Муниципальное бюджетное учреждение

Дополнительного образования

***Центр дополнительного образования***

Усть-Кутского муниципального образования

Творческий доклад

«Дистант как вызов и точка роста в работе

городского интеллектуального клуба «Игра»

Автор: Ознобихина Галина Анатольевна,

педагог-организатор

2021 г.

Содержание

1. Введение ….стр. 3
2. Цель и задачи….стр.4
3. Вызов времени принят! Решение проблем по организации работы на дистанте ГИК «Игра»…..стр.4-7
4. Выводы….стр. 7-8
5. Литература….стр. 9

**Кто хочет — ищет способы, кто не хочет — причины**

**Сократ**

**Как человек чего захочет, так он о том и похлопочет**

**Народная мудрость**

**Введение**

**Притча о сметане и двух лягушках.**

**Попала в банку со сметаной лягушка и подумала: «О, какая большая глубина! Мне отсюда не выбраться». Сложила лапки и утонула. А другая лягушка, оказавшись в такой же ситуации, барахталась-барахталась, барахталась-барахталась, взбила сметану в масло и выпрыгнула. Вывод сделайте сами.**

**Сегодня система образования страны, вне зависимости от ее уровня, переживает кардинальные изменения. И это не только изменения в технологиях, которые пришлось изменить на дистанционные, но и внутренние психологические изменения, связанные с принятием условий работы. Тема удаленного обучения коснулась практически всех. Не миновала она и городской интеллектуальный клуб «Игра». Для знатоков и руководителей школьных интеллектуальных клубов настало непростое время. Все массовые мероприятия запрещены, а главное в интеллектуальном Клубе это игровые встречи всех!!! команд. Как быть? (Все выше перечисленные высказывания и притча как нельзя лучше характеризуют мое состояние на тот момент). Я понимала, что успешность деятельности интеллектуального клуба зависит как раз от того, как быстро мы сможем перестроиться и отреагировать на новые вызовы, адаптироваться к данной ситуации. Прежде чем пробовать организовывать работу клуба по-новому, был проведен соцопрос среди юных знатоков, на тему отношения самих ребят к «удаленке» вообще. Для 40% ребят онлайн-занятия оказались более комфортными в психологическом плане. 21% ребят увидели для себя новые возможности, им стало интересно попробовать учиться по-другому. Передо мной, как педагогом-организатором, руководителем городского интеллектуального клуба, встал вопрос поиска решений для организации работы ГИК «Игра» в условиях дистанта. Итак, я поставила перед собой *цель:* изыскание новых возможностей для организации и проведения тренингов и самих интеллектуальных встреч Клуба в условиях дистанта.**

**Для себя я выработала алгоритм действий (или иными словами, *задачи*):**

1. **познакомиться с веб-сервисами, образовательными платформами, формами проведения игровых встреч на дистанте;**
2. **изучить опыт коллег (если таковой уже есть) в данном направлении;**
3. **выбрать приемлемые для нашего Клуба сервисы и образовательные платформы;**
4. **провести анкетирование с обучающимися, родителями и руководителями школьных интеллектуальных клубов по организации работы дистанционно.**

**И, важно понять, что самое главное в этой ситуации — люди, их доверие и сохранение клубной атмосферы.**

***Вызов времени принят!***

**Поэтому, я задала для себя еще раз вопросы:**

**• Чему я хочу научить знатоков (каких результатов они достигнут)?**

**• Как знатоки этому научатся (каким образом они достигнут результатов)?**

**• Каким образом я могу поддержать их в этом (как я помогу им достичь результатов и как узнать, достигли ли они их)?**

**Для этого я подготовила анкету «Готовимся к работе на дистанте», включив в нее следующие вопросы:**

* **удобные для вас мессенджеры по организации работы на дистанте: скайп, вотсап, вайбер, электронная почта, другое (укажите);**
* **удобное время проведения встреч: 9.00,12,00,14.00,18.00, другое\_\_\_\_\_;**
* **как часто организовывать встречи в месяц: 1раз, 2 раза, 3раза, другое\_\_;**
* **если это лагерная смена (в дни каникул), сколько дней? 5,7,10,14,21, другое\_\_\_\_\_\_.**

