространства региона //ББК Ч 481.283 К47. – 2014. – С. 135.
- 26.Тюрина П. О., Мамаева А. А., Баран М. И. Организация внеурочной деятельности по информатике //Проблемы эффективного использования научного потенциала общества. – 2017. – №. 3. – С. 176
- 27.ФГОС ООО третьего поколения. URL: <https://nauka-plus.ru/publication/fgos-ooo-tretego-pok> (дата обращения: 11.03.2019).
- 28.Федеральные государственные образовательные стандарты. URL: <https://fgos.ru/> (дата обращения: 11.03.2019).
- 29.Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция). URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 17.03.2019).
- 30.Фигурова Т. М., Кошева Д. П. Внеурочная деятельность в образовательном учреждении как педагогическое условие реализации сетевого взаимодействия //Педагогическое образование на Алтае. – 2015. – №. 1.

Разработанный Google Sites "Безопасность в сети Интернет"



**Сетевой проект
"Безопасно...
в сети
Интернет"**

^ Главная

1.

✓ Подготовительный этап


2. Исследовательский этап

3. Заключительный этап

Подведение итогов

"Наши достижения"

"Безопасность в сети Интернет"



Аннотация проекта:

В современном мире очень возросло влияние сети Интернет. Уже ни один человек не может обойтись без использования интернет ресурсов. Поэтому остро встает вопрос о безопасности в сети, и о том, как мы можем себя защитить. В сетевом проекте "Безопасность в сети Интернет" мы, сообща рассмотрим основные угрозы, встречающиеся в Интернете, и найдем пути и способы как же все - таки себя обезопасить.

В ходе проекта мы узнаем всё о собственной безопасности в Интернете, поработаем с различными сервисами, в которых будем создавать свои буклеты, видеоролики, фотоколлажи, оценивать свою работу и работу друг друга.

Цель проекта:

- обратить внимание школьников на собственную безопасность при использовании сети Интернет;
- научить правилам безопасности и сетевого этикета в Интернете;
- помочь учащимся донести сведения о безопасности в Интернете и сетевом этикете своим сверстникам, родителям и другим взрослым.

Задачи проекта:

- обозначить основные риски, уязвимые места нахождения детей в Интернете, механизмы, способные свести эти риски к минимуму;
- создать условия для решения проблемы безопасности учащихся 7-х классов в Интернете;
- ознакомить учащихся 7- х классов с вредными последствиями нахождения в сети, дать представление об Интернет -

Вид на главную страницу сайта



Сетевой
проект
"Безопасно...
в сети
Интернет"

^ Главная

1.

^ Подготовительный
этап

Инструкция для
выполнения

2. Исследовательск...
этап

3. Заключительный
этап

Подведение итогов

"Наши достижения"

1. Подготовительный этап "Давайте познакомимся"

Срок выполнения этапа 7- 10 дней.

Что нужно сделать?

1. Собрать команду не более 5 человек под руководством учителя.
2. Придумать название своей команде.
3. Пройти регистрацию в системе Google, используя название вашей команды в качестве логина. Создать командный аккаунт Google можно [здесь](#)
4. Пройти регистрацию команды (заполняется руководителем команды) [здесь](#).
5. Ознакомиться с разделом "[Наши достижения](#)".



Творческое задание:

- [Задание 1](#): Создать логотип для своей команды в сервисе Word Art.
- [Задание 2](#): Создать визитку своей команды.

Готовы??? Тогда приступайте!

Поехали!



Вид сайта на Подготовительный этап "Давайте познакомимся"



Сетевой проект "Безопасно... в сети Интернет"

^ Главная

1.

