

Управление образования администрации Соль-Илецкого городского округа
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр творческого развития»

Методические рекомендации
«Инновационные формы работы на занятиях
в детских творческих объединениях»
(при очном и дистанционном форматах обучения)

Авторы-составители:

Методисты:

Плоц Ольга Александровна

Мартын Татьяна Васильевна

Андрющенко Юлия Игоревна

г.Соль-Илецк, 2020

Содержание

I. Пояснительная записка.....	4
II. Общие положения	4
III. Инновационные формы работы в образовательной деятельности педагога.....	6
IV. Инновационные формы работы, рекомендованные к применению на занятиях в детских творческих объединениях Центра творческого развития.....	13
V. Заключение.....	21
VI. Список литературы.....	22

Аннотация

Данные методические рекомендации адресованы педагогическим работникам общеобразовательных организаций и организаций дополнительного образования в целях оказания методической поддержки при создании и внедрении инновационных форм работы. В рекомендациях раскрываются теоретические аспекты инновационной деятельности, даются рекомендации педагогам дополнительного образования по применению инновационных форм и методов работы на занятиях. Представленные формы, методы и Интернет-ресурсы являются универсальными и могут использоваться на занятиях в ДТО различных направленностей.

I. Пояснительная записка

В настоящее время невозможно себе представить образовательное пространство без современных информационных технологий и средств телекоммуникации, открывающих принципиально иные возможности образования, общения и обладающих высоким педагогическим потенциалом. Инновационная деятельность, новые знания и новые технологии являются ведущими ресурсами развития общества.

Реализация национального проекта «Образование» актуализирует перед педагогическим сообществом вопрос поиска новых средств эффективной организации образовательного процесса.

Созданные проекты и многие региональные программы, внедрили в сознание десятков и сотен тысяч российских педагогов представление о значимости использования ИКТ в обучении для повышения качества и доступности образования, формирования инновационно ориентированной личности учащегося, обладающего активной жизненной позицией и готового к эффективной самореализации в быстроменяющихся условиях современной цивилизации.

Согласно профессиональному стандарту в трудовую функцию педагогических работников входит формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями, а в перечень необходимых умений включено владение следующими ИКТ-компетентностями:

1. общепользовательская ИКТ-компетентность;
2. общепедагогическая ИКТ-компетентность;
3. предметно-педагогическая ИКТ-компетентность (отражающая профессиональную ИКТ-компетентность соответствующей области человеческой деятельности).

ИКТ должно применяться не только при дистанционном или смешанном обучении, но и на традиционных занятиях.

Профессиональная деятельность педагога неполноценна, если она строится только как воспроизводство однажды усвоенных методов работы, если в ней не реализуются объективно существующие возможности для достижения более высоких результатов образования, если она не способствует развитию личности самого педагога. Без творчества нет педагога-мастера. На сегодняшний день реалии таковы, что необходимо постоянно расти в профессиональном плане. И особое значение в процессе профессионального самосовершенствования педагога имеет его инновационная деятельность.

II Общие положения

Инновационная деятельность – целенаправленная деятельность, основанная на осмыслении (рефлексии) своего собственного практического опыта при помощи сравнения и изучения, изменения и развития

образовательного процесса с целью достижения более высоких результатов, получения нового знания, качественно иной педагогической практики.

Инновация – конечный результат инновационной деятельности, получивший реализацию в виде нового или усовершенствованного продукта.

Потребность в инновациях возникает, когда появляется необходимость разрешить какую-то проблему, создается противоречие между желанием и реальным результатом. Об образовательных учреждениях, занимающихся нововведениями, обычно говорят, что они работают в режиме развития.

Цели и задачи инноваций строятся на основе тщательного анализа текущей обстановки в учреждении, с одной стороны, и на прогнозах его развития – с другой.

Поставленные цели и задачи должны быть согласованы и одобрены большинством членов коллектива, реалистичны, адаптированы к новым условиям, должны повышать уровень мотивации и стимулирования, обеспечивать контроль. При управлении инновационными процессами в образовательной организации с учетом прогноза конечных результатов основная часть этих действий обсуждается коллегиально. Самые крупные мероприятия инновационной деятельности разрабатываются групповым методом.

Но стоит отметить, что результат инновационной деятельности педагога зависит от уровня личностной готовности педагога к этой деятельности, совокупности качеств педагога, определяющих его направленность на совершенствование собственной педагогической деятельности:

- личностных (работоспособность, готовность к творчеству, высокий эмоциональный статус);

- специальных (знание новых технологий, овладение новыми методами обучения, умение анализировать и выявлять причины недостатков, находить актуальные проблемы образования и реализовывать эффективные способы их решения).

В Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 20) говорится о том, что экспериментальная и инновационная деятельность в сфере образования осуществляется в целях обеспечения модернизации и развития системы образования с учетом основных направлений социально-экономического развития и государственной политики Российской Федерации в сфере образования.

