

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА
ГОРОДСКОЙ КОНКУРС «ВОСПИТАТЬ ЧЕЛОВЕКА»
Категория I. Номинация «Воспитание в образовательном пространстве»
ПАСПОРТ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКИ
Квест «Безопасный интернет»**

**Автор воспитательной практики:
учитель математики
МАОУ СОШ № 32
Ломова Анастасия Денисовна**

**г. Екатеринбург
2023**

<p>Полное название воспитательной практики</p>	<p>Квест «Безопасный интернет»</p>
<p>ФИО, должность и наименование образовательной организации авторов Практики</p>	<p>Ломова Анастасия Денисовна учитель математики МАОУ СОШ № 32 с углубленным изучением отдельных предметов.</p>
<p>Аннотация воспитательной практики</p>	<p>В паспорте воспитательной практики рассматриваются требования ФГОС к освоению личностных и метапредметных результатов, описывается современная и эффективная интерактивная технология на основе исследовательской деятельности – квест и реализуемый в образовательном учреждении проект-квест «Безопасный интернет».</p>
<p>Ключевые слова воспитательной практики</p>	<p>Программа воспитания, классный руководитель, проектная деятельность, интерактивные технологии, квест.</p>
<p>Актуальность внедрения воспитательной практики</p>	<p>ФГОС основного общего образования ориентируют на развитие важнейших компетентностей школьников, достижение ими не только предметных, но и личностных и метапредметных результатов. Среди выделяемых федеральным стандартом личностных результатов особое место занимают: готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности. Среди метапредметных умений – умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осуществлять контроль своей деятельности в</p>

процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией. Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками, работать индивидуально и в группе с использованием информационно-коммуникационных технологий .

Работу в группе классному руководителю эффективнее организовывать во внеурочной деятельности. Деятельность классного руководителя, прописана в программе воспитания, там отражена мысль о том, что работа классного руководителя, должна позволять – вовлечь в деятельность детей с самыми разными потребностями, а также установить и упрочить доверительные отношения с учащимися класса, стать для них значимым взрослым, задающим образцы поведения в обществе. Использование различных интерактивных и игровых технологий сделает процесс обучения и воспитания более привлекательным, способствуя быстрому пониманию и запоминанию изученного материала, активизируя самостоятельную деятельность обучающихся.

Формирование умения у школьника организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками, работать индивидуально и в группе с использованием информационно-коммуникационных технологий возможно в

	<p>рамках проектной деятельности с помощью современной и эффективной интерактивной технологии – квеста.</p> <p>Поиск информации, для ознакомления темой квеста или с любой интересующей темой, в современном обществе осуществляется через интернет. Школьники 10-12 лет активно начинают осваивать Интернет-пространство для различных целей и уже в 12-14 лет являются одними из самых активных пользователей сети. Жизнь современных школьников невозможна без интернета. В связи с глобальным процессом активного использования Интернет-ресурсов для различных целей особое значение приобретает информационная безопасность.</p>
<p>Цель и задачи воспитательной практики</p>	<p>Цель: разработка квеста и обеспечение информационной безопасности обучающихся путем привития им навыков ответственного и безопасного поведения в сети Интернет.</p> <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. образовательная – освоение знаний алгоритма о создании квеста, знаний о правилах безопасного интернета, вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс изучения темы – безопасный интернет; 2. развивающая – развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора.

	<p>3. воспитательная – воспитание личной ответственности за выполнение задания.</p>
<p>Целевая аудитория воспитательной практики</p>	<p>Разработка квеста: обучающиеся средней школы.</p> <p>Проведение и реализация: квест предназначен для школьников, активно осваивающих Интернет пространство, а также в он-лайн формате подходит, для всех субъектов образовательного процесса, как профилактика ответственного и безопасного поведения в сети Интернет.</p>
<p>Краткий анализ воспитательной практики</p>	<p>Представлен в приложении № 1 Паспорта воспитательной практики</p>
<p>Технологии и методы реализации воспитательной практики</p>	<p>игровые и интерактивные технологии; технология сотрудничества, технология проблемного обучения и воспитания; технология КТД, здоровье сберегающие технологии; технология «информационное зеркало»; метод проектов</p>
<p>Ресурсы, необходимые для реализации воспитательной практики</p>	<p>Для создания квеста необходимы справочные материалы, доступ в интернет</p> <p>Оборудование, необходимое для проведения онлайн мероприятия: компьютер с доступом в интернет, колонки или наушники, телефон с приложением – сканер QR-кода.</p>
<p>Период реализации воспитательной практики</p>	<p>Период: сентябрь – октябрь</p> <p>План-график реализации воспитательной практики по Диаграмме Ганта (Приложение 2)</p>

