

Государственное автономное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
Ярославской области  
«Институт развития образования»

**Е. В. Кувакина, М. В. Баранова**

**Проектирование сетевых  
образовательных событий**  
*(в рамках деятельности региональной сети ИБЦ  
ОО Ярославской области)*

*Методические рекомендации*

Ярославль  
2022

УДК 373  
ББК 74.244.4  
К 88

Публикуется по решению  
редакционно-издательского  
совета ГАУ ДПО ЯО ИРО

Рецензенты:

Чикина Л. Г. – заведующий библиотечно-информационным отделом КГАУ ДПО «Красноярский краевой институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования»;  
Федосова Л. А. – руководитель библиотечно-информационного центра МАОУ «Красноярская университетская гимназия № 1 – Универс»;  
Смирнова А. Н. – кандидат педагогических наук, проректор ГАУ ДПО ЯО «Институт развития образования».

**К 88**      **Кувакина Е. В., Баранова М. В.**  
**Проектирование сетевых образовательных событий (в рамках деятельности региональной сети ИБЦ ОО Ярославской области):**  
методические рекомендации Е. В. Кувакина, М. В. Баранова. —  
Электрон. текстовые дан. (1,1 Мб) — Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО,  
2022. — 51 с.

Авторы методических рекомендаций представляют подробную характеристику образовательного события как одну из форм организации образовательной деятельности и конкретно – описание технологии проектирования и реализации образовательных событий в сети Интернет с использованием дидактических возможностей платформ и сервисов. Осуществляется это на основе изученных российских практик и собственного опыта реализации образовательных событий в рамках деятельности региональной сети ИБЦ ОО Ярославской области (в период с 2017 по 2021 гг.).

Рекомендации предназначены для самого широкого круга педагогических работников образовательных организаций (заместителей директоров по воспитательной работе, учителей, воспитателей, библиотекарей, социальных педагогов, классных руководителей и др.).

**УДК 373**  
**ББК 74.244.2**

© Кувакина Е. В.,  
Баранова М. В., 2022  
© ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2022

## Оглавление

Пояснительная записка.....	4
Глава 1. Сетевое образовательное событие как одна из форм организации образовательной деятельности .....	6
1.1. Подходы к пониманию сущности образовательного события.....	6
1.2. Экскурс в историю проектирования и реализации сетевых образовательных событий на региональном и межрегиональном уровнях .....	7
1.3. Формы сетевых образовательных событий и их особенности.....	10
1.4. Организационно-методические основы разработки и реализации событий в сети Интернет.....	19
Глава 2. Интернет как среда для организации сетевых образовательных событий .....	25
2.1. Возможности и цели использования платформ и сервисов в сетевом образовательном событии.....	25
2.2. Практики создания и размещения цифровых материалов в сети .....	27
2.3. Организация безопасной работы в Интернет .....	33
Заключение .....	35
Информационные ресурсы.....	36
Приложения .....	39

## Пояснительная записка

Позиционирование образовательной организации как ключевой единицы открытой информационно-образовательной среды обуславливает необходимость освоения педагогическими работниками новых способов организации деятельности субъектов образовательной практики.

Учреждения образования сегодня должны отвечать запросам современного информационного общества и требованиям организации цифровой образовательной среды, работа в которой может быть обеспечена разными способами, в том числе путём разработки и реализации образовательных событий в сети Интернет.

Образовательное событие, хотя и не является новой формой организации образовательной деятельности обучающихся, всё же остаётся непривычной для многих учителей и обучающихся. Проблемы использования такой формы работы в педагогической практике связаны со сложностью дефиниции (определения) самого понятия «образовательное событие». Практика реализации таких событий по-прежнему не велика, недостаточно также описаний методических приемов их создания. Хотя в сети Интернет проводится достаточно много различных офлайн и онлайн-мероприятий, организованных для детей школьного возраста.

Использование различных форм образовательного события способствует воспитанию и развитию качеств личности. В ходе проведения образовательного события достигаются предметные, метапредметные и личностные результаты, совершенствуется ИКТ-компетентность как педагогов, так и обучающихся. Образовательные события можно реализовывать на различных предметах, на разных уровнях в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Педагог может реализовывать событие как на уроке (занятии), так и во внеурочное время, используя фронтальные, групповые и индивидуальные формы работы.

Таким образом, событийный подход как технология организации и управления событиями занимает важное место в системе новых форм и методов обучения и воспитания. Он позволяет установить тесные связи между реальной жизнью и учебным содержанием, жизненными процессами, происходящими в отдельном человеке или группе, и их педагогическим значением. Причём результатом образовательного события выступает приращение знаний, опыта, способов деятельности каждого из его участников.

В предлагаемых рекомендациях представлен событийный подход как одна из форм организации образовательной деятельности, рассматриваются характеристики и особенности различных форм образовательных событий, подходы к разработке сетевых событий, технологические платформы и сервисы Интернет, которые служат для размещения и поддержки событий в сети, а также вопросы организации безопасной работы и её организационно-методическое сопровождение, приводятся примеры реализованных образовательных событий.

Значительная часть содержания рекомендаций опирается на авторские материалы составителей, имеющих большой практический опыт разработки и ведения событий различных уровней в сети Интернет.

*Выражаем благодарность педагогам образовательных организаций Ярославской области, ссылки на материалы которых представлены в данном издании, методическим службам Любимского МР и городского округа г. Переславль-Залесского Ярославской области, МУ ДПО «Информационно-образовательный центр» г. Рыбинска Ярославской области, библиотечно-информационному отделу КГАУ ДПО «Красноярский краевой институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования», библиотечно-информационному центру МАОУ «Красноярская университетская гимназия №1 – Универс», а также педагогам из других регионов РФ, работавшим с авторами в ряде проектов и программ. Спасибо!*

# Глава 1. Сетевое образовательное событие как одна из форм организации образовательной деятельности

## 1.1. Подходы к пониманию сущности образовательного события

Изначально понятие «событие» рассматривалось в трудах философов как важное явление в жизни общества или человека. Немецкий учёный Мартин Хайдеггер определял его как единство двух начал – Бытия и Времени: «...В посыле судьбы Бытия, в простирании Времени проявляет себя некое присвоение, некий перевод в свою собственность – Бытия как присутствия и Времени как сферы открытого, Бытия и Времени в их собственном. То, что определяет их обоих... в их собственном... в их взаимопринадлежности, мы назовем: событие – “das Ereignis”». Событие в качестве, по Хайдеггеру, «сути бытия» (при наличии и иной версии перевода: «своение» – от корня «-eigen-», т.е. «свой», «собственный») выступает как один из возможных переводов данного немецкого слова [22; с.73]. Именно в событии человек способен к определению *себя* в Бытии.

Михаил Михайлович Бахтин делает акцент на *диалогической составляющей* события. В процессе постижения мира, считает М.М. Бахтин, «...человек несет ответственность за формирование собственного смыслового единства и его реализацию. В конечном результате становления человек обретает самоопределение. Человек становится собой, только раскрывая себя в общении с другим, для другого, с помощью другого. Общение как социальное событие через отношение и совокупность отношений формирует ответственность и нравственность. Событием для индивида становится все, что обрело для него значение» [23; с.79].

Истоки событийного подхода в *педагогике* мы можем найти у Антона Семёновича Макаренко (перспективные линии, метод «взрыва»), который отмечал, что большое значение в жизни человека имеют яркие и волнующие события. Перспективные линии – движение коллектива к событию, метод «взрыва» (потрясения) – создание таких ситуаций, которые являются поворотными пунктами в биографии ребенка, его мировосприятия и нового взгляда на жизнь [9; с. 458].

В современном образовании также отмечается интерес к событийности в исследованиях философов, психологов и педагогов (Я.А. Баскакова, М.И. Болотова, Н.В. Волкова, О.И. Генисаретский, Л.В. Горюнова, Д. В. Григорьев, К.В. Дрозд, Л.М. Лузина, Л.И. Новикова, Г.Н. Прозументова, Н.Л. Селиванова, В.И. Слободчиков, Ю.Л. Троицкий, А.А. Шibaев и др.).

Анализ философской, психолого-педагогической литературы показывает, что событийность чаще всего рассматривается в контексте организации образовательного процесса в школе, имеет разные трактовки, может пониматься в нескольких смыслах:

– *биографический и средовой подходы в понимании событийности* [10; с. 36-42];

– *с точки зрения субъективного характера самой событийности – её лично-развивающее значение* [19; с. 140-143];

– понимание событийной общности как ценностно-смыслового объединения людей [16; с. 320-336];

– понимание образовательного события как образовательной цели, которая заключается в насыщении жизни яркими, запоминающимися событиями, вызывающими позитивный эмоциональный отклик [13; с. 15-138];

– понимание событийного подхода как технологии организации и осуществления значимых событий в жизни коллектива и отдельной личности, который характеризуется конкретной направленностью и целостным локальным характером воздействия на сознание, эмоциональную сферу и поведение личности [18; с. 106].

За основу в понимании образовательного события большинство исследователей принимает трактовку В. И. Слободчикова: «Событие и есть объект развития». Событие оценивается человеком как значимое для его образования и активно включается в межсобытийные связи, оно является способом инициирования образовательной активности участников, их деятельностного включения в различные формы коммуникации, интереса к созданию и презентации продуктов своей деятельности [4; с. 94-101].

Анализируя различные подходы к пониманию образовательного события, мы придерживаемся определения, которое может лечь в основу проектирования события. Образовательное событие – это ограниченное в пространстве и времени социальное явление, направленное на реализацию задач образования с ориентацией на субъектность обучающихся с учётом их образовательного запроса и личностных возможностей [3; с. 6].

В условиях цифровой трансформации всех сторон жизни современного общества и образования, в том числе, образовательная событийность может эффективно реализовываться в сети Интернет на любом уровне: отдельной школы, муниципального района, региона, нескольких регионов или даже нескольких стран. Главное, чтобы удалённая деятельность была организована для решения какой-либо *общей* проблемы с помощью *единых* форм работы и способов деятельности и направлена на достижение *общего* результата.

Таким образом, *сетевое образовательное событие* – это личностно значимая ситуация осмысленной деятельности субъекта, которая осуществляется через осознание образовательной проблемы и определение путей и способов её решения в цифровом информационно-образовательном пространстве, в результате которой происходит приращение знаний и опыта участников события.

## **1.2. Экскурс в историю проектирования и реализации сетевых образовательных событий на региональном и межрегиональном уровнях**

В условиях регулярной смены технологий и динамичных изменений всех сторон общественной жизни умение выстраивать взаимодействие между индивидами является качеством, необходимым для социального и личного успеха

человека. Кроме того, умение педагогов продуктивно взаимодействовать с обучающимися как лично, так и опосредованно, на расстоянии, используя компьютерную сеть, выступает естественной средой для формирования целого ряда профессиональных компетентностей: методической, проектировочной, информационной.

Сетевое событие можно понимать в нескольких аспектах – как реализуемое через сеть разделенным расстоянием образовательных организаций – так и на основе сетевых сервисов Интернет. Ведь целенаправленное взаимодействие, осуществляемое в интерактивной сетевой среде, выводит участников на коллективное проектное мышление, продуктивную кооперацию, реализацию целого ряда образовательных событий (приложение 1), создание значимых совместных продуктов, расширяет рамки информационно-образовательного пространства, знакомит с сервисами Интернет, отвечает вызовам цифровой эпохи.

В 2010–2017 гг. происходит значительный рост числа педагогов, активно работающих в сети с командами школьников в своем ОУ, с учащимися разных школ, населенных пунктов, стран. Именно в эти годы в школы «приходит» интернет, параллельно происходит технологический скачок в использовании как «традиционных» технологий интернета, так и сервисов Web 2.0, поддерживающих совместную работу в сети. Именно появление большого числа разнообразных интернет-сервисов стимулирует развитие сетевой активности и возникновение многих всероссийских и региональных сетевых проектных площадок таких, например, как:

*Вики Владимир* - <http://www.wiki.vladimir.i-edu.ru>

*Вики-Сибиряда* - <http://wiki-sibiriada.ru/>

*Летописи* - <http://letopisi.org>

*MediaWiki МУ ДПО ИОЦ г. Рыбинска* -

<http://iocryb.ru:1122/mediawiki/index.php>

*Началка* - <http://www.nachalka.com>

*ВикиИРО ГАУ ДПО ЯО ИРО г. Ярославля* - <http://wiki.iro.yar.ru/>

*ПскоВики* - <http://wiki.pskovedu.ru>

*ТолВики* - <http://wiki.tgl.net.ru> и других.

В 2019-2021 гг. наблюдается широкое использование в образовании систем видеоконференцсвязи, интернет-мессенджеров, распространение индивидуальных мобильных устройств, появление новых сервисов, поддерживающих различные форматы представления образовательного контента, что выводит реализацию событий на новый технологический уровень.

В Ярославской области имеется успешный опыт разработки и организации сетевых образовательных событий в сети Интернет как с педагогами, так и со школьниками в различных формах: акция, викторина, конкурс, мастер-класс, веб-квест, телеконференция, сетевой проект и пр. Ряд событий был рассчитан только на педагогических работников ОО, но в большей части этих событий предполагалось участие команд учащихся под руководством педагогов.