Экспериментальная деятельность направлена на разработку, апробацию и внедрение новых образовательных технологий, образовательных ресурсов и осуществляется в форме экспериментов, порядок и условия проведения которых определяются Правительством Российской Федерации.

Инновационная деятельность ориентирована на совершенствование научно-педагогического, учебно-методического, организационного, материально-технического обеспечения системы образования. Она осуществляется в форме инновационных проектов и программ организациями образования, а также их объединениями.

Инновационная деятельность педагога, как и любая другая деятельность, имеет свой алгоритм. От идеи до воплощения в практику проходит несколько этапов, а сам процесс идет до тех пор, пока не будет найден новый принципиальный подход к решению проблемы. Для освоения новых форм работы требуются определенное время, соответствующее научное обеспечение, подготовка кадров, адаптация коллектива к работе в новых условиях.

Педагог, использующий в своей практике инновационные технологии, обладает определенным уровнем профессионального мастерства в решении поставленных задач, способен творчески и нестандартно подходить к решению возникающих проблем и организации учебно-воспитательного процесса. Это указывает на высокий уровень личностного развития, способность к самоанализу и саморазвитию, умению оценивать качество собственной работы.

Учреждения дополнительного образования по своей сути являются инновационными площадками, где предполагается постоянный поиск и апробация новых и более совершенных педагогических технологий, приемов и методов воспитания, формирования юного гражданина России. Инновации в системе дополнительного образования детей позволяют более полно раскрыть возможности педагога и способности обучающихся, личности.

Содержание инновационной деятельности педагога:

1. Внедрение, использование новых методов, методик, средств, технологий в образовательном процессе.
2. Разработка авторских программ, методик, технологий, проектов, методической продукции.
3. Проведение учебных занятий в инновационных формах.
4. Проведение мастер-классов на муниципальном уровне
5. Участие в проектно-исследовательской или опытно-экспериментальной деятельности.

Актуальность использования инновационных форм работы возрастает также в связи с переходом на дистанционное обучение. Дистанционное обучение на данный момент является одной из самых актуальных тем, обсуждаемых в ряду инноваций в системе образования, так как это новая, современная технология, позволяющая сделать обучение более качественным и доступным, благодаря использованию компьютера (как инструмента обучения), сети Интернет (как образовательной среды) и помощи педагога.

III. Инновационные формы работы в образовательной деятельности педагога

- Нетрадиционные формы проведения занятий с использованием интерактивных онлайн-сервисов (Padlet.com, LearningApps.org, Tinkercad, и др.)

- Проведение занятий с использованием электронных платформ (zoom, скайп, эфир в Контакте и др.)
- мастер-классы (в дистанционном формате);
- занятия-соревнования: конкурсы, турниры, викторины, площадки и так далее (в дистанционном формате, с использованием интернет сервисов и площадок);
- занятия, основанные на методах общественной практики: репортаж, интервью, изобретение, комментарий, аукцион, брифинг, устный журнал, диспуты, круглый стол, газета и так далее;
- Интерактивные подходы. Например: творческие задания, работа в малых группах, обучающие игры, использование общественных ресурсов (экскурсии, приглашение специалиста), изучение и закрепление нового материала (работа с наглядными пособиями, «ребенок в роли педагога», «каждый учит каждого»), обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем, разрешение проблем («дерево решений», «мозговой штурм»).

Современные информационные технологии

Применение современных информационных технологий в обучении – одна из наиболее важных и устойчивых тенденций развития мирового образовательного процесса. Предлагаем ознакомиться с самыми популярными из них:

Интерактивная лекция

Интерактивная лекция (передача и объяснение информации) – это особое состояние погружения в лекционный процесс, а хороший контакт с аудиторией – это главнейшая задача лектора. Интерактивная лекция объединяет в себе аспекты традиционной лекции и тренинговой игры. Она требует от участников активного участия и постоянной обработки информации.

Существует множество форм интерактивных лекций, но их всех объединяет то, что:

- Она интерактивна. Участникам предлагается, а иногда даже требуется разговаривать друг с другом и с лектором;
- Она активна. В отличие от традиционной лекции, интерактивная лекция требует от участников активного участия и постоянной обработки информации.
- Это коммуникация, двусторонний процесс. Лекция-игра предполагает частую обратную связь как от лектора, так и от аудитории.
- Она регулируема. Преподаватель полностью контролирует уровень взаимодействия между обучающимися.
- Она эффективна. Информация, полученная пассивно, быстро забывается. Информация, поступающая через интерактивную лекцию, активно обрабатывается и может быть легко извлечена из памяти по истечении долгого времени.

Интерактивная лекция дает возможность участникам работать индивидуально, в парах или небольшими группами.