**По итогам анкетирования родилась идея проведения Летней дистанционной Школы юных знатоков (2 смены по 10 дней). Более подробно можно ознакомиться с рабой Школы на сайте ЦДО и сайте ГИК «Игра».**

**В работе Школы я задействовала:**

**• Веб-ресурс: электронная почта;**

**• Мессенджеры: скайп, вайбер, вотсап (создана группа, чаты, видеозвонки).**

**Летние дистанционные Школы юных знатоков стали первым опытом работы Клуба на дистанте. Благодаря Школам, определилась с тем какие учебные материалы надо мне создать, как мониторить работу, как и когда, предоставлять ребятам обратную связь. Старалась подобрать интересные учебные материалы. Продумывала подачу материала: короткие учебные видео, приложения для самопроверки, интерактивные рабочие листы, анимации и другие возможности, добавляющие динамики и интерактива в занятие. К учебным материалам добавляла инструкции по работе, указывала время, которое требуется для работы над заданием, необходимые стратегии, рекомендации и подсказки.**

**Сегодня словосочетание «цифровые аборигены» не использует только ленивый. Но, кто они? Где-то прочитала, что для того, чтобы называться «цифровыми аборигенами», надо иметь доступ к сетям, иметь навык использования таких сетей, а еще понимать степень своего использования таких сетей. Доступ есть, а вот грамотные навыки (компетенции) и понимание того, зачем и как этим пользоваться, недостаточен. Это ощутила я при подготовке и проведению Летних дистанционных смен Школы юных знатоков. Начала знакомство новыми дистанционными образовательными технологиями с применением информационно-телекоммуникационных сетей.**

**При подготовке к работе Клуба на дистанте я познакомилась с 17 веб-сервисами, 8 платформами. Все сервисы я распределила на несколько групп:**

1. **Онлайн-встречи с игроками - cервисы, с помощью которых организую онлайн-игры в режиме реального времени.**

* **Zoom zoom.us/Сервис для проведения видеоконференций и вебинаров. В бесплатной версии можно проводить встречи до 40 минут и на 100 человек. Ученики могут подключиться к встрече через телефон (рекомендуется установить приложение zoom) или через компьютер. Каждый участник встречи имеет возможность говорить голосом, демонстрировать видео и расшаривать свой экран.**
* **Skype (скайп). Сервис для проведения видеоконференций. У каждого ученика должен быть аккаунт Skype. Создается группа «Игра», и в определенное время делается звонок, к которому подключаются все участники группы.**

1. **Работа в Google-формах**

**Знатоки могут работать совместно в формах Google над заданиями или индивидуально. Организатор может отслеживать продвижение знатоков по заданию, комментировать выполнение задания, направлять.**

**Так для тренировочных занятий мною были выбраны платформы и сервисы:**

* **Трилли-детская образовательная платформа** [**https://tillionline.ru/#main/registration**](https://tillionline.ru/#main/registration)
* **онлайн-платформа для детей дошкольного и школьного возраста для изучения математики и русского языка в интерактивной форме.** [**https://eschool.pro/maths/doskolniki/scitaem-tocki-ot-1-do-10eSchool.pro**](https://eschool.pro/maths/doskolniki/scitaem-tocki-ot-1-do-10eSchool.pro)
* **Пеликан - учебная платформа с интерактивными заданиями и видеоматериалами** [**https://pelican.study**](https://pelican.study)
* **Ё-СТАДИ — Электронная образовательная cреда. Функционал ориентирован на практическую работу.** [**https://your-study.ru**](https://your-study.ru)
* **Kahoot (Кахут). При помощи Kahoot создаются викторины. В связи с карантином разработчики предложили функции пакета Премиум использовать бесплатно. (Обязательно попробуйте их! Очень удобно!)**