В соответствии с требованиями ФГОС и проекта стандарта ИБЦ ОО (разработка Федерального информационно-методического центра, «Библиотека



имени К. Д. Ушинского» Российской академии образования) школьная библиотека должна представлять собой информационно-библиотечный центр, в котором решаются задачи не только обеспечивающего характера, но и самых разнообразных направлений образования и воспитания. Также школьная библиотека получает возможность если не возглавить проведение различных образовательных событий, то активно сопровождать их – точно, поскольку современная школьная библиотека располагает разнообразными информационными ресурсами, как традиционными, так и в цифровой и электронной среде. Поэтому особую значимость приобрело направление, связанное с организацией взаимодействия в сети Интернет, в рамках деятельности региональной сети школьных информационно-библиотечных центров [14]. С 2017 года по настоящее время участниками сети реализован ряд сетевых образовательных событий различной направленности и различных уровней (муниципального, регионального и межрегионального) на портале ВикиИРО: <http://wiki.iro.yar.ru/>

Так, опыт организации муниципальных сетевых образовательных событий для образовательных организаций городского округа г. Переславль-Залесский и Любимского муниципального района представлен на портале ВикиИРО в разделах «Сетевые проекты» и «Акции. Конкурсы» и описан в различных публикациях [5, 6, 8].

Также надо отметить успешный опыт проведения сетевых образовательных событий для образовательных организаций городского округа г. Рыбинска: онлайн-конкурсов и акций, краеведческих викторин, форумов, проектов и др. Виртуальная площадка коллективной работы педагогов и учащихся г. Рыбинска, на которой реализуются различные сетевые образовательные события, представлена на сайте MediaWiki МУ ДПО ИОЦ г. Рыбинска: <http://iocryb.ru:1122/mediawiki/>.

В приведенной ниже таблице даны примеры событий, которые реализовывались в разное время, на разную целевую аудиторию и уровень взаимодействия. Также организаторами выступают различные учреждения и структурные подразделения, включая организаторов из разных территориальных областей.

<b>Форма сетевого события</b>	<b>Организаторы</b>	<b>Целевая аудитория</b>	<b>Уровень взаимодействия</b>
Проект «А у нас на участке»	Кафедра дошкольного образования ГАУ ДПО ЯО ИРО	Педагоги дошкольных образовательных организаций	региональный
Акция «Космические фантазии»	Информационный центр ГАУ ДПО ЯО ИРО	Педагоги и школьники ОО ЯО и других областей РФ	межрегиональный
Краеведческая игра «Вслед за зимогорами» (2016, 2017, 2021)	МУ ДПО ИОЦ г. Рыбинска	Школьники ГО г. Рыбинска	муниципальный
Конкурс «Электронные образовательные ресурсы»	Муниципальная методическая служба городского округа г. Переславль-Залесский	Педагоги ОО городского округа г. Переславль-Залесский	муниципальный

Проект «Приезжайте к нам в гости!» (2017/18 уч.год)	Муниципальная методическая служба Любимского МР	Педагоги и школьники ОО Любимского МР	муниципальный
Проект «Книгочарт-2019»	Библиотечно-информационный отдел КГАУ ДПО «ККИПК» г. Красноярск и Информационный центр ГАУ ДПО ЯО ИРО	Педагоги и школьники ОО Красноярского края и Ярославской области	межрегиональный
Конкурс исследовательских работ «Атлас будущих профессий» (2021)	МУ ДПО ИОЦ г. Рыбинска	Школьники ГО г. Рыбинска	муниципальный

Таким образом, образовательное событие становится сетевым, когда организована совместная удаленная деятельность участников, которая имеет общую проблему, регулируется или направляется общей темой, целью, формами работы, способами деятельности и нацелена на достижение совместного результата события, вне зависимости от территориальной разобщенности организаторов и участников события.

### 1.3. Формы сетевых образовательных событий и их особенности

Несмотря на то, что в Интернет представлено очень много сетевых активностей, есть традиция все их называть «проектами». Это, безусловно, вносит некоторую неоднозначность в понимании, путаницу в трактовках, что есть проект и что проектом не является. В традиционных видах организации образовательной деятельности школьников существуют разные формы (урок, конкурс, мастер-класс, акция, проект и пр.). При переносе в сеть необходимо придерживаться этих форм. Дадим краткую характеристику самых распространенных форм сетевых образовательных событий в Интернете, приведем примеры реализованных событий.

**ВЕБ-КВЕСТ** (webquest) – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы сети Интернет.

Для проведения веб-квеста создают сайт (или совокупность сайтов или веб-страниц) в Интернете, с которым работают участники, выполняя ту или иную учебную задачу. Как правило, задания взаимосвязаны и логично вытекают друг из друга. При ответе на вопросы квеста требуются навыки работы с информацией: поиск в Интернете, критический подход к её осмыслению, представление ответов в цифровой мультимедийной форме. Квест может охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, может быть и межпредметным, краткосрочным и долгосрочным, его можно проходить в команде или в одиночку.

Разрабатываются веб-квесты для максимальной интеграции возможностей сети Интернет в различные учебные предметы на разных уровнях обучения.

В любом web-квесте выделяют следующие блоки:

- Введение (предназначено для привлечения интереса участников).
- Задания (указываются задания, их количество и конечный продукт деятельности на каждом этапе выполнения заданий).
- Процесс (дается пошаговое описание того, что участники должны сделать, приводится список интернет-ресурсов, которые содержат необходимую информацию).
- Оценка (приводятся критерии оценки работ участников).
- Заключение (подводятся итоги, выстраивается рейтинг).

### **Примеры:**

#### [Веб-квест «По следам доктора Айболита»](#)

*В ходе веб-квеста определяется маршрут, по которому передвигался Айболит, персонаж стихотворения К.И. Чуковского, и наносится на интерактивную карту. Проверяется, насколько соответствует маршрут стихотворения реальному. Команды в процессе игры выполняют 5 творческих заданий. Продолжительность мероприятия 2 месяца.*

#### [Веб-квест «Образ Ивана Грозного в русском искусстве XIX-XX вв.»](#)

*В ходе веб-квеста участники делятся на группы «Искусствоведы», «Экскурсоводы», «Кинематографисты», «Историки». Каждая группа анализирует те или иные произведения искусства, раскрывающие личность Ивана Грозного. При подведении итогов делаются выводы о достоверности представления исторического образа первого русского царя. Каждая группа в процессе игры выполняет 4 творческих задания. Продолжительность мероприятия 2 недели.*

**ХАКАТОН** (англ. hackathon, от hack — взлом и marathon — марафон) — мероприятие, во время которого специалисты из разных областей ПО (программисты, дизайнеры, менеджеры) сообща работают над решением какой-либо проблемы. Стали популярны хакатоны и в педагогической практике. Так, под образовательным хакатоном понимается коллективная творческая мастерская, созданная в онлайн-пространстве. Перед участниками ставится цель в сжатые сроки решить какую-либо проблему, для решения которой требуются метапредметный подход (знания различных школьных предметов). Работа организуется по этапам. На каждом этапе выполняется задание, которое предъявляется в строго определенное время. На выполнение отводится короткий временной промежуток (например: сутки). Правильное выполнение задания дает пропуск в другой этап. Остальные участники выбывают. Участие в хакатоне может быть индивидуальное или командное. Для оценки работ на каждом этапе создается экспертная группа.

### **Пример:**

#### [Хакатон «По следам исторических персонажей и литературных героев»](#)

*В ходе хакатона участники проходят 4 этапа. Суть этапов – найти в художественных литературных произведениях как можно больше следов реальных*

*исторических личностей, зафиксировать их вклад в историю, затем выбрать одну историческую персону и перенести ее в наше время на определенную географическую территорию, охарактеризовать ее и рассказать, что увидел там герой, что потрясло его, чем был удивлён. Рассказ должен быть представлен в форме сочинения от первого лица с сохранением стилистики (особенностей языка и речи) той эпохи, из которой «прибыл» в сегодняшний день герой. Предметные области – «русский язык», «литература», «география», «история». Участие в хакатоне – индивидуальное, продолжительность – 5 дней. Мероприятие реализовывалось в рамках школьного литературно-исторического фестиваля «Радуга знаний».*

**АКЦИЯ** – это мероприятие, проводимое в рамках образовательного процесса с участием как можно большего количества учащихся, и направленное на привлечение их к практической деятельности по решению проблем, реакцией на какие-либо события.

Особенности акции: конкретность цели (на решение какой проблемы направлена акция), массовость, жесткие временные рамки; публичность, достижение цели, согласованность действий, отсутствие духа соревнования, общественный резонанс. Акция имеет девиз, наглядную агитацию, широкое освещение, например: через средства СМИ, социальные сети.

**Пример:**

[Акция «Космические фантазии»](#)

*В ходе акции участники создали подборку позитивных и добрых мотиваторов, посвященных полету женщины-космонавта В.В. Терешковой в космос. Лучшие мотиваторы были представлены на выставке в Ярославском планетарии в рамках мероприятий, проводимых в связи с 55-летием полета в космос первой женщины-космонавта. Участие в акции – индивидуальное, продолжительность – 1 месяц.*

Разновидностью акции является **флешмоб** (от англ. flash mob, flash — миг, мгновение, mob — толпа) — заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей собирается в определённом общественном месте, выполняет заранее оговорённые действия (сценарий) и затем расходится. Флешмоб, как правило, организуется через интернет-сайты или социальные сети. Назначаются сценарий, место, время, и составляются инструкции к акции. Акции проводятся в многолюдных местах. Начинаются они одновременно всеми участниками. Для этого согласовывается время или назначается специальный человек (маяк), который должен подать всем сигнал для начала акции. Флешмоб обычно длится короткий промежуток времени. В образовании флешмоб может проводиться с целью привлечения внимания к какой-либо социальной проблеме, пропаганды здорового образа жизни, воспитания гражданственности и патриотизма.

## МАСТЕР-КЛАСС

Мастер-класс – оригинальный метод обучения и конкретное *онлайн-занятие* как форма учебного процесса, проводимое специалистом в образовательной деятельности, при которой происходит передача практического опыта от преподавателя к ученикам.

Не существует строгого порядка проведения мастер-класса. Все зависит от сложности выбранной темы, навыков аудитории, квалификации спикера, условий проведения мероприятий и прочих обстоятельств. Вместе с тем есть общий алгоритм проведения:

Выбирается тема → выделяется актуальная проблема → объясняется теория по решению этой проблемы → даются практические упражнения на закрепление теории → формируется полезный навык, который можно повторно применить после завершения занятия. Если во время мероприятия участники не обучаются чему-то новому, это не мастер-класс – это лекция, рассказ, публичное выступление и т.п. Главная функция мастер-класса в приобретении нового навыка от наставника.

### Пример:

*Онлайн мастер-класс «Цветок-огонёк». Представленный мастер-класс является одной из форм продуктивного взаимодействия его участников в дистанционном формате. В ходе мастер-класса идет освоение базовых элементов оригами – «стрелочка», «треугольник» и преобразование их в художественную форму – цветок. Обратная связь с участниками осуществляется через социальную сеть «ВКонтакте».*

**ТЕЛЕКОНФЕРЕНЦИЯ** – это совещание, участники которого территориально удалены друг от друга и которое проводится с использованием средств видеоконференцсвязи.

### Особенности:

- Необходима тщательная подготовка (определение тематики и постановка обсуждаемых вопросов, подбор информационных ресурсов и создание виртуальной площадки, разработка сценария проведения).
- Деятельность участников телеконференции направлена на разработку и представление каждым участником собственного образовательного продукта.
- При организации и проведении в реальном учебном процессе важно соблюдать необходимую направленность обсуждений, что требует модерации дискуссии.
- Следует помнить об ограниченности времени проведения телеконференции.

Телеконференция может быть отдельным образовательным мероприятием, а может проходить и в рамках других образовательных событий, например: веб-квеста, хакатона или сетевого проекта.

### Пример:

*Творческая встреча с писательницей Ниной Дашевской в рамках сетевого межрегионального проекта «Книгочарт-2019». Участники проекта знакоми-*



лись с произведениями современных писателей, в том числе и с произведениями этой писательницы, выполняли творческие задания по книгам.

**СЕТЕВАЯ ИГРА** – это вид интерактивной коллективной игры с неограниченным числом участников любого возраста по любому учебному предмету, направленной прежде всего на развитие личностных качеств ребёнка, формирование его метапредметных результатов.

Во время игры ученик получает новые знания, учится добывать самостоятельно информацию, приобретает навыки коммуникативной деятельности. Игры в основном отличаются друг от друга правилами, определяющими очерёдность хода, тип и сложность вопроса, порядок выявления победителей, вознаграждения за правильный ответ.

Преимуществом сетевых игр может стать возможность массового вовлечения школьников в подобное движение.

Задачи сетевой игры:

- привлекать возможно большее число детей к практико-ориентированной, креативной деятельности;
- мотивировать учащихся на самостоятельную учебно-познавательную деятельность;
- развивать социальные навыки и умения, формировать ключевые компетенции по работе в сети Интернет;
- формировать коммуникативную практическую деятельность, необходимую для участия в жизни общества, опыт межличностных отношений, толерантность, культуру оппонирования иному мнению через участие в дискуссиях;
- развивать организаторские способности через привлечение учащихся к различным формам деятельности;
- воспитывать уважительное отношение к культурным традициям родного края, достижениям и историческим персоналиям.