Форсайт-сессия

Форсайт-сессия (от англ. Foresight — взгляд в будущее, предвидение) – это социальная технология, формат коммуникации, который дает участникам возможность договориться по поводу образа будущего, а также, определив желаемый образ будущего, договориться о действиях в его контексте.

Основа методики: совместная работа участников на карте времени; работа не с текстами, а с образами и схемами. В отличие от традиционного прогнозирования, технология форсайта является проактивной по отношению к будущим событиям. Это означает, что авторы и участники форсайта не просто оценивают вероятности и риски возникновения тех или иных условий, а проектируют свою текущую деятельность таким образом, чтобы усилить положительные тренды и увеличить вероятность желаемых событий и погасить отрицательные, нежелательные тренды. Сама структура форсайта включает в себя обозначение проектов и событий, приводящих к избранной цели. Результатом форсайта является карта будущего, т.е. визуальное богатое пространство, позволяющее увидеть различные способы и пути достижения желаемого результата.

Форсайт - это процесс, который включает в себя три стадии:

- создание образа вероятного будущего;
- создание сценария перехода из настоящего в желаемое будущее в виде "дорожной карты";
- создание стратегических и экономических договоренностей участников, по поводу того, как эта "дорожная карта" будет реализовываться.

Минимальная продолжительность форсайта — 2-4 часа.

Оптимальное количество участников форсайта: от 5 до 15 человек. При этом количестве участники еще слышат друг друга и способны порождать новые идеи. Если участников больше, то они: 1) делятся на группы по направлениям, результаты вносят в общую карту и синхронизируют; 2) они делятся на группы, и выполняют задачи самостоятельно, затем результаты собираются и рисуется общая карта.

Роли на форсайте:

1. Участники.
2. Ведущий: предварительно проектирует процесс, собирает информацию и анализирует требования, держит участников в "рамках будущего", инструктирует модераторов и участников.
3. Модератор: ведет процесс, управляет коммуникацией, управляет содержанием.
4. Команда поддержки.

Задача участников – не просто создать образ будущего, но и разработать «дорожную карту», своеобразный навигатор, который поможет оперативно прокладывать маршрут к поставленным целям).

Терминология форсайта:

Тренд – то же, что тенденция; важное, заметное направление в развитии чего-либо.

Технология – это отдельное технологическое решение («новый вид топлива») или пакет технологических решений, значимый для развития, угасания или зарождения нового тренда.

Формат – тип отношений между людьми, технологии социального взаимодействия.

Угроза – процесс или событие на тренде, а также значимое следствие технологии, которое может негативно повлиять на различные сущности или явления на карте времени.

Дорожная карта – визуальный образ совместного будущего, включающий ключевые тенденции развития, тренды, события, технологии, стратегические развилки и точки принятия решений.

При проведении форсайта важно использовать энергию позитивного мышления команды при совместном представлении желаемого будущего (команда изначально настраивается на «плюс»), а также эффективно и в правильной последовательности сочетать этапы творческого и аналитического мышления).

Метод кейсов

Метод кейсов или кейс-метод представляет собой один из методов решения сложных проблемных ситуаций. Для него характерно наличие актуальной проблемы или ситуации, действующих лиц, драматической составляющей и необходимости совершать выбор. Наряду с этим, в кейс-методе участвуют субъекты, столкнувшиеся с конкретной проблемой или ситуацией в реальной жизни.

Подготовительный этап

- Выявление фактов и определение характера взаимоотношений участников в процессе применения метода – в ходе реализации проблемы кейса

- Моделирование ситуации, её начала, развития и завершения

- Определение вопросов, аргументов и контраргументов, которые могут появиться у участников (вопросы должны служить указателями для учащихся в движении в верном направлении)

- Составления домашнего задания

- Разработка системы оценок решения кейса

- Реализация кейса

Само название метода говорит о том, что для разбора будет представлена какая-то ситуация. Нередко кейсом может являться какое-либо художественное или публицистическое произведение, где присутствуют все необходимые элементы: действующие лица со всеми характеристиками, включая внутренний мир, переживания, мысли, мотивы и т.д. Может предлагаться и описание ближайшего окружения основных персонажей, а также взаимоотношений между ними.

Интересно то, что контекст кейса (деятельный, эмоциональный, социальный, психологический) может сбивать участников кейса с толку, чтобы они не могли изначально уловить даже намёки на поставленную

проблему. В ряде случаев контекст кейса включает в себя очертания отвлекающих и ложных проблем. Исходя из этого, результат работы по кейсу зависит от того, насколько качественно и грамотно будут устранены отвлекающие моменты.

Диагностика ситуации

С целью анализа ситуации метод кейсов включает в себя и этап диагностики ситуаций, который состоит из трёх частей:

Первая часть – описывается реальное состояние объекта с учётом конкретных параметров.

Вторая часть – определяется должно быть состояние объекта с учётом конкретных параметров.

Третья часть – сравниваются реальное и должно быть состояние объекта.