^ Подготовительный
этап

Инструкция для
выполнения

2.Исследовательск..
этап

3.Заключительный
этап

Подведение итогов

"Наши достижения"



Инструкция для выполнения:

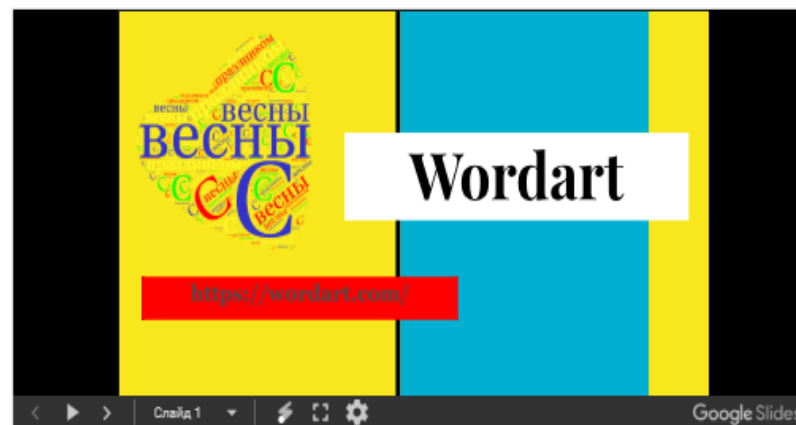
Задание 1: Создайте логотип для своей команды в сервисе [Word Art](https://wordart.com/).

Оценивать ваш логотип будут участники проекта с других команд.

Критерии оценивания данного задания найдете [здесь](#)

После выполнения задания в Word Art не забудьте разместить свой логотип в разделе "[Наши достижения](#)".

Перед тем, как начать выполнять задание необходимо ознакомиться с инструкцией для работы в Word Art. Желаю удачи!!!



Вид сайта на Задание 1, Подготовительный этап



Сетевой
проект
"Безопасно...
в сети
Интернет"

^ Главная

1.

^ Подготовительный
этап

Инструкция для
выполнения

2.Исследовательск...
этап

3.Заключительный
этап

Подведение итогов

"Наши достижения"



Задание 2: Создайте визитку своей команды.

Визитку нужно сделать в одном из предложенных сервисов:

1).Сервис ThingLink

2).Сервис Glogster

Визитка обязательно должна содержать:

- Название команды
- Девиз команды
- Фото команды
- Тематические фотографии и картинки.

Оценивать вашу работу будут участники других команд. Критерии оценивания вашей визитки найдете здесь.

Созданную визитку разместите в разделе "Наши достижения".

Вид сайта на Задание 2, Подготовительный этап

**Сетевой проект
"Безопасно...
в сети
Интернет"**

^ Главная

1.

√ Подготовительный этап

2.Исследовательск... этап

3.Заключительный этап

Подведение итогов

"Наши достижения"

Исследовательский этап

"Предупреждён – значит вооружён"

Срок выполнения этапа 10 дней.

Нашу жизнь уже невозможно представить без сети Интернет. Мы пользуемся им повсеместно, узнаем новости, погоду, используем социальные сети для общения друг с другом, и не только для общения. Кто-то ведет свой бизнес, кто-то делает покупки, не выходя из дома. Вообще, назначений у сети Интернет более чем достаточно. А задумываемся ли мы, насколько опасен Интернет?? Какие угрозы нас поджидают в сети и как себя защитить??

Интернет давно уже перестал быть просто сетью, в современном мире он имеет свои правила и распорядки, а также свои законы.

Творческое задание :


Задание 1: Изучите вместе с учителем информацию о безопасности в сети, о безопасной работе в сети. Изучив этот материал, ты узнаешь много нового и станешь более уверенным пользователем Интернет. Материал для изучения: [Здесь](#)

Задание 2: Создайте видеоролик на тему " Мы в сети Интернет".

Не забывайте о том, что ваш ролик должен раскрывать следующие вопросы

Основополагающий вопрос

Вид сайта на Исследовательский этап "Предупреждён - значит вооружён"



**Сетевой проект
"Безопасно...
в сети
Интернет"**

^ Главная

1.

✓ Подготовительный этап

2. Исследовательск... этап


3. Заключительный этап

Подведение итогов

"Наши достижения"

Заключительный этап "Вместе мы сила"

Срок выполнения этапа - 10 дней



Творческое задание:

Задание 1: Создать буклет на одну из предложенных тем.

- Основные угрозы вирусов,
- Основные типы вирусов,
- Будь осторожен при использовании личных данных в сети,
- Как выбрать антивирусное ПО?
- Как правильно использовать антивирусное ПО?
- Сетевой этикет должен знать каждый,
- Правила этикета при общении по электронной почте.