**Примеры:**

[Сетевая игра «Вслед за зимогорами»](#) (сезон 2016, сезон 2017, сезон 2021). Каждой команде-участнице предлагается выполнить задание в соответствии с тематикой и видом деятельности на каждом этапе – презентация визитной карточки, творческое представление карты с использованием интерактивных ресурсов, описание быта и нравов с подтверждением из текста повести М.А. Рапова «Зимогоры», других художественных и документальных материалов, виртуальная экскурсия и др. Игра рассчитана на детей основной школы. Участие в игре - командное. Задания опираются на краеведческие материалы о Рыбинском крае. Создается экспертная комиссия, которая оценивает работы. Результаты работы, продукты деятельности команд размещаются на сайте игры.

[Общешкольная сетевая игра «Я знаю о войне!»](#), посвящённая 75-летию Победы нашего народа в Великой Отечественной войне. В игре шесть уровней. С каждым уровнем сложность заданий увеличивается. Тот, кто успешно проходит все уровни игры, получает приз и звание «Знаток». Участвуют все же-

лающие школьники. Создается экспертная комиссия, которая оценивает работы. Продолжительность: апрель-май 2020 года. Правила, этапы, задания, результаты размещаются на веб-странице игры на сайте школы.

**СЕТЕВАЯ ВИКТОРИНА** – одна из форм инициирования познавательной активности школьников в ИКТ-насыщенной среде, когда каждый участник может применять удаленные способы получения задания и передачи ответа. Задача, стоящая перед участниками: правильно ответить на вопросы за определенный промежуток времени. Участие в викторине индивидуальное или командное. Создается экспертная комиссия, которая оценивает ответы. Результаты работы размещаются на сайте викторины, выстраивается рейтинг, определяются победители.

Викторина может быть отдельным образовательным мероприятием или проходить в рамках других образовательных событий, например: игры или сетевого проекта.

#### **Примеры:**

Викторина в рамках сетевого проекта [«Дресс-код современного читателя»](#) направлена на выявление знаний произведений, о которых шла речь в проекте ([3, 4, 5 классы](#) и [6, 7, 8 классы](#)). Это необходимый шаг, который поможет понять степень включенности участников в проект, активизирует их работу, станет дополнительным мотивирующим фактором, поддерживающим интерес к сетевому проекту.

[Межшкольная сетевая краеведческая викторина "Путешествие по Рыбинску"](#). Цель викторины: изучение истории родного края, культурного наследия родного города. Участники: обучающихся 4-5-х классов. Проходит по двум номинациям: [«Архитектура Рыбинска»](#) и [«Рыбинск купеческий город»](#). Успешно ответить на вопросы викторины можно, ознакомившись с книгами «Рыбинск. Истории для детей», «Рыбинск. Восемь любимых маршрутов» из серии книг «Библиотека рыбинской семьи». Участие в викторине – командное или индивидуальное. По окончании викторины жюри подводит итоги, которые публикуются на сайте события.

#### **КРАУДСОРСИНГОВЫЙ ПРОЕКТ**

Подход к решению предельно четко сформулированных задач, при котором в этот процесс вовлекается как можно больше пользователей сети.

1 этап - удаленное вовлечение в процесс решения проблемы.

2 этап - организация и стимулирование генерирования предложений в сети.

3 этап - online-отбор лучших предложений (самими участниками или экспертами).

4 этап - реализация отобранных предложений, поощрение авторов.

#### **Примеры:**

[Краудсорсинговый проект «Библиотеки Москвы»](#). Проблема, которая решалась участниками в сети - как сделать посещение библиотек привлекатель-

ным, повысить уровень их сервиса. В ходе проекта были собраны идеи по улучшению работы библиотек, намечены первоочередные шаги по реализации предложенных идей, а часть идей реализована, сформирован единый стандарт работы библиотек. Этот проект позволил вдохнуть новую жизнь в столичные библиотеки, сделав их современными и комфортными.

[Интернет-проект «Страна читающая»](#) – это краутсорсинговый проект, помогающий участникам выразить свое уникальное понимание поэзии, разглядеть в ней неизведанные, неочевидные смыслы. Все, что требуется от участников, – читать любимые стихи, записывать чтение на видео и публиковать на страницах нашего проекта. Участие в программе будет отображено на [«читающей карте»](#), а также в списке авторов и произведений школьного курса литературы.

**КОНКУРС** – это открытое сетевое конкурентное мероприятие, проводимое в целях выявления путём «качественного исследования» (экспертизы) и/или «количественного исследования» (голосования) наиболее успешных результатов деятельности участников на какую-либо тему (проблему) в соответствии с правилами, определёнными перед началом процесса.

В качественном исследовании конкурсанты оцениваются назначенным экспертным жюри, судейской коллегией, группой или группами специально уполномоченных лиц, способных профессионально и объективно оценить качественные характеристики конкурсантов по определённым правилам конкурса критериям (опубликованы на сайте конкурса).

В количественном исследовании конкурсанты выбираются путём общественного голосования, участники которого выражают свою симпатию к конкурсантам, пользуясь субъективными мотивами. Принять участие в голосовании может любой человек (голосование организовано с использованием различных платформ и сервисов сети Интернет).

Также существуют комплексные методики оценки, где победителей одновременно определяют одно или несколько экспертных жюри вместе с количественным опросом общественного мнения.

### **Примеры:**

*Сетевой конкурс мультимедийных проектов команд школьников в Рыбинске [«Если я стану Мэром родного города...»](#): каждой команде-участнице предлагалось разработать бренд города Рыбинска, обосновать его, спрогнозировать, что даст он городу и как повлияет на его развитие.*

*[Конкурс отзывов](#) в рамках сетевого проекта «Дресс-код современного читателя». Команды представили, на их взгляд, лучший отзыв на одну из книг «золотого» списка. После этого участники ознакомились со всеми отзывами и выбрали один лучший по заранее данным критериям. За отзыв своей команды голосовать было нельзя. Тот же принцип лежал в основе [конкурса фанфиков](#) в рамках этого же проекта. Кстати, в качестве члена жюри выступил автор Артур Гиваргизов, на произведение которого школьники и писали фанфик.*



**СЕТЕВОЙ ПРОЕКТ** – это форма организации проектной деятельности, предполагающая удаленное взаимодействие участников в специально организованном IT-пространстве, которое регулируется или направляется общей темой, целью, формами работы и методами достижения планируемых результатов.

Особенности любого сетевого проекта:

- Наличие проблемы, требующей регионального, межрегионального или международного взаимодействия.
- Самостоятельная деятельность участников в сети (индивидуальная, парная, групповая).
- В основе решения проблемы лежит исследование.
- Необходимость интеграции знаний.
- Структурирование (этапность) проекта.
- Организация совместной работы в сети.
- Определен временной промежуток реализации проекта.
- Результаты: приращение знаний и опыта, наличие продуктов проектной деятельности.
- Установлена значимость результата (теоретическая, практическая).

Сетевой проект — это некое «многоходовое» действие, выполнив которое, участники придут к финалу, соответствующий их ожиданиям. Именно эта многослойность отличает проект от различных сетевых активностей, которых очень много в сети Интернет и авторы которых неоправданно называют их сетевыми проектами.

При разработке сетевого проекта в целях лучшей детализации работы целесообразно выделить следующие этапы: **регистрационный, проектировочный, практико-исследовательский, контрольно-коррекционный и заключительный.**

Выделяют **сетевой учебный проект**, который ориентирован на изучение законченной учебной темы, раздела стандартного учебного курса или нескольких курсов. Может быть предметным или межпредметным. Рассчитан на реализацию как в урочное, так и внеурочное время. А также **сетевой социальный проект**, который содействует приобретению школьниками навыков общественной активности. Он реализуется во внеурочное время.

По времени реализации проекты могут быть краткосрочные, среднесрочные и долгосрочные. Именно в сетевом проекте, как правило, значительное разнообразие привлекаемых цифровых инструментов (приложение 9).

Можно организовывать внутри проекта различные формы онлайн-активностей: акцию, конкурс, викторину, голосование, сеансы видеосвязи и прочее. Все это позволяет удерживать интерес, стимулирует творчество и активизирует работу над сетевым проектом<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Подробнее о разработке и реализации сетевых проектов рассказано в публикации Кувакиной Е.В. Сетевой проект: строим образовательное IT-пространство для совместной деятельности и сотворчества // Образовательная панорама. – 2021. – № 1 (15). – С.102 - 111. [http://www.iro.yar.ru/fileadmin/iro/csp/op/15-2021/12\\_Kuvakina.pdf](http://www.iro.yar.ru/fileadmin/iro/csp/op/15-2021/12_Kuvakina.pdf)

### **Примеры:**

[Муниципальный межшкольный сетевой проект «Приезжайте к нам в гости!» или «Великолепная 5+»](#). Идея проекта состояла в том, чтобы школьники 9-15 лет предложили детский туристический маршрут по своему родному Любимскому краю, который будет интересен их сверстникам, пожелавшим приехать к ним в гости. На проектировочном этапе методом «мозгового штурма» участники решали, что может привлечь гостей — их сверстников в Любимском крае. По итогам «мозгового штурма» команды школьников из ОО Любимского МР представили кластерные карты «Чем хороша родная сторона?» с конкретными объектами для возможного посещения туристами. На практико-исследовательском этапе шла работа по наполнению содержания каждой местной достопримечательности (в перечень вошли как памятники архитектуры, так и природные рукотворные и нерукотворные объекты, интересные люди края, современные объекты). К заключительному этапу команды-участники приготовили и презентовали широкой общественности туристические маршруты по своему краю, в которые вошли исследуемые объекты.

[Региональный сетевой проект «Замечательные люди рядом»](#). Идея проекта состояла в «открытии» интересных людей разных поколений, социальных групп, профессий, необычных увлечений, которые оставляют след в нашей повседневной жизни, истории своего края. На проектировочном этапе команды «искали» таких людей. На практико-исследовательском этапе происходило, если это было возможно, реальное общение «замечательных» людей с участниками проекта. Таким образом, на заключительном этапе проекта участники ответили на вопросы проекта: Чем замечателен замечательный человек? Какие замечательные люди нас окружают? Чему мы можем научиться у замечательных людей? Для знакомства (пусть даже виртуального) всех участников команд со всеми замечательными людьми была организована в онлайн-режиме викторина. Чтобы ответить на ее вопросы, необходимо было просмотреть все материалы, собранные в ходе проекта, а это были не только статьи, но и презентации, видеоролики, интервью, мастер-классы. Отметим, что в ходе проекта у части команд сложились личные и деловые отношения с их героями — замечательными людьми, которые стали активно привлекаться к учебно-воспитательному процессу, т. е. проект имел большую практическую пользу.

Таким образом, мы кратко описали самые распространенные формы сетевых образовательных событий в Интернет и их особенности, сделали ссылки на примеры уже реализованных событий.

## 1.4. Организационно-методические основы разработки и реализации событий в сети Интернет

Описывая проектирование образовательных событий в сети Интернет, считаем целесообразным представить опыт, который был наработан нами в рамках обучения школьных команд информационно-библиотечных центров (2017-2019 гг.). Часть этих событий со временем была реализована.

При проектировании сетевого образовательного события любой формы необходимо помнить, что:

- задача (проблема) должна быть актуальной и значимой для потенциальных участников;
- событие «живет» в сети и реализуется средствами сети;
- должно быть обеспечено сопровождение каждого участника или команды участников;
- деятельность участников должна быть практико-ориентированной и по возможности креативной и исследовательской;
- участники не только создают продукты, но и осуществляют их презентацию;
- экспертиза строится на основе открытых и понятных критериев, к оценке по возможности могут привлекаться все участники события;
- сетевое образовательное событие завершается рефлексией, должно иметь эффект «послевкусия» и практической пользы.

Необходимо отметить, что *по характеру контактов* сетевые образовательные события могут быть:

1. Школьными (внутри сети одной образовательной организации).
2. Межшкольными (сеть из нескольких образовательных организаций в городе или сельской местности).
3. Муниципальными (взаимодействие образовательных организаций внутри одного района или с несколькими районами).
4. Региональными (взаимодействие образовательных организаций внутри одной области или края).
5. Межрегиональными (взаимодействие образовательных организаций по всей территории РФ).
6. Международными (образовательные организации стран ближнего или дальнего зарубежья).

*По продолжительности* образовательные события могут быть: краткосрочные (несколько дней или недель), среднесрочные (1-3 месяца) и долгосрочные (до полугода). События должны когда-то заканчиваться и не могут длиться бесконечно или быть циклическими.

По привлекаемым *предметным областям*: предметные (по конкретному учебному предмету), межпредметные (несколько учебных предметов),

надпредметные (не относятся к конкретным учебным предметам, имеют, как правило, социальный характер, направлены на достижение личностных и метапредметных результатов).