В том случае, если различий не найдено, то практическая деятельность с объектом может быть продолжена. Если же различия удаётся зафиксировать, то определяется тип этих различий и разрабатываются возможные способы их устранения.

Выработка альтернатив

Выработка альтернатив является ещё одним этапом диагностики ситуации. Он направлен на поиск альтернатив, при помощи которых проблемная ситуация может быть разрешена. Но данный этап можно считать качественно новой фазой диагностики.

Основная задача состоит в том, чтобы определить все варианты, посредством которых проблема может быть решена. Результатом должна стать выработка нескольких вариантов, детальный разбор которых задаст темп дальнейшей работе.

Обсуждение выводов

Этот этап считается завершающим. Во время него тренер обсуждает с командой выявленные ими в ходе кейса проблемы. В большинстве случаев, в самом начале дискуссии определяется её цель и предполагаемые результаты, а также задаётся конкретное для беседы время.

В процессе дискуссии очень важно, чтобы мог высказаться каждый участник, но при этом его позиция должна быть аргументирована и уточнена. Также подразумевается и активизация тех участников, которые занимают в обсуждении пассивную позицию, и сдерживание наиболее активных.

В качестве завершения можно использовать такие варианты:

Представить краткое резюме, основанное на выводах, сделанных в течение занятия.

Задать дополнительные вопросы, которые в процессе не были затронуты.

Предоставить новые данные (если диагностика кейса не позволила решить проблему, можно предложить дополнительные данные на тему дальнейшего развития событий, реализованных в кейсе)

Позволить участникам подвести итоги (резюме могут быть как индивидуальными, так и групповыми, их подача может быть устной или

письменной, а озвучены они могут быть либо в конце текущего занятия, либо в начале следующего)

Хакатон

Хакатон — форум, творческая площадка, во время работы которой специалисты из разных областей сообща в режиме нон-стоп решают какую-либо проблему за ограниченное время. Обычно хакатоны длятся от одного дня до недели и заканчиваются презентацией итоговых разработок.

Слово «хакатон» образовалось от слияния «хакинг» и «марафон». Дословно – «марафон программистов». Изначально подобные мероприятия предназначались только для специалистов разработки программного обеспечения (программисты, дизайнеры, менеджеры), которые за обозначенный промежуток времени должны были найти решение определенной технологической проблемы, создать действующий прототип приложения и т.п. Но сейчас существуют хакатоны не только для программистов, но и для маркетологов, дизайнеров, инженеров-проектировщиков и других отдельных специалистов. На хакатонах могут рассматриваться даже вопросы социального характера. Сейчас, хакатоны активно применяется педагогами на занятиях (в качестве обмена опытом среди педагогов, как в рамках одной направленности, так и в рамках других).

Участники обычно ничем не ограничены в своих действиях и фантазиях, главное – успеть до окончания времени. Хакатон – отличная возможность для участника проверить себя на прочность, улучшить уже имеющиеся навыки, познакомиться со специалистами той же сферы, и даже получить предложения работы – эксперты часто присматриваются к тем, кто успешно проявляют себя во время мероприятия.

Митап

Все большую популярность начинают набирать митапы. Митап – встреча специалистов одной сферы для обмена опытом и знаниями, обсуждения актуальных тем и проблем в неформальной обстановке. Как правило, это короткие 1,5-2-часовые мероприятия, где самое важное – тема для обсуждения.

В программе такого мероприятия чаще всего могут быть доклады 1-2 спикеров, а остальное время площадка работает в режиме «свободного микрофона», где каждый присутствующий может поделиться своим мнением и опытом по обсуждаемой теме, задать свой вопрос аудитории. То есть основная цель митапа – живое общение между участниками, их обмен идеями, мыслями и, возможно, даже поиск решения проблем.

Главная особенность митапа – это неформальная атмосфера, поэтому важно, чтобы его участники могли свободно передвигаться по площадке и общаться не только с несколькими своими соседями. Идеально, если вся площадка разделена на две части:

- «зона лектория» - конференц-зал или аудитория для выступлений;
- зона для общения и нетворкинга, где люди смогут свободно пообщаться друг с другом.

Митапы могут проводиться регулярно, собирая на площадке представителей тех же сфер, при условии изменения обсуждаемых вопросов.

Питч-сессии

Питч-сессии могут быть частью и митапов, и хакатонов. Без них не обходится уже ни одно мероприятие, где есть конкурс проектов.

Питч – (от англ. pitch — бросок, подача) — краткая структурированная презентация проекта перед потенциальными инвесторами. Питч-сессии или питчинги - серии коротких выступлений участников. Чаще всего питчи – незаменимая форма защиты проектов на стартап-конференциях и грантовых форумах.