1. Для создания буклета вам необходимо использовать Microsoft Publisher.
2. Перед использованием данного сервиса, изучите простую инструкцию по работе с данным продуктом: [Инструкция](#)
3. Критерии оценивания буклета [здесь](#)
4. Ваш буклет разместите в разделе "[Наши достижения](#)".
5. Раздайте созданные вами буклеты на улице, в школе, дома, сделайте фотографии с акции раздачи буклетов.

Задание 2: Создайте Фотоколлаж своей команды с акции раздачи буклетов в сервисе Avatan. Для начала изучите инструкцию [Avatan](#).

Приступайте к работе!

1. Критерии оценивания [здесь](#).
2. Фотоколлаж разместите в разделе "[Наши достижения](#)".

Вид сайта на Заключительный этап " Вместе мы сила"



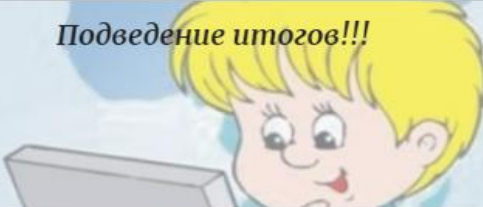
**Сетевой проект
"Безопасно...
в сети
Интернет"**


Главная

- 1.
- ✓ Подготовительный этап
- 2. Исследовательский этап
- 3. Заключительный этап
- Подведение итогов
- "Наши достижения"

Подведение итогов!!!

Время выполнения: 3-5 дней





Дорогие ребята!!!


Давайте подведем итоги участия в нашем проекте!

1. Каждая команда должна заполнить два раза форму, которая представлена ниже: в первый раз оценить работу своей команды, во второй оценить работу другой команды (название команды, чью работу Вам нужно оценить будет указано в разделе "Наши достижения").
2. Необходимо выбрать несколько вариантов ответов для каждой работы (можно выбрать все, если они соответствуют работе). Если ссылка на работу отсутствует, в поле для ответов "Другое" напишите слово "НЕТ РАБОТЫ".
3. После подведения итогов Участникам команды, занявшим первое, второе и третье места, будут отправлены медали.

Самооценка и взаимооценка работы

* Обязательно

Введите название своей команды *



Вид сайта на раздел Подведение итогов

Сетевой
проект
"Безопасно...
в сети
Интернет"

✓ Главная

"Наши достижения"

Следуйте по каждому шагу:

1. По мере выполнения каждого задания, вы должны заполнить таблицу, которую найдёте [здесь](#)
2. А также вам необходимо разместить созданные вами визитки, видеоролики, буклеты, фотоколлажи [здесь](#).
3. Вся подробную информацию о том, как это сделать вы сможете посмотреть [здесь](#)

Вид сайта на раздел "Наши достижения"

Разработанная инструкция по работе в сервисе Word Art (слайды Google презентации)

Wordart

Это веб-сервис, позволяющий создать облако слов из текста, взятого с указанного адреса веб-страницы или скопированного пользователем. Каждое слово в облаке, при наведении на него курсора, выделяется и представляется как гиперссылка.

Необходима регистрация для работы на этом сервисе.

О том, как зарегистрироваться и начать работу, смотрите на следующих слайдах.

С чего начать???

Google wordart

- Как включить WordArt
- Как найти Word Art
- Что такое Word Art?
- Как выделить несколько графических объектов?

Изменение фигуры WordArt - Служба поддержки Office
<https://support.office.com/...> .Изменение-фигуры-wordart-58df52bd-3925-492b-8ab...

WordArt.com - Word Cloud Art Creator
<https://wordart.com/> • Перевести эту страницу
 WordArt.com is an online word cloud art creator that enables you to create amazing and unique word cloud art with ease.
 Log in • Sign up • Gallery • Tutorials
 Вы посетили эту страницу 22.05.19.

Картинки по запросу wordart

Для вашего удобства переведите страницу на русский язык.

Tagul.com

WORDART GALLERY PRICING COMMUNITY

Перевести эту страницу?