По *месту реализации* образовательных событий: урок, внеурочная деятельность, внеклассная работа, через различные факультативы, творческие объединения или кружки. Реализация сетевых событий чаще всего происходит в ходе внеурочной деятельности. Это раскрепощает школьников и привлекает их к интересным темам, позитивному общению в школе, ведет к психологическому комфорту. Именно здесь в рамках неформальной работы прекрасно функционирует информационно-библиотечный центр как место встречи педагогов и учеников и как главный информационный ресурс школы. Как правило, на уроке можно лишь ввести участников в проблематику события, сгенерировать идеи, распределить роли и виды работ, провести промежуточное оценивание и другое. Все остальные виды работ реализуются вне урока.

Также важно определиться с *субъектами* сетевых образовательных событий:

- **Автор(ы)** – тот человек, который генерирует идеи, определяет проблематику события, его ход.
- **Координатор(ы)** – тот, кто организует событие и управляет его ходом. Координаторов может быть несколько. Они могут быть из разных образовательных организаций, территориально разделенных между собою. Координаторы-организаторы часто являются и авторами события.
- **Руководитель** команды или участника события – тот педагог, который руководит командой участников (или участника). Руководителей может быть несколько, особенно это важно, когда событие носит межпредметный характер или когда очень нужен специалист, разбирающийся во всех нюансах цифровых платформ и сервисов, соответствующем программном обеспечении.
- **Участники** – представители той целевой аудитории, на которую рассчитано событие.
- **Эксперты** – независимые представители, которые участвуют в оценке процесса события, его продуктов. Они входят в состав жюри, экспертных комиссий, консультируют участников или даже руководят их работой.

Организация событийного образовательного процесса включает в себя следующие этапы:

- I. Проектировочный (планирование)
- II. Основной (осуществление спланированного события)
- III. Итоговый (рефлексивный)

При **ПРОЕКТИРОВАНИИ** мы помним, что событийность – вероятностное явление и каждое образовательное событие «вырастает» из ситуации, но не каждая ситуация превращается в событие.

На этом этапе исследуется социальная ситуация, выявляются факторы среды, определяющие развитие личности и группы. Целесообразно выделить события, которые находятся в «зоне ближайшего развития» учащихся определенного возраста: личности и группы. Например, тему события можно выбрать методом «мозгового штурма» (то, что действительно волнует детей). Тему события можно также выбирать исходя из календаря знаменательных дат или событий, реально происходящих в окружающей нас жизни и т.п.

Порядок, форма, время проведения определяются командой одной (или нескольких) образовательных организаций, участвующих в качестве организаторов события.

График проведения образовательного события согласуется с заместителем директора по учебно-воспитательной работе. Возможные события заранее включаются в план воспитательной работы или рабочую программу учителя, чьи ученики будут задействованы в данном мероприятии. Это согласование очень важно, т.к. есть риск, того, что ученики будут перегружены, одновременно участвуя в нескольких образовательных событиях ОО или тех, в которых участвует организация.

Для организации и проведения образовательного события формируется экспертная группа, в состав которой могут входить учителя-предметники, специалисты образовательной организации, а также родители, привлеченные эксперты (представители высшей школы, бизнеса, производства, науки, культуры и пр. в зависимости от направленности события).

Также осуществляется совместная разработка сценария организации и проведения события, определяются цели и мотивы личности и группы, выявляется «степень свободы» выбора, намечаются пути развития личности и группы в зависимости от влияния различных факторов и переменных среды, функционирование которых приводится в действие событием. В процессе планирования следует учитывать тот факт, что отношение к событию обусловлено мотивами, системой ожиданий, мерой включенности учащихся в деятельность.

Важно обратить внимание на разработку документов, регламентирующих совместную деятельность. Это могут быть: положение о событии (для конкурса или акции), Визитная карточка (для сетевого проекта). Мы предлагаем ввести для всех форм событий Карту описания события (приложение 2).

Работу с этой картой мы считаем обязательным условием при проектировании любого образовательного события, которое будет интересно и значимо для всех участников различных образовательных организаций. Ее изначальный вариант (на этапе проектирования) может отличаться от того, к чему мы придем в итоге, но позволит остаться в рамках темы, проблематики, целей и планируемых результатов.

На этапе **РЕАЛИЗАЦИИ** осуществляется непосредственная реализация события согласно разработанному сценарию. Событие связывает всех субъектов в единое целое. Сроки, форма проведения образовательного события и критерии оценивания доводятся организатором события до сведения обучающихся и экспертов. В образовательном событии оценка развития образовательных результатов обучающихся проводится на основании уровневого подхода по результатам педагогических наблюдений и экспертных оценок по 3-балльной системе (не фиксируется – 0, низкий уровень – 1, средний уровень – 2, высокий уровень – 3).

Результаты образовательного события рассматриваются на заседаниях учителей и учитываются при организации образовательной деятельности. Это важно, т.к. события могут носить межпредметный характер и учитывать предметные результаты школьников наряду с метапредметными и личностными.

**РЕФЛЕКСИВНЫЙ** этап осуществляется в разнообразных формах, как открытого обсуждения соотношения «ожиданий» и «результатов», так и письменного рефлексивного отчета. Участники делятся впечатлениями, эмоциональными переживаниями, анализируют свою работу. Обратная связь может быть организована с помощью анкет, соцопросов, отзывов, рисунков, сочинений, таблицы «Плюс – минус – предложения» и т.п.

Полученные на основе рефлексии выводы позволяют педагогу направлять свою дальнейшую работу (коррекция методов и форм работы), а детям учиться на собственных ошибках и недочетах. Рефлексия выполняет роль не контроля и проверки, а критического самоанализа. Эмоционально-психологическое восприятие ребенком результата создает ощущение закономерности и правильности самокритики, взросления через преодоление собственных трудностей, их устранение в процессе дальнейшей работы. Рефлексия поможет в организации впоследствии новых событий (как эффект последствия события).

\* \* \*

При проектировании сетевого образовательного события целесообразно пройти несколько шагов [6; 14].

#### **Алгоритм проектирования сетевого образовательного события**

**Шаг 1** – Рассмотреть возможность переноса различных образовательных событий в интерактивную сетевую среду ОО (внутренняя корпоративная сеть) либо в сеть Интернет (глобальная сеть).

**Шаг 2** – Задать вопросы: С какой целью это делается? Какую значимую проблему затрагиваем? Это будет предметное, межпредметное или надпредметное событие? Каких образовательных результатов мы хотим достигнуть в ходе реализации события?

**Шаг 3** – Определиться с формой образовательного события (веб-квест, мастер-класс, акция, сетевой проект, конкурс и пр.).

**Шаг 4** – Спланировать в первом приближении реализацию образовательного события. Пример инструмента, помогающего в проектировании – карта описания образовательного события (приложение 2).

**Шаг 5** – Определиться с технологической платформой для развертывания сайта события, обязательным и предпочтительным набором сервисов.

В *реализации* любого события выделяют *этапы*: подготовительный, основной и заключительный.

При разработке *сетевого проекта* в целях лучшей детализации работы целесообразно выделить пять этапов: регистрационный, проектировочный, практико-исследовательский, контрольно-коррекционный и заключительный. Подготовительный этап в сетевом проекте предназначен для разработчиков и считается очень трудоемким этапом как с точки зрения методической, организационной, так и технологической составляющей. Ведь хорошо «подготовленное» событие — это половина успеха.

Приводим *план работы* в сетевом региональном интернет-проекте для образовательных организаций Ярославской области «Дресс-код современного читателя», который реализовывался с 3 апреля по 3 ноября 2020 года. Он представлен на [сайте](#) сетевого проекта и в приложении 3.

Обращаем внимание на то, что шаги, которые представлены в плане, вполне конкретны, с указанием дат реализации того или иного шага. Они известны с самого начала реализации проекта, но могут корректироваться и уточняться. Например, дата проведения итогового мероприятия по подведению итогов или дни и часы проведения викторины.

Также в помощь руководителю детской команды предлагается *«Дневник сетевого проекта»*, в котором отражены и адаптированы для детей шаги работы команды и результаты их прохождения: «Выполнено / Частично выполнено / Не выполнено» (приложение 4).

Эффективна в использовании в ряде образовательных событий так называемая *«Копилка баллов»* участников. Особенно она важна для событий, которые достаточно длительны во времени, сложны по видам деятельности. Благодаря ей участники могут следить как за активностью и качеством своей работы, так и участников других команд (приложение 5). Эффективны также *«Вопросы для самооценки участника в работе над проектом»* (приложение 6).

Говоря об оценке продуктов деятельности в процессе реализации события, необходимо представить критерии их оценки. Желательно, чтобы к *разработке критериев* привлекались сами участники события. Если критерии разрабатывались только организаторами, то руководитель команды должен довести до сведения эту информацию так, чтобы участники поняли: кто, как, когда и по каким показателям будет их оценивать (приложение 7). Часто в рамках события происходит *комплексная оценка* процесса и продуктов деятельности, в которую вовлечены все стороны: педагоги (руководители команд), эксперты и сами участники события.

Нахождение события в сети «без границ» дает огромную возможность для привлечения к проекту людей, встреча с которыми в очном формате была бы трудноосуществима, но с помощью современных средств видеоконференцсвязи становится легко выполнимой задачей.

Привлечение человека в качестве консультанта, научного руководителя, помощника, члена жюри, независимого эксперта поможет поднять уровень события, сделает его более рейтинговым и значимым для всех без исключения участников проекта, поможет завязать полезные партнерские связи на будущее.

**Основными условиями** эффективной реализации событийного подхода являются:

- открытость личностно-профессиональной позиции преподавателя;
- владение преподавателем способами неманипулятивного, рефлексивного управления взаимодействием участников группы;
- владение преподавателем профессиональным умением сценирования педагогических ситуаций;
- позитивная психологическая атмосфера в группе, приверженность группы принципам конструктивного общения и взаимодействия;
- возможность творческой деятельности учащегося.

Важнейшей особенностью деятельности педагогов является отсутствие жесткой методической и содержательной регламентации. Работа педагога носит гибкий, дифференцированный характер и включает элементы спонтанности и импровизации. Она требует наличия ряда профессиональных умений и навыков, среди которых – умение наблюдать за деятельностью, поведением и взаимоотношениями детей, анализировать текущие события, интерпретировать полученные результаты.

Говоря о разработке и реализации сетевых проектов, хотелось бы **обозначить проблемы:**

- слабая мотивированность педагогов на такой вид организации сетевой деятельности (не видят целесообразность сетевого взаимодействия);
- имитация сетевой деятельности педагогом, которая выражается в слабой включенности школьников в событие;
- субъективный характер событийности: то, что для одного человека может оказаться событием, другим может восприниматься как малозначительный факт либо как мероприятие, организованное другими;
- недостаточная ИКТ-компетентность участников;
- блокировка или запрет ресурсов и сервисов в образовательной организации;
- ограничение использования в связи с введением новых требований СанПиНов мобильных устройств в образовательном процессе;
- пресыщение форматом удаленной работы, особенно после периода весны 2020 г.



## Глава 2. Интернет как среда для организации сетевых образовательных событий

### 2.1. Возможности и цели использования платформ и сервисов в сетевом образовательном событии

На современном этапе Интернет стал информационной средой обучения и самообразования, главной составляющей информационно-образовательной среды любого образовательного учреждения.

Сетевое событие, если оно действительно является сетевым, «живет» в сети и создается средствами сети. Интернет предлагает массу возможностей для поиска, создания и размещения материалов, совместной работы и общения.

Так, технология wiki позволяет совместно вести сайт сетевого события, создавать пособие, подборку статей, исследовательских и творческих работ. Фотосервисы помогут собрать воедино фотографии, рисунки по заданной тематике, видеохостинги и файловые хранилища помогут разместить в сети видеоприветствие или видеоотчет. Используя возможности сервисов, можно заниматься распределением задач в онлайн-режиме, рефлексировать, коллективно работать над общими документами, создавать и проводить опросы, составлять кластерные карты и ленты времени, ставить метки на картах. Интернет-мессенджеры позволяют осуществить обратную связь, оперативно управлять ходом сетевого образовательного события, а программы поддержки видеоконференцсвязи позволяют организовывать виртуальные встречи на любом этапе образовательного события между координаторами, участниками, экспертами.

***Технологический инструментарий сетевого образовательного события должен обеспечивать достижение следующих целей:***

1. Поиск информации
2. Ведение сайта события
3. Создание работ участников
4. Размещение работ участников
5. Организация совместной работы в сети
6. Оценочная деятельность
7. Размещение координатором материалов в поддержку события
8. Коммуникация участников события
9. Контроль процесса работы
10. ...

***Для реализации образовательного события возможно привлечь следующие сервисы и платформы:***

- Поисквые системы (Яндекс, Google, Рамблер и др.)
- Электронная почта
- Wiki (вики как технология)
- Конструкторы сайтов
- Блоги

- Социальные сети (ВКонтакте, Facebook, Instagram и др.)
- Файловые (облачные) хранилища
- Системы видеоконференцсвязи (для вебинаров и видеоконференций)
- Видеохостинги
- Сетевые офисы (создание и хранение совместных документов)
- Сервисы online-опросов и анкет
- WhiteBoard-сервисы (виртуальные интерактивные доски)
- Геосервисы (карты)
- Конструкторы интерактивных упражнений
- Графические визуализаторы (схемы, ленты времени, кластеры, ментальные карты)
- Интернет-мессенджеры
- Программы генерирования QR-кодов

В зависимости от формы образовательного события и продуктов, которые будут представлены в итоге, важно определить и тот необходимый набор платформ, сервисов и программного обеспечения, который будет использован.