**Для тренеровок использовала те же платформы, о которых я уже говорила выше.**

**Сегодня для работы Клуба мы используем платформу ZOOM, гугл-формы и сайт Клуба «Игра» (проводим тренировки команд, заседания Штаба капитанов и руководителей школьных клубов). С помощью этой платформы, сервисов гугл и официального сайта «ГИК «Игра» были проведены в ноябре тематические игры «Художники-передвижники» для команд среднего и старшего звеньев, в декабре Турнир «Ленская сова», в котором приняло участие 62 команды, которые соревновались в 2-х играх «Спортивном «ЧГК» и «Командное интеллектуальное многоборье». В январе по средствам платформы ZOOM, гугл-сервисов и сайта проведена игра «Шарадные баталии» для знатоков супермладшей лиги (1-4 классы) и игра для 5-6 классов «Реалии». Для того, чтобы игры проходили на высоком уровне, я обучаюсь дистанционно, посещаю мастер-классы коллег на стажировочных площадках. Обсуждаю образовательные сервисы и ресурсы с педагогами на форумах, выполняю практические задания, изучаю самостоятельно различные сервисы: регистрируюсь и начинаю сразу же работать в них.**

**Выводы.**

**Вызовы, с которыми мы столкнулись при организации работы ГИК «Игра» на дистанте:**

1. **На создание игры будет уходить больше времени. Мы создаем учебный материал не для проверки памяти учеников или умения решать, а для того, чтобы их научить.**
2. **Не у всех обучающихся есть гаджиты, компьютеры, планшеты, необходимые для дистанта;**
3. **Низкая скорость интернета, перебои, «зависание»;**
4. **Усталость от дистанта!**

**Дистант как точка роста для ГИК «Игра:**

1. **открытие для себя интересных, необходимых и облегчающих работу платформ и сервисов;**
2. **создание официального сайта Клуба;**
3. **вовлечение в Клуб новых команд знатоков;**
4. **обретение новых социальных партнеров;**
5. **приобретение нового и очень ценного опыта работы, но в глубине души я не желала бы возвращения к работе в режиме полной самоизоляции.**

**Учитель, педагог. Что составляет основу нашей профессии? Знание предмета? Безусловно. Ораторское искусство? Конечно. Любовь к детям, умение понимать и чувствовать, как учится ученик и что он при этом переживает? Ну, кто же будет спорить. Чувство юмора? А почему бы и нет! А ещё мы всегда должны оставаться молодыми в своей работе – шагать в ногу со временем, не останавливаться на достигнутом, всегда быть в поиске. Повышение качества образования в наши дни невозможно без применения новых информационных технологий.**

Литература:

1.Мандель, Б.Р. От «просто игры» до игры интеллектуальной: на перекрестке научных дисциплин / Б.Р. Мандель// Вопросы культорологии. –2006. –No5. –С. 34 –38.

2. Ворошилов В.Я. Феномен игры// Библиотечка "В помощь художественной самодеятельности" № 23.-М.: Советская Россия, 1982 с.1-10

3. Белкин. В.Г. Что? Где? Когда?/Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова.- [Электронный ресурс] –Режим доступа: https://www.booklot.org –Дата обращения: 16.02.2019.

4. Поташев М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК / М.О. Поташев. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.potashev.ru/books.html. –Дата обращения: 15.02.2019.

Платформы:

* Google Classroom https://classroom.google.com/
* Google Sites <https://sites.google.com/>
* «Canva для образования» <https://www.canva.com/ru_ru/obrazovanie/distantsionnoe-obuchenie/>

Курсы:

* Онлайн-курс «Как начать преподавать дистанционно»
* Онлайн-курс «Эффективные инструменты использования ИКТ при реализации ФГОС ОО»
* Онлайн-курс «Интерактивные технологии в обучении: руководство для современного педагога»

Статьи:

* + «12 типов цифровых инструментов для школы»
  + «Око за око, Zoom за Zoom: как защититься от троллей в популярном онлайн-сервисе»
  + «Минпросвещения разработало нормы профессиональной этики преподавателей в соцсетях»
  + «Как составить учебное расписание в дистанционной школе?»
  + «Решаем проблемы онлайн-уроков»
  + «Как провести онлайн-урок: сравниваем 8 сервисов для трансляций»

Вебинары:

* «Цифровое образование (2019 г.)»
* «Цифровое образование( 2020 г.)»