Несмотря на то, что питчинги всегда предполагают вынос какого-либо вердикта каждому из представленных проектов, площадки, где они проводятся, являются точкой для возникновения новых знакомств и идей, бурного обсуждения актуальных вопросов сферы. В целом, питч-сессии – это всегда очень динамичные и яркие мероприятия.

Интеллект-карта

Интеллект-карта (с англ. mindmap) представляет собой эффективную графическую технику, предназначенную для управления творческим мышлением. Такую ментальную карту рекомендуется составлять в случаях, когда надо осмыслить достаточно сложную проблему, найти нестандартные пути ее решения. Метод использования интеллект-карт придумал английский журналист Т. Бьюзен.

Техника интеллект-карт не просто способствует активизации мышления, но и помогает справиться даже со сложными и запутанными жизненными ситуациями. Ее особенность заключается в том, что для решения проблемы задействуется радиантное мышление, а не логическое, которым мы пользуемся в большинстве ситуаций.

Последовательность разработки интеллект-карты

Перед началом работ надо подготовить чистый лист бумаги, желательно, чтобы он был больше стандартного формата А4, цветные карандаши и ручки. Рекомендуется использовать больше трех цветов. Составление карты начинается с центра листа.

Этап 1

Первое, что необходимо, это четко сформулировать проблему и записать ее максимально кратко в центре листа печатными буквами. Рядом с текстом рисуется и символическое изображение проблемы. Здесь не важны ваши

художественные навыки, главное – результат, поэтому за качество рисунка переживать не стоит. Надо просто понимать, что рисование – это стимуляция мышления.

Этап 2

Поразмышляйте над ассоциациями, какие у вас вызывает проблема, с какими жизненными ситуациями она связана. Подумайте над тем, какими способами ее можно решить. Далее надо выбрать наиболее яркие и первые ассоциации. После этого от центра рисуются разноцветные стрелки, над которыми надо записать формулировки ассоциаций. Стрелки не стоит делать прямыми, они также должны иметь разную толщину и цвет, что определяется значимостью ассоциации.

Этап 3

На этом этапе проводится детализация каждой идеи, что предполагает добавление стрелок-ответвлений от ассоциаций. Указывайте ее различные особенности, сложности, которые могут возникнуть на пути реализации. Слова пояснения желательно заменять символическими значками и рисунками.

Этап 4

Оцените полученный результат, для чего надо внимательно изучить составленную карту. Обычно на этом этапе появляются какие-то новые идеи, которые следует добавить на схему. Как показывает практика, уже в процессе составления интеллект-карты намечается какой-то вариант выхода из сложившейся ситуации. Если же такого эффекта не возникло, то это не означает, что решение не будет найдено. Просто мозгу надо время для обработки информации, поэтому периодически просматривайте свою интеллект-карту и тогда решение обязательно появится.

IV. Современные Интернет- платформы, сервисы, рекомендованные к применению на занятиях в творческих объединениях Центра творческого развития

1. Виртуальная доска Padlet (Padlet.com)

Сетевой сервис [Padlet](https://padlet.com) (-let – это английский уменьшительный суффикс, pad – в одном из значений – «блокнот, планшет») является сегодня одним из самых популярных онлайн-средств создания виртуальных досок.

Виртуальная доска (онлайн-доска) – это сервис, который дает возможность каждому обучающемуся разместить свою работу на доске, а педагогу – прокомментировать и оценить каждого. Возможно также использование доски педагогу для размещения учебно-методических, контрольно-измерительных и других материалов. Таким образом, на доске можно разместить любой материал в электронной форме.

Работа в виртуальном пространстве, в котором обучающиеся или группа обучающихся будут получать образовательные материалы в электронной форме, дает неоспоримое преимущество. Обучение становится намного эффективнее, особенно если к каким-либо текстовым материалам прикреплены презентации, изображения, аудио-, видеоматериалы, которые не могут не остаться в памяти слушателя.

При этом сам ребёнок может готовить и размещать свои работы в аналогичной форме, знакомиться с работами других, иметь возможность участвовать в различных проектах.

Сервис бесплатный, имеет русскоязычную версию, прост в освоении и не требует никакой начальной подготовки. Зайдя на сайт, пользователь сразу получает доступ к возможностям сервиса и может начать пользоваться его функциями даже без регистрации.

К преимуществам использования сервиса Padlet можно также отнести такие возможности, как:

- возможность выбора дизайна виртуальной доски;
- возможность организации коллективной деятельности в режиме реального времени и работы с визуальным контентом;
- возможность размещения материалов как с любого носителя, так и из сети Интернет (фото-, видео-, аудиофайлы).

В век информационных технологий, использование интерактивной онлайн-доски может стать очень полезным инструментом в создании различных видов проектов. Использование различных онлайн-сервисов дает возможность визуализировать информацию, работая в группах дистанционно, но под контролем координатора. Использование интерактивных компьютерных технологий в учебном процессе предоставляют огромные возможности для совместной (коллективной) работы обучающихся.