#### **Пример 1.**

*В ходе региональной [акции «Космические фантазии»](#) участники создали подборку позитивных и добрых мотиваторов, посвященных первому полету женщины в космос.*

*Были определены следующие сервисы: вики (для создания сайта и размещения работ), электронная почта (для связи и коммуникации, решения текущих вопросов), интернет-сервисы для создания мотиваторов (поиск информации и создание продуктов), графические редакторы, в том числе онлайн-редакторы (создание продуктов), облачные хранилища (хранение и размещение работ).*

#### **Пример 2.**

*В региональном [сетевом проекте «Неприметные достопримечательности»](#) проекта участники по-новому взглянули на достопримечательности и составили свой список интересных мест, «спрятанных» по Ярославской области, спроектировали на сервисе [izi.TRAVEL](#) возможные места посещения и экскурсионные маршруты по своей малой родине.*

*Сервисы проекта: вики (для создания сайта и размещения работ), опросные формы Яндекс (регистрация в проект), Облако Mail (или Яндекс-Диск (размещение работ), видеохостинги (размещение работ), электронная почта (для коммуникации, пересылки работ), платформа для создания аудиогидов [izi.TRAVEL](#) (создание аудиогuida и интерактивной карты), программы генерирования QR-кодов (быстрый выход на нужный ресурс), интернет-мессенджеры (коммуникация).*

Представляем таблицу, в первом столбце которой перечислены сервисы и платформы, а в первой строке указаны возможные цели их использования. При проектировании события в части технологического обеспечения в ячейки расставляются знаки «+», напротив тех сервисов, которые будут привлечены для реализации события.

Название\Цель	Цель 1	Цель 2	Цель 3	....
Сервис/Платформа	+	+		
Сервис/Платформа				+
Сервис/Платформа		+		
.....				

Перечень сервисов и целей может меняться под то событие, которое необходимо спроектировать. Число привлеченных программ и сервисов в сетевом событии не должно являться самоцелью, и его координаторы должны определить оправданный минимум таких средств (приложение 9).

В ходе события у руководителей и участников совершенствуется общепользовательская ИКТ-компетентность, формируются умения владеть разнообразными цифровыми устройствами и программами для фиксации и обработки аудио, фото, видео. Участие в проекте активизирует участников на продвижение в технологической составляющей события. Ведь без умений работать со стандартными компьютерными программами, сетью Интернет, почтовыми и социальными сервисами на компьютере или индивидуальном мобильном устройстве — участие в событии будет затруднительным.

## 2.2. Практики создания и размещения цифровых материалов в сети

Интернет является естественной средой, в которой организуется и «живет» образовательное событие. Инструментальные средства сети позволяют реализовать определенные дидактические возможности.

Помимо *сопровождения процесса реализации события* (создание виртуальной площадки события, проведение удаленных встреч, размещение координаторами материалов в поддержку события, организация оценочной деятельности и пр.) потенциал инструментальных средств используется и для продуктов, созданных в ходе события.

*Продукты деятельности участников* события могут быть представлены в виде *печатной* (статьи, буклеты, брошюры, календари и др.) и *мультимедиа продукции* (электронные презентации, сайты, интерактивные карты, кластеры, видеоролики и др.), а также *реальных объектов*: моделей, макетов, художественных изделий и пр. Даже если в ходе работы участники события выполняют задания на местах, и это реальные объекты, то отчеты все равно предостав-

ляются *в цифровом формате* в виде онлайн-выставок, вики-статей, видеосюжетов и т.д.

В таблице указаны сервисы/платформы и возможности, которые они дают, определены дидактические возможности их использования.

Сервис / платформа	Характеристика	Дидактические возможности использования
Wiki	<p>Wiki - это технология построения веб-сайта, позволяющая пользователям самим через веб-интерфейс активно включаться в процесс редактирования его контента (вставлять текст, изображения, гиперссылки и загружать файлы), добавляя новые материалы и исправляя ошибки. Доступна история внесенных изменений каждого пользователя. Характерна моментальная публикация информации вне зависимости от места нахождения. Поддерживает совместное создание текстов с другими пользователями, возможность комментирования работ и простейшее общение.</p> <p><b>Примеры:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Сайт проекта «Замечательные люди рядом»</a></li> <li>• <a href="#">Сайт акции «Космические фантазии»</a></li> <li>• <a href="#">Страница команды Команда «Book club»</a></li> <li>• <a href="#">Статья «Купеческие дома села Закобякино»</a></li> <li>• <a href="#">Статья «Бобры»</a></li> <li>• <a href="#">Страница обсуждений туристического объекта</a></li> <li>• <a href="#">Творческое задание «Продолжение книги»</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Создание сайта события;</li> <li>– Создание и размещение индивидуальных и коллективных работ участников события;</li> <li>– Публикация материалов координаторами в поддержку события;</li> <li>– Создание страниц команд-участниц события;</li> <li>– Виртуальное пространство для обсуждений, демонстрации мнений</li> </ul>
Конструкторы сайтов	<p>Конструкторы сайтов - программно реализованная система для создания веб-страниц без знания языков программирования. Встроенный визуальный редактор служит для конструирования веб-страниц из готовых шаблонов, блоков и элементов дизайна.</p> <p><b>Конструкторы:</b> <a href="#">Google Sites</a>, <a href="#">Tilda</a>, <a href="#">Wix.com</a>, <a href="#">WordPress</a> и др.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Создание сайта события;</li> <li>– Предоставление пространства для совместного просмотра материалов события.</li> <li>– Предоставление пространства для размещения индивидуальных и коллективных работ</li> </ul>
Блог	<p>Находится в веб-сети, ориентация на текст с добавлением гиперссылок и изображений; формат журнала, датированные вставки с последней информацией вверху; ответы от читателей; публикация ново-</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Организация коммуникации в ходе события (работа «горячей линии», консультирование, ответы на вопросы);</li> <li>– Возможность провести</li> </ul>

	<p>стей; сбор и обсуждение информации с участниками; возможность поделиться информацией и получить обратную реакцию.</p> <p><b>Платформы:</b> Яндекс.Дзен, Blogger, ВКонтакте, Instagram, LiveJournal, Facebook и др.</p> <p><b>Примеры:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Публикация творческих работ марафона, посвященного Победе</a></li> <li>• <a href="#">Общение в проекте</a></li> </ul>	<p>опрос, написать отзыв, рецензию;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ведение новостной ленты события, публикация материалов;</li> <li>– Рефлексия в ходе события и по его итогам;</li> <li>– Дополнительный ресурс по размещению материалов в поддержку события</li> </ul>
Геосервисы (карты)	<p>Бесплатные картографические сервисы. Работают как в онлайн, так и офлайн режиме. Сервисы представляют собой карту и спутниковые снимки планеты Земля. Для многих регионов доступны высокодетализированные аэрофотоснимки. Позволяют просматривать снимки земной поверхности, увеличивать и уменьшать масштаб, ставить метки и строить маршруты передвижения.</p> <p><b>Сервисы:</b> Яндекс.Карты, Google-карты, 2 ГИС и др.</p> <p><b>Примеры:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Карта «По следам Айболита» (в рамках веб-квеста)</a></li> <li>• <a href="#">Географическая карта участников проекта «Замечательные люди рядом»</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Осуществление поиска объекта на карте;</li> <li>– Нанесение меток на карту;</li> <li>– Визуализация материала;</li> <li>– Разработка тематических маршрутов;</li> <li>– Создание виртуального тура;</li> <li>– Отслеживание ситуации в режиме реального времени</li> </ul>
Видеохостинги	<p>Видеохостинги – это онлайн-платформы, предоставляющие пользователям услуги хранения, доставки и показа видео. Пользователи могут загружать, просматривать, оценивать, комментировать и делиться теми или иными видеозаписями.</p> <p>Очень часто для размещения видео материалов используются файловые хранилища, просмотр материалов осуществляется по ссылке.</p> <p><b>Сервисы:</b> Видеохостинги: YouTube, TikTok, Instagram, RuTube. Файловые хранилища: Облако Mail.Ru, Яндекс.Диск, Google Диск.</p> <p><b>Примеры:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Творческая конкурсная работа «Апрель. Подснежник»</a></li> <li>• <a href="#">Мотивирующий ролик в проект «Не-</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Размещение и обмен видеоматериалами;</li> <li>– Видеосъемка различных сюжетов (интервью, беседа, творческая встреча и пр.);</li> <li>– Видео визитка команды;</li> <li>– Размещение координаторами обучающих и инструктирующих материалов;</li> <li>– Видеоотчет по темам исследования;</li> <li>– Создание тематических видеоподборок;</li> <li>– Организация коммуникации через комментирование видео</li> </ul>

	<p><a href="#">приметные достопримечательности»</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Исследование «История Ростокинского акведука»</a></li> <li>• <a href="#">Видео рассказ «Как мы хлеб пекли»</a></li> <li>• <a href="#">Видео интервью с руководителем художественной мастерской Даниловской художественной галереи</a></li> <li>• <a href="#">Видео интервью с основателем общества по защите животных «Верность»</a></li> <li>• <a href="#">Видеовизитка команды «Азбукварики»</a></li> </ul>	
Сервисы online-опросов и анкет	<p>Веб-сервисы, позволяющие проводить опросы и голосования, собирать обратную связь, регистрироваться на мероприятия. Присутствуют самые разные типы вопросов (с полем для ввода текста, несколькими вариантами ответа, шкалой оценки, прикреплением файла и др.). Нет ограничений по количеству вопросов и опрашиваемых респондентов, гибкая система настроек (например: установка времени, когда необходимо «включить» или «выключить» доступ к опросу или регистрации). Результаты формируются в таблицы, строятся графики и диаграммы. В ряде сервисов есть возможность проводить тесты с подсчетом баллов.</p> <p><b>Сервисы:</b> Google-формы, Яндекс.Формы</p> <p><b>Примеры:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Электронная регистрация</a> в проект «Книгочарт - 2019»</li> <li>• <a href="#">Соцопрос</a> «Что я обычно читаю? Что я люблю читать?»</li> <li>• <a href="#">Голосование</a> «Великолепная 10».</li> <li>• <a href="#">Входной опрос</a> в проект «Я поведу тебя в музей»</li> <li>• <a href="#">Викторина</a> «Архитектура Рыбинска»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Организация электронной регистрации на участие в событии;</li> <li>– Создание входных, текущих и итоговых опросов и анкет;</li> <li>– Сбор от респондентов данных необходимых для исследования;</li> <li>– Проведение викторин;</li> <li>– Контроль работы;</li> <li>– Тестирование;</li> <li>– Голосование участников за лучшую работу;</li> <li>– Оценка работ экспертами (членами жюри);</li> <li>– Отсылка работ координаторам и экспертам события (тип вопроса «прикрепить файл»);</li> <li>– Организация рефлексии</li> </ul>
Сетевые офисы (создание и хранение совместных документов)	<p>Сервисы позволяют создавать и редактировать онлайн различные типы документов (текст, презентация, электронная таблица и пр.) Загружать готовые файлы различных форматов (рисунки, аудио, видео, текстовые документы, презентации и пр.), размер которых не превышает допустимый лимит. Определять права доступа (только просмотр, права комментирования или редактирования) к папкам и документам в сетевом офисе, находящимся в облаке.</p> <p><b>Сервисы:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Создание совместных документов (презентаций, таблиц, текстовых документов, рисунков и др.) через групповую или коллективную работу;</li> <li>– Создание и размещение итоговых продуктов события;</li> <li>– Размещение материалов координатором в поддержку события (копилка баллов, оценочные листы, инструкции и пр.);</li> </ul>

	<p><a href="#">Облако Mail.Ru</a>, <a href="#">Яндекс.Диск</a>, <a href="#">Google Диск</a></p> <p><b>Примеры:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Совместная презентация «Школьные годы чудесные» (шаблон)</a></li> <li>• <a href="#">Размещение работы «Нужны ли детям деньги?»</a></li> <li>• <a href="#">Коллективная работа «Дроби - это миф или реальность»</a></li> <li>• <a href="#">Доска отзывов при взаимном оценивании работ</a></li> <li>• <a href="#">Таблица продвижения команд</a></li> <li>• <a href="#">Экран выполнения заданий в проекте «Книгочарт-2019»</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Оценка работ экспертами (членами жюри) и самими участниками события;</li> <li>– Организация рефлексии</li> </ul>
WhiteBoard-сервисы (виртуальные интерактивные доски)	<p>Онлайн-доски дают возможность рисовать, записывать текст, делать пометки, добавлять рисунки, стикеры, а также встраивать различные объекты. Обеспечивают коллективную работу в онлайн-пространстве, могут быть многостраничными.</p> <p><b>Сервисы:</b> <a href="#">Miro</a>, <a href="#">JamBoard</a>, <a href="#">Padlet</a></p> <p><b>Примеры:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Доска записи возможных тем для работы в ходе проекта</a></li> <li>• <a href="#">Знакомство участников события</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Создание совместных работ в ходе события;</li> <li>– Организация «мозгового штурма» по проблематике сетевого события;</li> <li>– Размещение материалов координатором в поддержку события</li> </ul>
Графические визуализаторы	<p>Тип программного обеспечения, предназначенный для преобразования различной информации в зрительные образы: схемы, ленты времени, кластерные и ментальные карты. Создать и просмотреть можно в режиме онлайн либо скачать в формате *.jpg или *.pdf</p> <p><b>Сервисы:</b> <a href="#">Miro</a>, <a href="#">Mindmeister</a></p> <p><b>Примеры:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Иллюстрация к исследованию «Икона и картина»</a></li> <li>• <a href="#">Навигатор по средам блочного программирования</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Инструмент для оформления идей в ходе «мозгового штурма»;</li> <li>– Систематизация знаний, опыта;</li> <li>– Как продукт исследования, иллюстрирующий систему полученных знаний, выводы</li> </ul>
Электронная почта	<p>Электронная почта - технология и служба по пересылке и получению электронных сообщений между пользователями компьютерной сети. Электронные письма могут включать в себя ссылки и различные файловые вложения.</p> <p><b>Сервисы:</b> <a href="#">Почта Mail.ru</a>, <a href="#">Яндекс.Почта</a>, <a href="#">Google Mail</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Коммуникация участников события;</li> <li>– Рассылка и обмен материалами события.</li> </ul>
Системы видеоконференцсвязи	<p>Видеоконференцсвязь (ВКС) - это технология, обеспечивающая интерактивную аудио- и видеосвязь между двумя или более пользователями независимо от их ме-</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Организация видеовстреч для участников сетевого события, в том числе с координаторами, экспертами;</li> </ul>