47 Loves
20k Views

By VideoGamer412 2 years ago

Love It

Customize

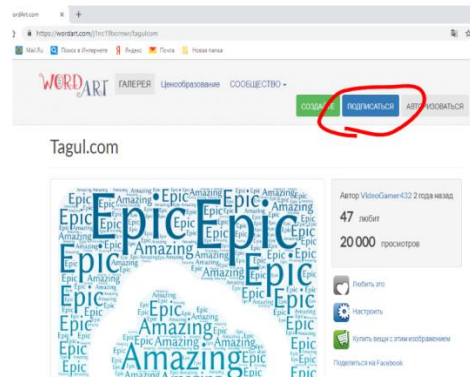
Buy stuff with this image

Share on Facebook

Share on Twitter

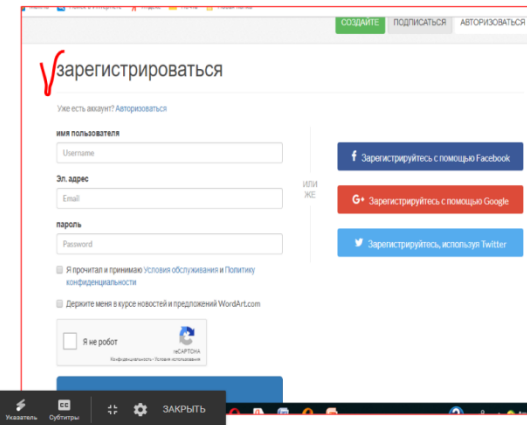
Регистрация

Для регистрации
кликаем на кнопку
"ПОДПИСАТЬСЯ"

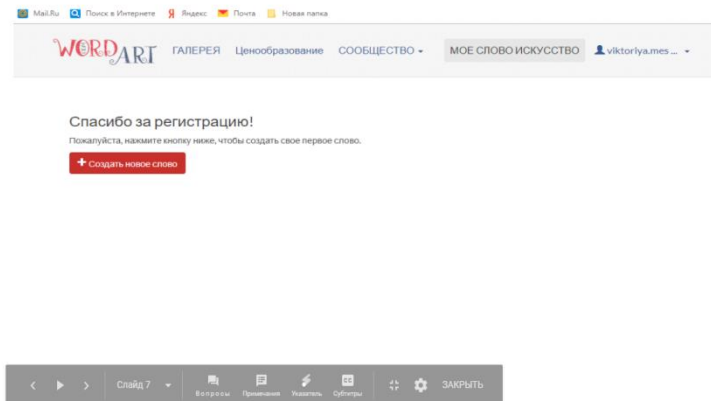


На появившейся странице
заполняем свои данные:
логин (username) и E-mail,
пароль и нажимаем кнопку
"зарегистрироваться"

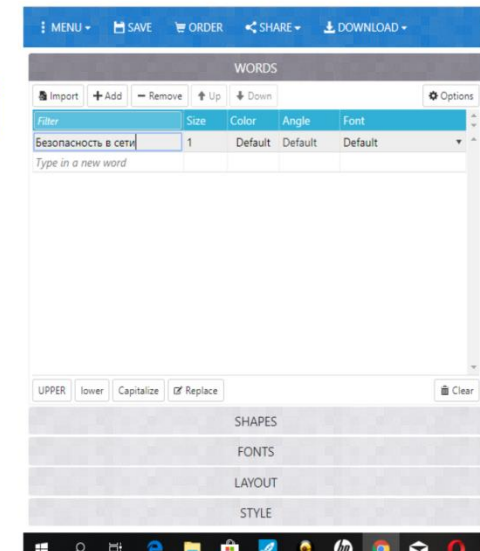
Вам на почтовый ящик
должно прийти письмо с
паролем и ссылкой, пройдя
по которой, вы должны
будете ввести логин, пароль,
нажать кнопку sign in и
можно начинать работу по
созданию облака слов.