Сервис Padlet - инструмент для совместной работы в виртуальном пространстве (на виртуальном холсте), позволяющий организовать работу в любой направленности:

- организовать коллективный мозговой штурм (даже если участники находятся на расстоянии);
- подготовить виртуальную выставку художественных работ, плакат или стенгазету по определенной тематике;
- организовать исследовательскую деятельность;
- организовать сбор идей, примеров по обозначенному вопросу изучаемой темы;
- осуществить обмен информацией, доступной для просмотра и редактирования любым пользователем;
- отобразить результаты информационного поиска обучающихся по теме;
- организовать рефлекссию;

- использование интерактивной онлайн-доски может стать очень полезным инструментом в создании различных видов проектов, так как уроки-проекты – неотъемлемая часть современного процесса образования. Просто выполнить проект в виде презентации уже не кажется эффективным методом получения новой информации. А если над проектом трудится группа обучающихся, то создание данной работы может вызвать некоторые сложности. А интерактивная онлайн-доска Padlet дает возможность визуализировать информацию, работая в группах, даже находясь на расстоянии друг от друга, но под контролем координатора, который дистанционно регулирует, корректируя данный поток информации. Администратор (педагог) получает оповещения об изменениях на доске. После того, как нужная информация собрана, обучающиеся, совместно с преподавателем приступают к систематизации информации и составлению единого проекта;

- онлайн-доску удобно использовать как систему хранения документов, загрузив на нее материалы, которые будут доступны для скачивания в любое время;

- создание доски Padlet может быть самостоятельным заданием, например, на уроках математики.

Можно писать прямо на доске, перемещать элементы, увеличивать и уменьшать их, настраивать фоновое изображение, и работать совместно с другими. При регистрации в онлайн-сервисе Padlet, можно добавить именно то количество участников, которое будет участвовать в создании проекта. Когда доска готова, можно поделиться ей в соцсетях, встроить ее в сайт, экспортировать в различных форматах, распечатать, и даже создать QR-код.

Алгоритм создания виртуальной онлайн-доски.

Шаг 1. Для начала работы откроем новую вкладку и в адресную строку браузера вводим адрес padlet.com, нажимаем клавишу Enter и переходим на сайт сервиса. Нажимаем кнопку «Зарегистрироваться».

Шаг 2. Можно зарегистрироваться на сайте указав адрес электронной почты и пароль, но Padlet предлагает более простой способ регистрации: если у вас есть аккаунт Google, то можно привязать личный кабинет на сайте Padlet к этому аккаунту.

Шаг 3. Нажимаем кнопку «Зарегистрироваться через Google». Авторизуемся, указав данные своего аккаунта (логин и пароль). Выбираем свой аккаунт. Нажимаем кнопку «Войти».

Шаг 4. Выбираем членство. Основное, которое является бесплатным или профессиональное (платное).

Шаг 5. Создаем онлайн-стену. Нажимаем кнопку «Создать Padlet». Начинаем с чистого листа или используем уже готовый шаблон. Выбираем обои, которые Вам понравятся. Вы можете обратиться к галерее, чтобы увидеть примеры создания таких онлайн-стен.

Шаг 6. Выбираем вид своего проекта: стена (оформите содержимое в виде кирпича); холст (распределяйте, группируйте и соединяйте контент любым

способом); транслировать в виде непрерывного потока (просматриваем контент сверху вниз в простой ленте); сетка (расположите содержимое рядами); полка (показывать содержимое столбцами).

Начинаем создавать онлайн-стену. Для того чтобы разместить своё сообщение на виртуальной стене, дважды щелкните левой кнопкой мыши в свободном месте стены и впишите (можно скопировать) найденную интересную информацию, указав при этом источник информации в виде ссылки. Обратите внимание, что к сообщению на стене можно прикрепить рисунок, видео, текстовый документ, презентацию, звуковой файл (т.е. любую интересующую Вас информацию, например, можно прикрепить в виде текстового документа Word, презентации PowerPoint, а можно разместить на стене видеоролик, найденный на YouTube). Для закрепления сообщения на стене, щелкните левой кнопкой мыши вне сообщения (в любом свободном месте), наведите указатель мыши на сообщение, нажмите левую кнопку мыши и переместите сообщение так, чтобы информация на стене размещалась аккуратно, чтобы не было хаоса.

В правом верхнем углу в пункте «Настройки» Вы сможете изменить название вашей стены и дать ей свое описание, цвет поста, шрифт и поставить иконку. Укажите свое авторство, которое будет отображаться над каждой вашей публикацией. Вы сможете оставлять свои комментарии и дать просматривающим возможность комментировать. Увидеть реакцию окружающих, их оценки, лайки, голоса.

Данный сервис можно использовать как виртуальную поздравительную доску руководителю от коллег, родителям от детей и т.д.