	<p>стоположения и территориальной удаленности, позволяя им слышать, видеть и решать общие задачи посредством инструментов для совместной работы в режиме реального времени.</p> <p><b>Платформы:</b> <a href="#">Яндекс.Телемост</a>, <a href="#">Skype</a>, <a href="#">Zoom</a>, <a href="#">Discord</a>, <a href="#">Microsoft Teams</a>, <a href="#">Mirapolis</a></p> <p><b>Пример:</b> <a href="#">Встреча участников и координаторов проекта «Я поведу тебя в музей»</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Коммуникация участников события между собой по той или иной проблеме;</li> <li>– Подведение итогов события</li> </ul>
Интернет-мессенджеры	<p>Мессенджер — это приложение для мобильного устройства (т. е. смартфона или планшета) или же программа для компьютера, предназначенная для мгновенного обмена сообщениями между пользователями. При их помощи можно обмениваться обычными текстовыми сообщениями, фотографиями, музыкой и видео, отправлять голосовые сообщения, звонить друг другу посредством аудио и видеосвязи. Практически все мессенджеры могут отправлять ещё и всякого рода другие файлы, документы.</p> <p><b>Сервисы:</b> <a href="#">Viber</a> , <a href="#">Telegram</a>, <a href="#">WhatsApp</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Организация взаимодействия между участниками сетевого события;</li> <li>– Ведение личных и групповых чатов, создание виртуальных сообществ;</li> <li>– Возможность делать голосовые и видеозвонки для оперативной связи с координаторами;</li> <li>– Пересылать файлы разных форматов - от презентаций и текстов до аудио и видео;</li> <li>– Публиковать задания и обсуждать их в совместном чате</li> </ul>
Сервис izi.TRAVEL	<p>Онлайн-сервис <a href="#">izi.TRAVEL</a> предназначен для создания мультимедийных гидов для посетителей музеев и путешественников. Существует как веб-версия, так и мобильное приложение. Есть возможность создавать виртуальные музеи и наполнять их виртуальными экспонатами.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Аудиогид «Говорящие экспрессы. Москва-Голицыно»</a></li> <li>• <a href="#">Аудиогид «Тутаев-городок»</a></li> <li>• <a href="#">Подборка аудио экскурсий по городу Ярославлю</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Нанесение на карту исследуемых объектов, их описание;</li> <li>– Создание аудио и видео гидов;</li> <li>– Создание виртуальных музеев</li> </ul>
Сервис Thinglink	<p>Сервис <a href="#">Thinglink</a> создан как инструмент для создания интерактивной инфографики или интерактивного плаката.</p> <p><b>Пример:</b> <a href="#">Интерактивный плакат «Эх, дороги...»</a></p>	Создание интерактивного плаката, открытки
Программы генерирования QR-кодов	<p>QR код «быстрый отклик» — это двухмерный штрих-код, предоставляющий информацию для быстрого ее распознавания с помощью камеры на мобильном телефоне или планшете. При помощи QR-кода можно закодировать любую информацию, например: текст, номер телефона,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Быстрый доступ и считывание информации;</li> <li>– Выход на сайт события, предъявление заданий;</li> <li>– Серфинг в сети, например в играх и web-квестах</li> </ul>



	<p>ссылку на сайт или визитную карточку.  <b>Сервис:</b> <a href="http://qrcoder.ru/">http://qrcoder.ru/</a>  <b>Пример:</b></p> 	
--	--	--

Таким образом, платформы и сервисы Интернет становятся технологической (инструментальной) основой для реализации различных форм образовательных событий, а их дидактические возможности позволяют достичь определенных целей на каждом этапе события. Но количество инструментов не должно быть самоцелью, перечень их должен быть оправданным.

### 2.3. Организация безопасной работы в Интернет

При реализации сетевых образовательных событий в Интернет необходимо соблюдать этические нормы, нормы безопасного поведения в сети согласно действующим законодательным документам: закону о защите персональных данных, Семейному кодексу, закону о СМИ, Федеральному закону «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» и др. (см. полный список документов в Приложении 8).

Находясь в сети, надо помнить про возможные риски, особенно при разглашении информации, которая позволяет вас однозначно идентифицировать, в первую очередь это касается несовершеннолетних участников проекта. Также неформальное общение в сети может нанести репутационные потери как ОО, так и отдельным его участникам. Бездумная регистрация на сомнительных сайтах и сервисах может привести к заражению вредоносными программами и вирусами компьютерных устройств, краже личных данных, троллингу и травле в сети. Все это делает необходимым соблюдение правил сетевого этикета и правил безопасной работы в сети Интернет. Для несовершеннолетних участников проекта их родители (или законные представители) пишут заявление о разрешении размещения работ, созданных в ходе сетевого события, и минимально допустимой информации об участнике.

Также следует обязательно соблюдать правила работы с чужим контентом. При использовании материалов в качестве источников мы должны ориентироваться на закон. Например, чтобы законно использовать чужие изображения, мемы и цитаты, надо помнить следующее:

- Отсутствие запрета на использование не является согласием.
- Есть разные группы прав: личные, неимущественные и исключительные.
- Необходимо указывать автора и первоисточник.

- У стоков и изображений на них разные лицензии. И важно внимательно читать условия той или иной лицензии.
- Выясните, разрешено ли перерабатывать произведение и тем самым передавать авторское право.

Российские законы разрешают публиковать фото, видео детей без согласия родителей только в случаях:

- 1) если вы рассказываете о победе ребенка в конкурсе/соревнованиях;
- 2) если сфотографировали его в общественном месте на публичном мероприятии (и на этом фото ребенок не является ключевой фигурой).

## Заключение

Использование в образовательной деятельности событийного подхода приобретает особое значение в условиях обновленных ФГОС НОО и ООО. Поскольку в ФГОС закреплено право ОО использовать различные образовательные технологии, в т.ч. электронное обучение и дистанционные образовательные технологии, сетевые образовательные события отвечают данным требованиям.

Интернет сегодня является естественной средой для реализации сетевых образовательных событий. Из среды, откуда пользователи в основном брали информацию, глобальная сеть стала площадкой, на базе которой появляется возможность организации совместной деятельности. Новые сервисы и платформы позволяют вывести сетевое взаимодействие на новый технологический уровень и стереть как пространственные, так и временные границы между участниками события.

Организованная с использованием инструментов Интернет работа над сетевыми событиями направлена на формирование предметных результатов, а также регулятивных, коммуникативных и познавательных УУД, которые составляют основу метапредметных результатов школьников. Сетевые образовательные события социального характера активно способствуют формированию личностных результатов, указанных во ФГОС.

В ходе реализации сетевых образовательных событий обучающиеся могут овладеть целым рядом учебных действий. Например, получить систематические знания по одному или нескольким предметам, освоить навыки самостоятельного приобретения, переноса и интеграции этих знаний; навыки разрешения проблем, сотрудничества и коммуникации, саморегуляции и рефлексии; сформировать ценностно-смысловые установки, ИКТ-компетентность, развить интерес и сформировать познавательные потребности.

Также реализация сетевого образовательного события позволит овладеть предметными (межпредметными) и метапредметными результатами. Метапредметные результаты:

- коммуникативные (например, уметь строить речевое высказывание в письменной и устной форме; уметь воспринимать разные точки зрения; уметь учитывать и координировать позиции других людей, отличные от собственных; придерживаться правил сотрудничества; уметь аргументировать свою позицию и т.д.);
- регулятивные (например, уметь ставить новую учебную задачу в сотрудничестве с руководителем события и другими участниками; уметь осуществлять контроль по результатам и способам действия (контроль и оценка своих действий) и т.п.);
- личностные в разрезе направлений воспитательной деятельности (например, духовно-нравственное или гражданско-патриотическое воспитание и т.д.).

Командная работа позволяет убрать границы между участниками события, предоставляет возможность поговорить, поспорить, погрузиться и порадоваться вместе и создавать творческие или исследовательские работы, превращая тему (проблему) события в лично значимое яркое действие, что ещё раз доказывает актуальность и эффективность данной технологии.

Образовательные события прочно вошли в практику инновационной педагогической деятельности. Сегодня их автором (инициатором) и координатором может стать педагог, замотивированный на такой вид деятельности, обладающий компетенциями в использовании событийного подхода на основе IT-технологий.

## Информационные ресурсы

1. Интернет-проект: от идеи до реализации: методическое пособие / Т. И. Канянина, Е. П. Круподерова, С. Ю. Степанова. — Н. Новгород : Нижегородский институт развития образования, 2017. — 211 с. — Текст: непосредственный.
2. Канянина, Т. И., Степанова, С. Ю., Шевцова, Л. А. Сервисы Web 2.0 как технологическая основа сетевого проекта / Т. И. Канянина, С. Ю. Степанова, Л. А. Шевцова — Текст: электронный // Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал) — 2014. — №12 (44). — с. 125-144. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/servisy-veb-2-0-kak-tehnologicheskaya-osnova-setevogo-proekta> (дата обращения: 07.09.2021)
3. Карастелина, С. В., Модулина, О. Б. Образовательное событие как ресурс организации и координации деятельности субъектов образовательного процесса: из опыта работы региональной инновационной площадки департамента образования Ярославской области в 2012 году / С. В. Карастелина, О. Б. Модулина. — Рыбинск: МОУ ДПО «Информационно-библиотечный Центр», 2012. — 34 с. — Текст: непосредственный.
4. Ковалёва, Т. М., Жилина, М. Ю. Среда и событие: к дидактике тьюторского сопровождения / Т. М. Ковалева, М. Ю. Жилина — Текст: электронный // Событийность в образовательной и педагогической деятельности. Под редакцией Н. Б. Крыловой и М. Ю. Жилиной // Новые ценности образования. — 2010. — №1 (43). — С. 94-101.
5. Кувакина, Е. В., Редченкова, Г. Д., Баранова, М. В. Организация сетевых образовательных событий как ресурс развития взаимодействия образовательных организаций региона / Е. В. Кувакина, Г. Д. Редченкова, М. В. Баранова. — Текст: непосредственный // Образовательная панорама. — 2020. — № 1 (13). — С. 80–89.
6. Кувакина, Е. В., Редченкова, Г. Д. Неформальное образование педагогов — проектирование и реализация сетевых образовательных событий / Е. В. Кувакина, Г. Д. Редченкова. — Текст: электронный // Непрерывное образование педагогов: достижения, проблемы, перспективы: материалы II Международ-

ных педагогических чтений (Минск, 5 ноября 2019 г.).— Минск: АПО, 2019.  
— С. 417 – 421.— URL:

<http://www.academy.edu.by/files/semkonf%202019/mater%20%20II%20mpedchtnia%202019.pdf> (дата обращения: 12.11.2021).