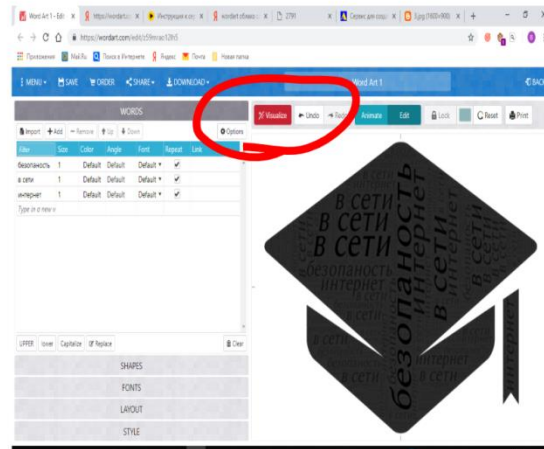
Готово!!! Можно приступать к работе!!!



1. Добавляем слова для
облака в поле "new word"



Чтобы посмотреть результат во время работы, нажимаем «Visualise» после каждого шага, или в самом конце работы:



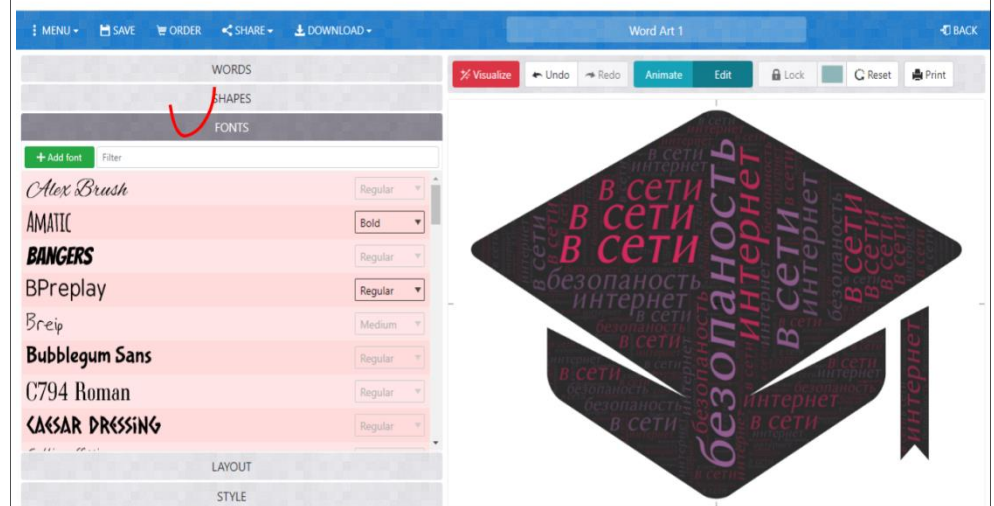
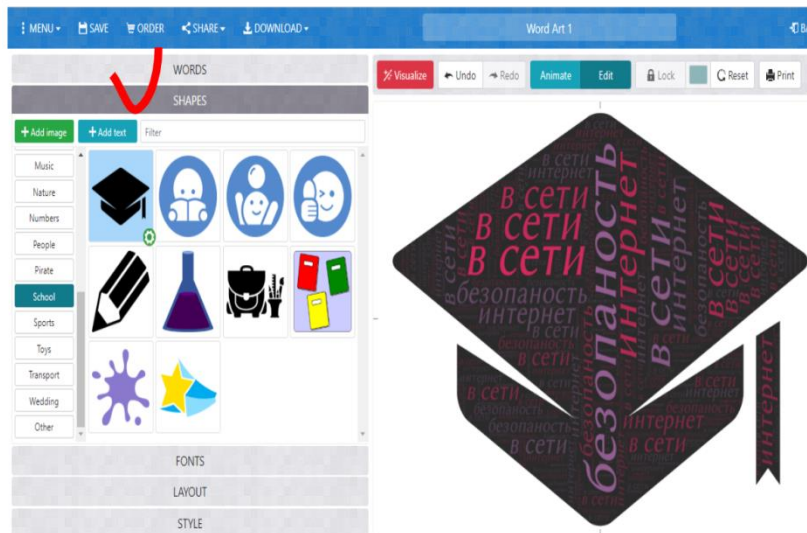
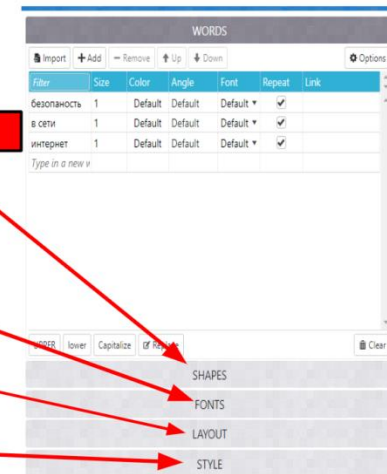
Инструменты сервиса:

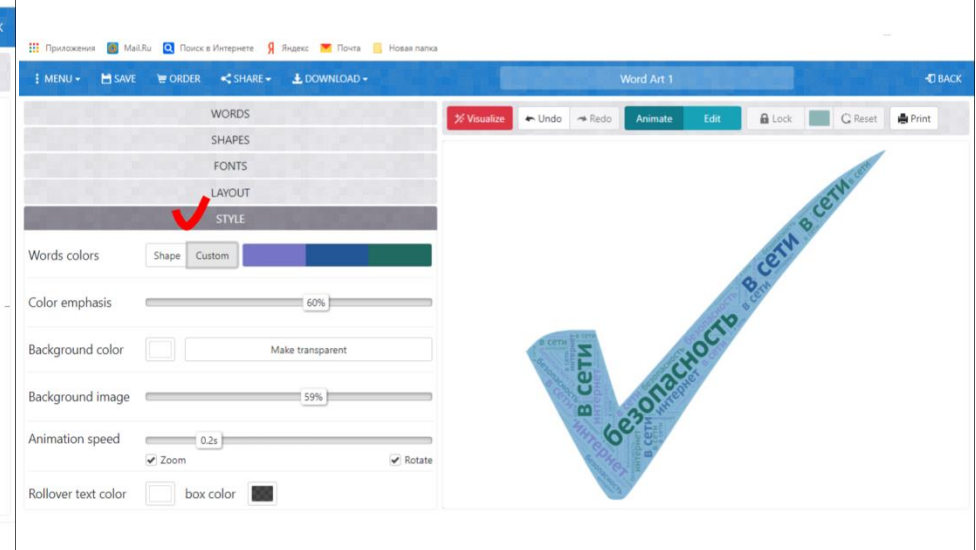
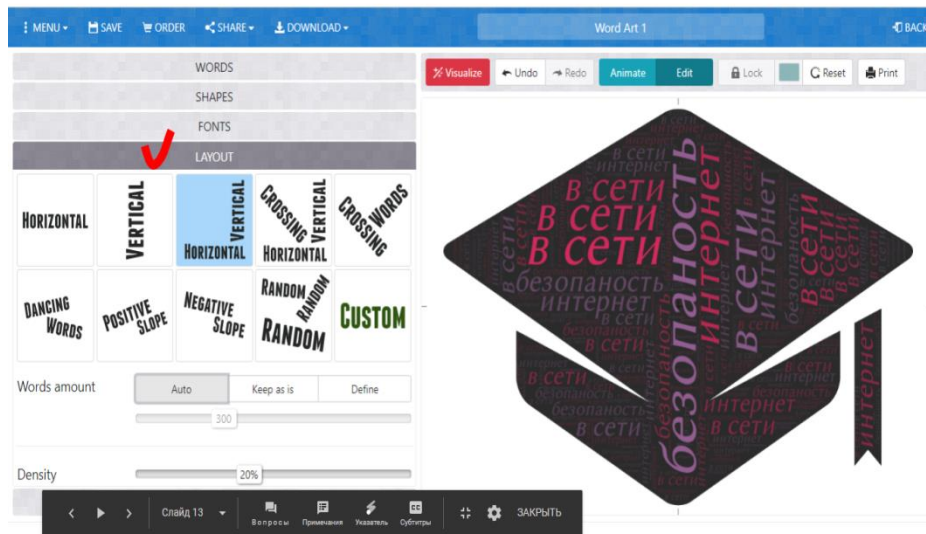
изменение формы облака