2. сервис LearningApps.org

LearningApps – полностью бесплатный онлайн-сервис, позволяющий создавать интерактивные упражнения разных уровней сложности: викторин, кроссвордов, пазлов и игр, совершенно несложный в освоении.

Сервис довольно прост для самостоятельного освоения. Имеется огромная коллекция готовых упражнений, которые классифицированы по различным предметам. Можно познакомиться с приложениями, отсортировав их, например, по оценке пользователей, сначала вам покажутся те упражнения, которые получили более высокую оценку. Если вы зарегистрируетесь на сайте, то можете создавать и свои упражнения, подобные имеющимся. Для этого под каждым упражнением есть кнопка "Создать подобное приложение". Все созданные вами приложения, а также упражнения, выбранные вами из готовых сохраняются в личном кабинете (кнопка "Мои приложения").

Наилучшим вариантом использования таких упражнений на занятии является наличие компьютеров у детей или интерактивной доски (приставки) в классе. Самый бюджетный вариант - беспроводная мышь. Для выполнения упражнения мышь помещается на первую парту. Ученики выходят, работают с мышкой и садятся на свои места.

Особенности работы в Learningapps

- При работе с сервисом можно переключиться на русский язык в правом верхнем углу, щелкнув по флагу.
- Задания можно создавать и редактировать в режиме онлайн, используя различные шаблоны.
- На сайте можно выбрать категорию: "Человек и окружающая среда", "История", "Искусство", "География", «Английский язык», "Биология" и другие, а также "Все категории".
- Можно получить ссылку для отправки по электронной почте или код для встраивания в блог или сайт, и на Вики-страницу.
- Сервис интересен не только применением разных шаблонов, всевозможных типов интеллектуальных интерактивных заданий, но и тем, что можно создать аккаунт для своих учеников, студентов.

LearningApps.org позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения. При желании любой педагог, имеющий самые минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля.

«+» сервиса

1. бесплатный;
2. дружелюбный русскоязычный интерфейс;
3. быстрота создания интерактива;
4. моментальная проверка правильности выполнения задания;
5. возможность встраивания задания на html-страницу;
6. многие шаблоны поддерживают работу с картинками, звуком и видео;
7. содержит большую коллекцию уже созданных другими педагогами упражнений;
8. возможен поиск упражнений по категориям (по предметам);
9. постоянно развивается;
10. возможность обмена интерактивными заданиями.

«-» сервиса

1. часть шаблонов не поддерживает кириллицу;
2. в шаблонах встречаются отдельные опечатки, которые невозможно исправить вручную.

Алгоритм работы с сервисом:

Шаг 1. адрес сайта: LearningApps.org

Для просмотра каталога упражнений на сайте регистрация необязательно. Каждый желающий может «потренироваться» и создать упражнение любого типа. Однако для его сохранения необходима регистрация.

Шаг 2. Регистрация.

Для прохождения процедуры регистрации на сайте (создание аккаунта) нажмите кнопку «Подать заявку. Процедура входа на сайт (авторизация) проходит также с использованием данной кнопки.

Шаг 3. Создание своего упражнения.

- Выберите команду меню Новое упражнение. Откроется список типов упражнений.
- Выберите нужный тип упражнения: раскроется окно с примерами упражнений этого типа, если выбранный тип подходит, то жмите кнопку Создать новое упражнение. Иначе, выберите другой тип упражнения на этой же странице и далее также: просмотр, Создать новое.
- Заполните все поля в выбранном типе упражнения. Нажмите - Установить и показать в предварительном просмотре.
- Прорешайте задание в предварительном просмотре: если что-то надо изменить, то поправьте. Если все готово, то сохранить приложение.

3. **Tinkercad** – это бесплатное простое приложение для разработки 3D-проектов, электроники и кодов. Его используют для создания объектов, их проектировки и воплощения в реальность. Может применяться на занятиях в творческих объединениях по технической направленности (<https://www.tinkercad.com/>).

4. **Mentimeter.com** – бесплатный, простой онлайн-сервис для создания опросов и голосования в режиме реального времени. Можете использовать готовый пример или создать собственную презентацию – интерактивную доску с вопросами.

Сервисы для проведения видеоконференций

Discord (Бесплатный мессенджер с поддержкой видеоконференций, голосовой и текстовый чат).

Skype (Площадка для проведения видеоконференций до 50 человек, возможность совершать индивидуальные и групповые голосовые и бесплатные видеозвонки, а также отправлять мгновенные сообщения и файлы другим пользователям). Все функции доступны бесплатно;

Яндекс. Телемост это видеовстречи по ссылке.