7. Кувакина, Е.В. Организация проектной деятельности в сети Интернет / Е. В. Кувакина. — Текст: электронный // Конгресс конференций: Информационные Технологии в Образовании — 2011. — Секция 3. Дистанционное образование школьников и педагогов. — 2011.— URL: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/III/III-0-5.html> (дата обращения: 17.11.2021).
8. Кувакина, Е. В. Сетевой проект: строим образовательное IT-пространство для совместной деятельности и сотворчества / Е. В. Кувакина — Текст: электронный // Образовательная панорама. — 2021. — № 1 (15). — С.102–111. — URL: [http://www.iro.yar.ru/fileadmin/iro/csp/op/15-2021/12\\_Kuvakina.pdf](http://www.iro.yar.ru/fileadmin/iro/csp/op/15-2021/12_Kuvakina.pdf) (дата обращения: 02.11.2021)
9. Макаренко, А. С. О взрыве. Педагогические сочинения: в 8 т. / А. С. Макаренко. — Москва : Педагогика, 1984. — Т. 3. — С. 457-459. — Текст: непосредственный
10. Мануйлов, Ю. С. Средовой подход в воспитании / Ю. С. Мануйлов // Педагогика. — 2000. — № 7. — С. 36-42. — Текст: непосредственный.
11. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студентов педагогических вузов и системы повышения квалификации педагогических кадров / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров; под ред. Е. С. Полат. — Москва: Академия, 2002. — 272 с. — Текст: непосредственный.
12. Проектная деятельность в информационной образовательной среде XXI века: учебное пособие программы Intel® «Обучение для будущего». — 10-е изд., перераб. — Москва: НП «Современные технологии в образовании и культуре», 2010. — 168 с. + CD. — Текст: непосредственный.
13. Прокументова, Г. Н. Стратегия и программа гуманитарного исследования образовательных инноваций / Г. Н. Прокументова // Переход к Открытому образовательному пространству. Ч. 1: Феноменология образовательных инноваций / под ред. Г. Н. Прокументовой. — Томск: Изд-во Том. ун-та, 2005. — С. 15-138. — Текст: непосредственный.
14. Сетевое взаимодействие участников региональной сети информационно-библиотечных центров образовательных организаций Ярославской области: методические рекомендации / Е. В. Кувакина, Г. В. Куприянова, Г.Д. Редченкова, А.Н. Смирнова; под ред. А.В. Золотаревой. — Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2017. — 88 с. — (Федеральные государственные образовательные стандарты). — Текст: непосредственный.
15. Слободчиков, В. И. Со-бытийная образовательная общность – источник развития и субъект образования / В. И. Слободчиков — Текст: электронный // Событийность в образовательной и педагогической деятельности. Под редакцией Н.Б. Крыловой и М.Ю. Жилиной // Новые ценности образований. — 2010. — № 1 (43). — С. 5-14.

16. Слободчиков, В. И., Исаев, Е. И. Основы психологической антропологии. Психология развития человека: Развитие субъективной реальности в онтогенезе: учебное пособие для вузов / В. И. Слободчиков, Е. И. Исаев. — Москва: Школьная пресса, 2000. — 416 с. — С. 320-336. — Текст: непосредственный.
17. Смирнова, А. Н., Кувакина, Е.В. Опыт организации и реализации сетевых проектов / А.Н. Смирнова, Е.В. Кувакина // Модернизация образования как условие устойчивого развития: материалы международной конференции «Ярославский образовательный форум» (20–22 апреля 2012 г.).— Ярославль: ГОАУ ЯО ИРО, 2012.—С. 101–104. — Текст: непосредственный.
18. Соловьёв, Г. Е. Событийный подход в воспитании школьников / Г. Е. Соловьёв // Вестник Удмуртского университета. Философия. Психология. Педагогика. — 2009. Вып. 2. — С. 103-111. — Текст: непосредственный.
19. Степанчук, З. А. Событийность образовательного процесса в начальной школе / З. А. Степанчук // Педагогическое мастерство: материалы II междунар. науч. конф. (г. Москва, декабрь 2012 г.). — Москва: Буки-Веди, 2012. — С. 140-143. — Текст: непосредственный.
20. Тихомирова, О. В., Бородкина, Н. В., Коточигова, Е. В., Соловьев, Я. С. Образовательная со-бытийность: монография / О. В. Тихомирова, Н. В. Бородкина, Е. В. Коточигова, Я. С. Соловьев; под общ. ред. О. В. Тихомировой. — Ярославль : ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2020. — 166 с. + CD. — Текст: непосредственный.
21. Условия и средства повышения результативности работы педагога с одаренными детьми: учебное пособие / под науч. ред. А. В. Золотаревой, Н. П. Анисимовой. — Ярославль: РИО ЯГПУ, 2017. — 402 с. — Текст: непосредственный.
22. Хайдеггер, М. К философии (о Событии) / М. Хайдеггер. — Москва: издательство «Института Гайдара», 2020. — Текст: непосредственный.
23. Щитцова, Т. В. Событие в философии Бахтина / Т. В. Щитцова. — Мн.: И. П. Логинов, 2002. — 300 с. — с. 79. — Текст: непосредственный.
24. Ястребцева, Е. Н., Быховский, Я. С. Моя провинция — центр Вселенной: Развитие телекоммуникационной образовательной деятельности в регионах / Е. Н. Ястребцева, Я. С. Быховский. — Москва: Проект Гармония, 1999. — 224 с. — (Проект Гармония: Программа межшк. связей по Интернет) — Текст: непосредственный.

## Приложения

Приложение 1

### Примеры образовательных активностей

1. Акция «Эй, небо! Сними шляпу!» - [Акция "Эй, небо! Сними шляпу!"](#)
2. Акция [«Добрый знак»](#)
3. Веб-квест «По следам Айболита» - [http://letopisi.org/index.php/Проект\\_По\\_следам\\_Айболита](http://letopisi.org/index.php/Проект_По_следам_Айболита)
4. Веб-квест «Образ Ивана Грозного в русском искусстве XIX-XX вв.» <https://sites.google.com/site/mvgegm/>
5. [Конкурс мотиваторов "Космические фантазии"](#)
6. Конкурс «Времена года» [http://letopisi.org/index.php/Проект\\_Времена\\_года](http://letopisi.org/index.php/Проект_Времена_года)
7. Конкурс социальных роликов о пользе книги и чтения - [http://www.wiki.vladimir.i-edu.ru/index.php?title=Творческий\\_конкурс\\_социальных\\_роликов\\_о\\_пользе\\_книги\\_и\\_чтения](http://www.wiki.vladimir.i-edu.ru/index.php?title=Творческий_конкурс_социальных_роликов_о_пользе_книги_и_чтения)
8. Краудсорсинговый международный интернет-проект «Страна читающая» (издательской группы «ДРОФА-ВЕНТАНА») - <https://lit.drofa-ventana.ru/about/> Пример: [«Читаем Тютчева»](#)
9. Краудсорсинговый интернет-проект «Московские библиотеки – 2015» <https://crowd.mos.ru/archive?id=libraries>
10. Муниципальный фестиваль [«Читая Н. А. Некрасова»](#) короткая ссылка - [goo.gl/IaalyL](http://goo.gl/IaalyL)
11. Обучающая олимпиада по социальным сервисам Веб 2.0 – 2014 - [https://wiki.mininuniver.ru/index.php/Обучающая\\_олимпиада\\_по\\_социальным\\_сервисам\\_Веб\\_2.0\\_-\\_2014](https://wiki.mininuniver.ru/index.php/Обучающая_олимпиада_по_социальным_сервисам_Веб_2.0_-_2014)
12. Сетевая краеведческая игра школьников «Вслед за зимогорами», 1 сезон - [http://iocryb.ru:1122/mediawiki/index.php/Игра\\_Вслед\\_за\\_зимогорами](http://iocryb.ru:1122/mediawiki/index.php/Игра_Вслед_за_зимогорами), 3 сезон - [http://iocryb.ru:1122/mediawiki/index.php/Игра\\_Вслед\\_за\\_зимогорами\\_3\\_сезон](http://iocryb.ru:1122/mediawiki/index.php/Игра_Вслед_за_зимогорами_3_сезон)
13. Сетевая краеведческая литературная викторина по серии книг «Библиотека рыбинской семьи» - [http://iocryb.ru:1122/mediawiki/index.php/Путешествие\\_по\\_Рыбинску](http://iocryb.ru:1122/mediawiki/index.php/Путешествие_по_Рыбинску)
14. Сетевой муниципальный проект [«Приезжайте к нам в гости!»](#)
15. Хакатон «По следам исторических персонажей и литературных героев» <https://sites.google.com/site/hakaton59/>

#### *Сетевые проекты, созданные в рамках работы ШИБЦ (2018-2021)*

- [Сетевой региональный проект «Замечательные люди рядом!»](#)
- [Сетевой межрегиональный проект «Книгочарт-2019»](#)
- [Сетевой региональный проект «Дресс-код современного читателя»](#)
- [Сетевой региональный проект «Неприметные достопримечательности»](#)
- [Сетевой региональный проект «Я поведу тебя в музей»](#)

**Карта описания сетевого образовательного события**  
с комментариями по заполнению

Форма события	<i>Выберите форму события, которую планируете использовать</i>
Название	<i>Должно быть ярким и запоминающимся. Это не раздел учебной темы или раздела</i>
Продолжительность	<i>Событие не может длиться бесконечно. Очертите временной промежуток. Большой временной промежуток будет оправдан, когда реализация события будет невозможна в более короткие сроки (Например: прочесть определенный круг литературы, поставить опыт, понаблюдать за природными объектами и пр.)</i>
Предметная область	<i>На какие учебные предметы пойдет опора</i>
Категория участников	<i>Возраст или класс(ы). Не стремитесь включить большой разброс возрастов. Для каждого возраста – свое событие</i>
Проблема	<i>Именно она задает начало события, мотивирует на участие. Должна быть значима для тех, кого мы вовлекаем в событие</i>
Цель события	<i>Напрямую связана с проблемой, которая решается в ходе события</i>
Планируемые результаты	<i>Что вы хотите достичь в ходе события. Желательно, чтобы это были фиксируемые и проверяемые результаты, выражающиеся в конкретных действиях и продуктах</i>
Этапы работы	<i>Кратко опишите вид работ, которые будут сделаны на каждом из трех этапов.</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Подготовительный:</li> <li>• Основной:</li> <li>• Заключительный:</li> </ul> <i>Для сетевого проекта этапов может быть больше. Они более детализированы (см. стр.16)</i>
Технологическая платформа	<i>Платформа для развертывания сайта (web-страниц) события</i>
Сервисы Интернет	<i>Платформы и сервисы, которые планируется использовать в ходе события</i>
Символика	<i>Внешняя атрибутика (логотип, эмблема), которая будет использована в оформлении сайта события, размещена на страницах индивидуальных участников и команд, сертификатах, дипломах и пр.</i>




## Карта описания сетевого образовательного события

<b>Тип события</b>	Мастер-класс
<b>Название</b>	«Вторая жизнь ненужных вещей»
<b>Продолжительность</b>	2 недели
<b>Предметная область</b>	Межпредметная (технология, ИЗО)
<b>Категория участников</b>	3 - 5 классы
<b>Проблема</b>	Как дать вторую жизнь ненужным вещам?
<b>Цель события</b>	Предложить и показать идеи использования вещей, которые мы обычно выбрасываем в мусор.
<b>Планируемый результат</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Собраны идеи по вторичному использованию вещей;</li> <li>• Часть идей через мастер-класс реализована;</li> <li>• Создана виртуальная выставка.</li> </ul>
<b>Этапы работы</b>	<p><b>Подготовительный:</b> подбор ведущих мастер-класса; создание в конструкторе сайтов web- страниц мастер-класса; реклама мероприятия через соц.сети, школьный сайт, почтовую рассылку; регистрация участников.</p> <p><b>Основной:</b> проведение серии мастер-классов.</p> <p><b>Заключительный:</b> подведение итогов в онлайн-режиме, организация виртуальной выставки, рассылка сертификатов, награждение</p>
<b>Технологическая платформа</b>	<a href="#">Конструктор</a> сайтов
<b>Сервисы Интернет</b>	Опросные формы, электронная почта, системы видео конференцсвязи
<b>Символика</b>	


## Карта описания сетевого образовательного события

<b>Тип события</b>	Акция
<b>Название</b>	«Космические фантазии»
<b>Продолжительность</b>	1 месяц
<b>Предметная область</b>	Надпредметная (воспитательная работа)
<b>Категория участников</b>	12-17 лет
<b>Проблема</b>	Как необычно поздравить первую женщину космонавта с 55-летием ее полета в космос?
<b>Цель события</b>	Предложить подборку позитивных мотиваторов, которые приурочены к 55-летию полета в космос В.В. Терешковой
<b>Планируемый результат</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Создана подборка мотиваторов;</li> <li>• Оформлена выставка лучших работ</li> </ul>
<b>Этапы работы</b>	<b>Подготовительный:</b> создание на вики сайта акции; реклама мероприятия через соц. сети, почтовую рассылку, объявления в СМИ; регистрация участников акции

	<p><b>Основной:</b> прием и размещение работ на сайте.</p> <p><b>Заключительный:</b> подведение итогов, организация выставки мотиваторов в планетарии (или музее), рассылка сертификатов, награждение</p>
<b>Технологическая платформа</b>	Вики
<b>Сервисы Интернет</b>	Опросные формы, электронная почта, интернет-сервисы для создания мотиваторов, графические редакторы (в том числе онлайн-редакторы), облачные хранилища
<b>Символика</b>	

