**МОУ ДПОПР «Центр повышения квалификации и информационно-методической работы» г. Магнитогорска**

**Вешкина И.Я., Зайцева Н.А.**

**Сетевые технологии как средство повышения профессионального мастерства педагога в организации вне учебной деятельности**

Современное общество выдвигает новые требования к квалификации педагога. Введение нового профессионального стандарта влечет за собой развитие новых форм его подготовки и переподготовки.

В соответствии с профессиональным стандартом в образовательном процессе педагог должен владеть формами и методами обучения, выходящими за рамки уроков (лабораторные эксперименты, полевая практика, сетевые интеллектуальные конкурсы и игры и т.п.), использовать специальные подходы к обучению для того, чтобы включить в образовательный процесс всех учеников (со специальными потребностями в образовании и одаренных учеников).

МОУ ДПОПР «Центр повышения квалификации и информационно-методической работы» г. Магнитогорска осуществляет регулярную методическую поддержку педагогических работников учреждений общего и дополнительного образования в вопросах повышения квалификации через консультирование, участие в учебных семинарах, участие в конкурсах педагогических инициатив, работу в проблемно-творческих группах.

В целях расширения учебной деятельности школьников во внеурочное время в 2013-2014 учебном году была организована проблемно-творческая группа педагогов ОУ г. Магнитогорска по теме «Разработка материалов и организация сетевой дидактической игры». Участники творческой группы определили следующие направления работы:

1. Постановка цели и задач сетевой игры.
2. Разработка нормативно-правовой базы.
3. Формирование структуры игры и содержания игры.
4. Определение интернет-площадки и сетевых сервисов игры

Результат работы проблемно-творческой группы педагогов: организация и проведение сетевой игры по теме «Здоровый образ жизни».

Цели игры:

1. Пропаганда и формирование здорового образа жизни (далее – ЗОЖ) учащихся;
2. Расширение и углубление исторических знаний по развитию олимпийского движения;
3. Развитие информационной культуры школьников;
4. Активизация деятельности учащихся во внеурочное время;
5. Формирование активной позиции к ведению ЗОЖ.

В сетевой игре «ЗОЖик» участвовали 17 команд из 17 образовательных учреждений города. Каждая команда состояла из обучающихся, их родителей и педагогов. Игра проводилась в режиме он-лайн и оф-лайн в сетевой дистанционной форме на сайте <http://olympmgn.ucoz.com> по конкурсным заданиям, составленными членами творческой группы.

Участники игры должны были пройти 5 этапов, выполняя определённые задания на каждом из них:

## Этап 1. Визитная карточка «Взгляд команды на тему здорового образа жизни». Участники создавали видеоролик на заданную тему, размещали его на одном из видеосервисов (таких как: <http://www.youtube.com>, [https://onedrive.live.com](https://onedrive.live.com/)). Ссылку на видеоролик делали на форуме сайта сетевой игры <http://olympmgn.ucoz.com/forum>. Видеоролики участники конкурса создавали в программах: **Windows Live Movie Maker**, VideoPad Video Editor и др.

Этап 2. «История эстафеты олимпийского огня». Команды создавали мультимедийную интерактивную презентацию с использованием ссылок, управляющих кнопок, триггеров, в которой отражали одну из тем, таких как:

* История и традиции Олимпийского движения;
* Интересные исторические факты Олимпийского огня;
* Идея и хронология эстафеты Олимпийского огня от Греции до Сочи;
* Чем запомнился Олимпийский огонь Олимпиады Сочи-2014;
* Талисманы Олимпиады.

Команды свои презентации выкладывали на сайтах-файлообменниках (таких как: [http://files.mail.ru](http://files.mail.ru/), [http://yadi.sk](http://yadi.sk/), [http://www.fayloobmennik.net](http://www.fayloobmennik.net/) и др.) и предоставляли ссылки на форуме игры <http://olympmgn.ucoz.com/forum>.

Этап 3. «Рацион питания олимпийского чемпиона». Участники игры разрабатывали интерактивное меню с предложенным выбором продуктов, блюд для различных категорий видов спорта, с расчётом норм потребления в граммах и калориях в программах Excel, PowerPoint, Pascal и др.

Этап 4. «Интервью со спортсменом». Для выполнения задания команды встречались с профессиональными спортсменами или тренерами зимних видов спорта. Участники игры записывали интервью на диктофон и делали фотографии. Архивы работ выкладывались на сайтах-файлообменниках (таких как: [https://drive.google.com](https://drive.google.com/), [https://docs.google.com](https://docs.google.com/), [https://sites.google.com](https://sites.google.com/) и др.), сайтах ОУ ([http://школа-32.рф](http://школа-32.рф/), [http://74202s069.edusite.ru](http://74202s069.edusite.ru/), <https://sites.google.com/site/vitaminsch60/home>)

Этап 5. «Сочи-2014. Как это было?». Командам нужно было воспроизвести временную линейку событий 17 дней Олимпиады Сочи-2014. Для этого оргкомитет игры предложил материалы (фото, видео, тексты и т.д.). Результаты творческой работы команд были представлены в виде графических коллажей с комментариями, видеоряд с описанием событий на кадрах, интерактивные презентация с заметками и т.д.

Вся игра проходила при активном обсуждении творческих работ и результатов выполнения заданий этапов игры на форуме. Более 500 человек оставили свои мнения в комментариях форума.

В итоге участники игры приобрели навыки использования сетевых сервисов:

1. Научились пользоваться файлообменниками [https://drive.google.com](https://drive.google.com/), [https://docs.google.com](https://docs.google.com/), [https://sites.google.com](https://sites.google.com/), [http://yadi.sk](http://yadi.sk/), [http://files.mail.ru](http://files.mail.ru/), [http://www.fayloobmennik.net](http://www.fayloobmennik.net/), [http://vk.com](http://vk.com/), [http://webfile.ru](http://webfile.ru/), [http://prezi.com](http://prezi.com/), [http://takebin.com](http://takebin.com/), [http://www.slideshare.net](http://www.slideshare.net/), [http://dropmefiles.com](http://dropmefiles.com/), [http://rusfolder.com](http://rusfolder.com/), [http://nsportal.ru](http://nsportal.ru/), [http://rghost.ru](http://rghost.ru/).
2. Освоили принципы диалога на форуме.
3. Приобрели опыт публикации отчётов команд на сайтах <http://www.slideshare.net>, [http://prezi.com](http://prezi.com/).