Плюсы площадки:

- широкие опции;
- возможность работы с любого устройства при наличии Яндекс.Почты или Яндекс.Диска;
- время работы не ограничено;
- демонстрация экрана;
- запись эфира и возможность делиться ссылкой. - до 35 участников;
- множество недоработок;
- низкий уровень безопасности;
- скачивать на устройство не нужно

Эфир ВКонтакте – это востребованная опция, которую постепенно начали вводить в 2016 году. Сегодня такая опция есть практически у каждой популярной социальной платформы, что обусловлено большим интересом со стороны пользователей. Прямой эфир еще называют трансляцией, стримом, лайф эфиром — все эти понятия обозначают одно и то же.

Плюсы сервиса:

- работа на проверенной платформе;
- наличие аккаунтов у подростков;
- лояльная аудитория;
- неограниченное количество участников;
- отсутствие лимита времени. - "посторонние" зрители трансляции;
- сложное модерирование;
- отсутствие возможности демонстрации;
- проведение эфира доступно с мобильного устройства или при наличии стороннего приложения. Вход на ПК через браузер, доступен для скачивания в AppStore и Google Play.

Zoom Платформа для проведения онлайн-занятий. Бесплатная учетная запись позволяет проводить видеоконференцию длительностью 40 минут с возможностью онлайн-общения до 100 человек. В платформу встроена интерактивная доска, можно легко и быстро переключаться с демонстрации экрана на доску. Наличие чата, в котором можно писать сообщения, передавать файлы.

TrueConf (Программа для видеосвязи через интернет, которая поможет вам организовать встречу в формате видеоконференции до 120 участников).

BigBlueButton (Бесплатная площадка для проведения вебинаров. Без ограничений по количеству пользователей, без ограничений по времени вебинаров (веб камера, презентации, показ экрана, онлайн чат).

Cisco Webex (Платформа для видеосвязи. Облачный сервис для проведения конференций и совещаний онлайн с аудио, видеосвязью и инструментами совместной работы над документами).

Платформы для онлайн обучения:

Stepik (Российская образовательная платформа и конструктор бесплатных открытых онлайн-курсов и уроков).

Moodle (Система управления курсами, также известная как система управления обучением или виртуальная обучающая среда. Является аббревиатурой от англ. Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (модульная объектно-ориентированная динамическая обучающая среда).

Учи.Ру (В личном кабинете педагогу бесплатно доступен сервис «Виртуальный класс» для проведения индивидуального и группового онлайн-уроков с видео. Педагоги и ученики могут видеть и слышать друг друга, а также педагог может демонстрировать ученикам презентации, электронные учебники и использовать виртуальный маркер и виртуальную указку).

«ЯКласс» (Сервис довольно прост в использовании: педагог задаёт проверочную работу, ребёнок заходит на сайт и выполняет задание; если ребенок допускает ошибку, ему объясняют ход решения задания и

предлагают выполнить другой вариант. Педагог получает отчёт о том, как ученики справляются с заданиями).

Google Classroom (бесплатный сервис позволяет удобно публиковать и оценивать задания, организовать совместную работу и эффективное взаимодействие всех участников процесса. Создавать курсы, раздавать задания и комментировать работы учащихся - все это можно делать в одном сервисе).

V. Заключение

Подводя итог, можно сделать вывод, инновации в системе дополнительного образования детей позволят более полно раскрыть возможности педагога и способности обучающихся, сделать образовательный процесс творческим, более гуманным и личностно-ориентированным, направленным на саморазвитие и самообразование личности.

Чтобы закрепить теоретический материал по предлагаемым онлайн ресурсам и сервисам, которые могут быть применены при

дистанционном (электронном) обучении, запланировано проведение цикла внутрифирменного обучения. В его рамках педагогические работники смогут на практике освоить алгоритм работы по предложенным в данных методических рекомендациях инновационным формам работы.

VI. Список литературы

1. Золотарева, А. В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей: учебник и практикум для СПО / А. В. Золотарева, Г. М. Кри- ницкая, А. Л. Пикина. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Юрайт, 2016. - 399 с.
2. Квашнин, Е.Г. Организация обучения детей с использованием дистанционных образовательных технологий: методические рекомендации/ Е.Г.Квашнин. - Курган: ГАОУ ДПО ИРОСТ, 2013. - 54 с.

3. Мицель, А. А. Дистанционное образование как составляющая процесса формирования единого образовательного пространства / А. А. Мицель, Е. В. Молнина // Открытое образование. - 2006. - № 2. - С. 59-65.
4. Педагогам о дистанционном обучении / Под общей ред. Т.В. Лазыкиной. Авт.: И.П. Давыдова, М.Б. Лебедева, И.Б. Мылова и др. - СПб: РЦОКОиИТ, 2009. - 98 с.
5. Педагогические технологии дистанционного обучения : учеб. пособие для студентов вузов / Е. С. Полат [и др.] ; под ред. Е. С. Полат. - М. : Академия, 2006. - 400 с.
6. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие / Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. - М.: Академия, 2007.
7. Петлякова Т.В. Инновационная деятельность в УДО. – Краснодар, 2000.