### Карта описания сетевого образовательного события

<b>Тип события</b>	Сетевой проект
<b>Название</b>	«Неприметные достопримечательности»
<b>Продолжительность</b>	3 месяца
<b>Предметная область</b>	Межпредметная
<b>Категория участников</b>	Педагоги образовательных организаций Ярославской области
<b>Проблема</b>	Мы знаем много интересных достопримечательностей в нашем Ярославском крае, но можно ли пополнить их список другими интересными и «неприметными» местами?
<b>Цель события</b>	Составить виртуальную подборку достопримечательностей, которые будут интересны для посещения детьми школьного возраста
<b>Планируемый результат</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Создана и описана подборка интересных мест для посещения;</li> <li>Составлена коллективная интерактивная карта «неприметных» достопримечательностей;</li> <li>Спроектированы возможные экскурсионные маршруты</li> </ul>
	<p><b>Подготовительный:</b> создание на вики сайта проекта; реклама мероприятия через соц. сети, почтовую рассылку, объявления в СМИ.</p> <p><b>Регистрационный:</b> Электронная регистрация педагогов в проект. Заполнение личных wiki-страниц участников проекта. Прохождение входного опроса.</p> <p><b>Проектировочный:</b> Прохождение социологического опроса о достопримечательностях своего края. Формирование списка будущих туристических объектов.</p> <p><b>Практико-исследовательский:</b> Сбор и оформление информации об объекте/объектах на wiki-страницах участников проекта. Создание туристического буклета Коллективная работа участников с сервисом izi.TRAVEL по раз-</p>

	<p>мещению достопримечательностей и их описанию. Создание коллективного тура.</p> <p><b>Контрольно-коррекционный:</b> В течение всего хода проекта (самооценка, взаимная оценка представленных объектов).</p> <p><b>Заключительный:</b> Презентация туристических объектов и возможных туристических маршрутов. Оценка материалов экспертами. Выбор лучших объектов. Подведение итогов. Рефлексивный выходной опрос</p>
<b>Технологическая платформа</b>	Вики
<b>Сервисы Интернет</b>	Опросные формы Яндекс; Облако Mail (или Яндекс-Диск), видеосервисы, электронная почта, платформа для создания аудиогидов izi.TRAVEL, программа генерирования QR-кодов, интернет-мессенджеры
<b>Символика</b>	

### Приложение 3

#### Этапы проекта сетевого проекта «Дресс-код современного читателя»

[http://wiki.iro.yar.ru/index.php/Сетевой\\_проект\\_Дресс-код\\_современного\\_читателя](http://wiki.iro.yar.ru/index.php/Сетевой_проект_Дресс-код_современного_читателя)

#### Этап I – РЕГИСТРАЦИОННЫЙ

*Апрель – май 2020 года*

- Электронная регистрация команды в проекте (регистрируется только руководитель) с 3 до 30 апреля (включительно)
- Получение логина и пароля на портале ВикиИРО [wiki.iro.yar.ru](http://wiki.iro.yar.ru) (если нет)
- Размещение координаторами проекта ссылки на страницу команды в разделе «Команды-участники»
- Оформление страницы команды до 7 мая 2020 года (название команды, девиз, состав команды, коллективное фото (или фотоколлаж), можно вставить видеоприветствие)

#### Этап II – ПРОЕКТИРОВОЧНЫЙ

*Апрель - май 2020 года*

- Погружение в проблематику проекта (удаленная беседа с использованием вводной презентации в проект), обсуждение с руководителем команды
- Прохождение входного опроса (участвует КАЖДЫЙ участник команды 2 - 3 - 4 классы и 5 - 6 - 7 классы)
- Выбор внутри команды 3 произведений литературы для «золотой полки» современного школьника
- Презентация выбранных произведений в различных формах (на выбор: мотиватор,

инфографика, буктрейлер, отзыв, письмо другу и пр.), оформление материалов на вики-страницах команд

### **Этап III – ПРАКТИКО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ**

*25 - 28 мая 2020 года*

- Командное голосование за 10 самых интересных книг  
Страница с книгами для 2 - 3 - 4 классов  
Страница с книгами для 5 - 6 - 7 классов

*29 - 31 мая 2020 года*

- Составление по итогам голосования общего списка из 10 книг (Определение рейтинга книг)
- Формирование списка произведений для летнего чтения для 2-3-4 и 5-6-7 классов

*1 июня - 31 августа 2020 года*

- Летнее чтение всеми командами книг из списка произведений.

*Сентябрь - октябрь 2020 года*

- Командное выполнение творческих заданий по прочитанным ЛЕТОМ книгам
- Написание фанфика на книгу «Мальчик, которому не больно» Альберта Лиханова. *До 15 октября 2020 года*
- Написание отзыва на любую книгу из списка. *До 15 октября 2020 года*
- Индивидуальное участие каждого участника команды в викторине. *Ответы на вопросы викторины будут приниматься с 15 октября с 12:00 до 16 октября 12:00*

### **Этап IV – КОНТРОЛЬНО-КОРРЕКЦИОННЫЙ**

*В течение проекта*

- Дневник сетевого проекта
- Вопросы для самооценки
- Критерии оценки фанфика
- Критерии оценки отзыва
- Выбор лучшего фанфика
- Выбор лучшего отзыва

### **Этап V – ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ**

*16 октября – 3 ноября 2020 года*

- Организация и проведение мероприятия в своей школе по итогам сетевого проекта. Форма (флешмоб, акция, литературное кафе и пр.) выбирается самостоятельно каждой командой по желанию. Информация размещается на странице команды
- Оценка экспертами ответов викторины, фанфика, отзыва
- Подведение *28 октября 2020 года* итогов проекта в формате видеоконференции
- Награждение. Рассылка электронных сертификатов, дипломов *до 3 ноября 2020 года*. Рефлексия участников проекта

**Дневник сетевого проекта «Дресс-код современного читателя»**  
(планирование работы команды)

[http://wiki.iro.yar.ru/index.php/Сетевой\\_проект\\_Дресс-код\\_современного\\_читателя](http://wiki.iro.yar.ru/index.php/Сетевой_проект_Дресс-код_современного_читателя)

	<b>Шаги команды в работе</b>	<b>Выполнено</b> ☺	<b>Частично выполнено</b> ☹ <i>Что необходимо сделать?</i>	<b>Не выполнено</b> ☹ <i>Что необходимо сделать?</i>
1	Оформили страницу команды на сайте проекта			
2	Все участники команды ответили на входной опрос			
3	Представили на странице команды «свои» книги для чтения ( <i>не более 3 произведений</i> )			
4	Познакомились с произведениями других команд			
5	Приняли участие в голосовании за произведения, которые особенно понравились нашей команде ( <i>за «свои» книги не голосуем, выбираем только 10 произведений</i> )			
6	Активно читали летом книги из рейтингового списка			
7	Обсуждали внутри команды произведения, которые читали			
8	Отмечали продвижение команды в Дневнике проекта			
9	Выполняли творческие задания проекта по прочитанным летом произведениям			
10	Сверяли результаты работы с критериями оценивания творческих заданий			
11	Оценивали свою работу и работу других команд			
12	Организовали мероприятие в своей школе по итогам сетевого проекта, представили информацию на странице своей команды			
13	Участвовали в итоговом мероприятии проекта			
14	<i>Взаимодействовали в ходе проекта с другими командами реально и виртуально (например: через страницу «Обсуждение», социальные сети, электронную почту, Zoom, Skype<sup>1</sup>)</i>			
15	Все участники команды дали ответ на итоговый опрос			

<sup>1</sup> Курсивом помечен не обязательный пункт.

### Шаблон копилки баллов за работу в сетевом событии

№	Фамилия, имя или Команда	Задание 1	Задание 2	Задание 3	....	Бонусные баллы (но не более 3)*	Общее количество баллов
1	Участник 1						
2	Участник 2						
3	...						

**Шкала оценки:** 0 – не выполнено, 1 – выполнено удовлетворительно, 2 – выполнено хорошо, 3 – выполнено отлично.

\* Бонусные баллы ставятся за особые старания и успехи в работе, оценивается степень включенности в событие.

**Комментарий:** Шаблон может быть индивидуальным или командным, рекомендуется использовать руководителю команды (для учета работы детей) и координаторам события (для учета работы участников проекта). Копилка баллов может быть опубликована в сети и быть доступной для просмотра всем участникам, меняя свой вид по мере продвижения работы над событием.

### Вопросы для самооценки каждого участника в работе над проектом

[http://wiki.iro.yar.ru/index.php/Сетевой\\_проект\\_Дресс-код\\_современного\\_читателя](http://wiki.iro.yar.ru/index.php/Сетевой_проект_Дресс-код_современного_читателя)

Оцените себя по следующим позициям, отмечая нужный квадрат знаком «+»

<i>Критерии</i>	Согласен	Частично согласен	Не согласен
Я в полной мере участвую во всех этапах работы над проектом.			
Я предлагаю новые идеи.			
Я участвую в решении возникающих проблем.			
Я смог прочитать большинство книг из списка.			
Я активно участвую в выполнении творческих заданий проекта.			
Я предпочитаю работать в одиночку.			
Я предпочитаю работать в команде.			
Я делаю критические замечания.			
Я с уважением отношусь к мнению участников команды, даже если я не согласен с ними.			
Я помогаю участникам команды.			
Я завершаю выполнение задач в соответствии с планом.			

### Критерии оценки фанфика в работе над проектом

[http://wiki.iro.yar.ru/index.php/Сетевой\\_проект\\_Дресс-код\\_современного\\_читателя](http://wiki.iro.yar.ru/index.php/Сетевой_проект_Дресс-код_современного_читателя)

Критерий/Баллы	1	2	3
<b>Общая структура (изложение, связность текста, логичность развития событий и действий персонажей, завершенность)</b>	бессистемное изложение; отсутствие логических переходов-связок, выводов	композиционная стройность, логичность и связность с незначительными недочётами	композиционная стройность, логичность и связность
<b>Следование авторскому стилю, сохранение характеров персонажей</b>	изменение стиля автора, характеры героев меняются, противоречия между авторской книгой и фанфиком	правильное понимание стиля и характеров, но допущены незначительные неточности	точное следование стилю автора и сохранение характеров персонажей
<b>Языковая и речевая грамотность мысли (отсутствие речевых и грамматических ошибок), живость и выразительность языка</b>	однообразные слова, выражения и синтаксические конструкции; речевые, грамматические, орфографические и пунктуационные ошибки затрудняют восприятие текста	следование нормам речи; разнообразные слова, выражения и синтаксические конструкции; ошибки не мешают восприятию текста	выразительный стиль речи: богатство лексики, уместное использование в речи фразеологизмов и идиом
<b>Оригинальность идеи и сюжета, творческая самостоятельность в написании фанфика</b>	банальность и поверхностность	попытка представить оригинальные идеи, неглубокое раскрытие сюжета	оригинальные идеи, сюжет, которые продолжают авторское произведение, полная самостоятельность
<b>Соответствие написанного текста заявленной возрастной читательской группе</b>	не соответствует	размытое соответствие	полностью соответствует

**Действующие законодательные документы по вопросам  
организации безопасной работы в сети Интернет**

- Гражданский Кодекс Российской Федерации в части интеллектуальной собственности (ГК часть 4) от 18.12.2006 № 230-ФЗ (ред. от 11.06.2021) (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2021)
- Закон РФ от 27.12.1991 № 2124-1 (ред. от 01.07.2021) «О средствах массовой информации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2021)
- Конвенция о правах ребенка (принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи ООН от 20 ноября 1989 года)
- Конституция Российской Федерации от 12.12.1993 г. (с изменениями на 14 марта 2020 года)
- Семейный кодекс Российской Федерации от 29.12.1995 № 223-ФЗ (ред. от 02.07.2021)
- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 № 124-ФЗ (последняя редакция), ст. 14
- Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»: № 436-ФЗ от 29.12.2010 г.
- Федеральный закон «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» № 149-ФЗ от 27 июля 2006 г.
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»: федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ: (с изменениями и дополнениями)
- Федеральный закон 25.07.2002 № 114-ФЗ «О противодействии экстремистской деятельности»
- Федеральный закон от 01.05.2019 № 93-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» и отдельные законодательные акты Российской Федерации»
- Федеральный закон РФ от 27 июля 2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных»



**Сервисы Интернет в межрегиональном сетевом проекте «Книгочарт-2019»**

<b>Сервис\Цель</b>	Создание сайта события	Поиск информации	Создание работ участников	Размещение работ участников	Организация совместной работы в сети	Размещение координатором материалов в поддержку события	Коммуникация участников события	Контроль процесса работы	...
Поисковые системы (Яндекс, Google, Рамблер и др. )		+							
Электронная почта							+		
Wiki (вики как технология)	+		+	+	+	+	+		
Социальные сети (ВКонтакте, Facebook, Instagram и др.)						+	+	+	
Файловые (облачные) хранилища				+		+			
Интернет-мессенджеры						+	+		
Системы видеоконференцсвязи					+		+	+	
Видеохостинги				+		+			

Сетевые офисы (создание и хранение совместных документов)			+	+	+	+		+	
Геосервисы (карты)						+			
Сервисы online-опросов и анкет					+	+	+	+	
Программы генерирования QR-кодов						+			

Учебное электронное текстовое (символьное) издание

Елена Валентиновна Кувакина  
Мария Вячеславовна Баранова

**Проектирование сетевых  
образовательных событий**  
*(в рамках деятельности региональной сети ИБЦ  
ОО Ярославской области)*

*Методические рекомендации*

Электронное издание

Редактор О. А. Шихранова  
Компьютерная верстка О. Л. Чистяковой  
Подписано к публикации 22.02.2022. 1,1 Мб

Заказ 5

Издательский центр  
ГАУ ДПО ЯО ИРО  
150014, г. Ярославль,  
ул. Богдановича, 16  
Тел. (4852) 23-06-42  
E-mail: rio@iro.yar.ru