изменение шрифта

изменение направления текста

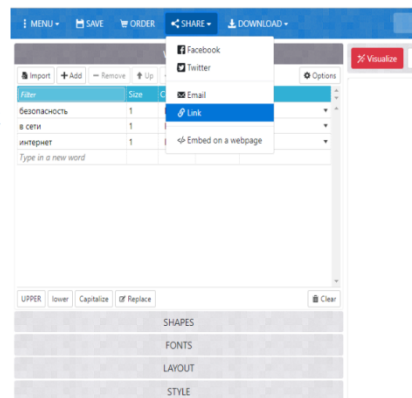
изменение цвета



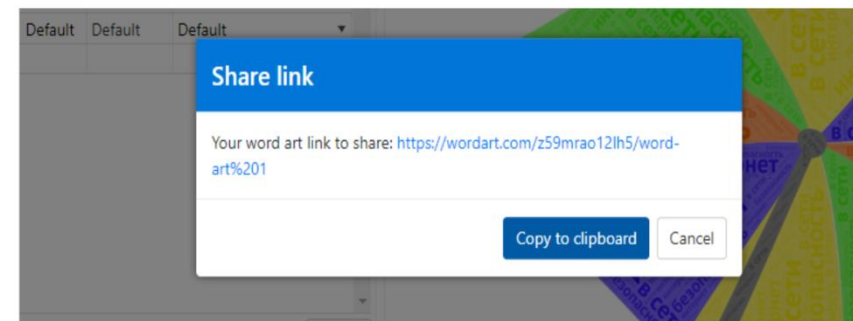


Чтобы сохранить ссылку полученного изображения необходимо:

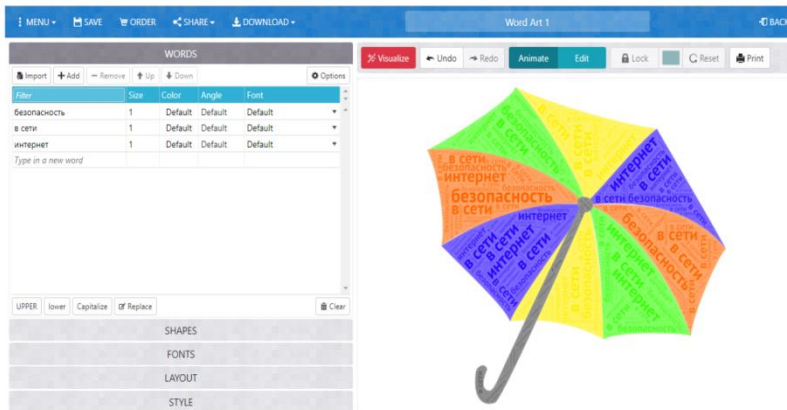
1. Перейти в раздел SHARE → Link



2. Скопировать ссылку



В результате получаете картинку на любой ваш вкус:



Создайте свое облако на любой свой вкус:) Желаю удачи!!!



ПРИЛОЖЕНИЕ В

Экспертный лист
Оценки сетевого проекта "Безопасность в сети Интернет"

Разработчик сетевого проекта: Мешкова Виктория Владимировна

Эксперт (ФИО, должность): Татьяна Геннадьевна Селицкая, учитель информатики МАОУ
 "Средняя школа №149"

Критерии	Параметры	Фактический показатель (от 1 до 10 баллов)
Тема сетевого проекта	Тема проекта актуальна для учащегося и отражает его индивидуальные потребности и интересы	10
	Тема отражает ключевую идею проекта и ожидаемый продукт проектной деятельности	10
	Тема сформулирована творчески, вызывает интерес аудитории	9
Разработанность проекта	Структура проекта соответствует его теме	10
	Разделы проекта отражают основные этапы работы над проектом	9
	Перечень задач проектной деятельности отвечает направлен на достижение конечного результата проекта	10
	Ход проекта по решению поставленных задач представлен в тексте проектной работы	10
Значимость проекта для учащегося	Содержание проекта отражает индивидуальный познавательный стиль учащегося, его склонности и интересы	10
	Идея проекта значима для учащегося и его увлечений и интересов	10
Оформление текста проектной работы	Текст проектной работы оформлен в соответствии с принятыми требованиями	9
	В оформлении текста проектной работы использованы оригинальные решения, способствующие ее положительному восприятию	10
Итого:		107

Дата: 23.06.19

Подпись: 