<p>Ожидаемые результаты воспитательной практики</p>	<p>Готовый продукт - Квест «Безопасный интернет» (Приложение 3).</p> <p>Образовательный результат</p> <ul style="list-style-type: none"> - вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс; - развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения обучающихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора; - воспитание личной ответственности за выполнение задания; - проведение обучающимися профилактической деятельности по формированию безопасной интернет-среды безопасности в современной форме квеста.
<p>Описание воспитательной практики</p>	<p>Работа над квестом строилась следующим образом, в классе было выделено 8 групп, для разработки заданий квеста. Каждая группа выбрала себе один из аспектов темы «Безопасный интернет»: персональные данные, правила поведения в интернете, общение в интернете и социальные сети, угрозы в интернете, вирусы, интернет мошенничество, интернет-зависимость. И форму представления изученного материала: пазл, ребусы, кроссворд, составление слов из букв, викторина, заполнение пропусков в тексте, web-квест, классификация.</p> <p>Задания были созданы с помощью сервисов и платформ https://www.jigsawplanet.com,</p>

Краткий анализ представляемой воспитательной практики:

Доцент и старший преподаватель кафедры общей и экономической социологии Тюменского государственного университета М.Н. Кичерова и Г.З. Ефимова провели анализ двух вариантов применения квестов в образовательном пространстве: как формы проведения учебного занятия и как формы методического задания на разработку квестов (разработка сюжета, сценарного плана, процедуры, этапов, технических заданий для выполнения). Анализ показал, что наиболее эффективным с точки зрения освоения знаний и новых компетенций, оказалось (по мнению преподавателей и студентов) не решение или прохождение квеста, а процесс его создания, в этом смогли убедиться и обучающиеся МАОУ СОШ № 32 при создании собственного квеста «Безопасный интернет»

Работая над заданиями квеста, дети смогли глубже познакомиться с «Опасностями» в интернете, проанализировать полученные знания, преобразовать и оформить результаты в интересной для них форме, решить задания, выполненные остальными группами. Обучающиеся были вовлечены в активный познавательный процесс, проявляли творческие способности, воображение, навыки исследовательской деятельности и самостоятельной работы с информацией. Каждый ответственно выполнял задание, для дальнейшего соединения этих заданий в общий квест. Поставленные задачи были выполнены, так как класс был разбит на группы, а в группе у каждого обучающегося была своя роль.

Обучающиеся провели апробацию квеста на 6 классах. После прохождения квеста для получения обратной связи 6 классы заполнили опрос в Google формах. На вопрос «На сколько Вам было интересно данное мероприятие?» 83,3% ответили – очень интересно, 16,7% – скорее интересно, чем не интересно. На вопрос «Узнали ли Вы что-то новое?» да – ответили 66,7%, не знаю – 33,3%. Больше всего понравились станции: собирать пазл, разгадывать кроссворд и вставлять слова в

текст. В самом мероприятии больше всего понравилось: организация, форма проведения и атмосфера.

Перед проведением квеста, обучающиеся которые создавали квест, ответили на вопросы на вопросы: «Хорошо ли Вы подготовились к проведению квеста?» да – ответили 16,7%, скорее да, чем нет – 83,3% обучающихся. «Ответственно ли Вы подошли к подбору материала, для создания заданий?» 83,3% – ответили да, 16,7%, –скорее да, чем нет.

После проведения квеста , обучающиеся которые создавали квест, ответили на вопросы: «Все ли у Вас получилось?» 75% уверенно ответили – да, остальные 25% ответили – скорее да, чем нет. На вопрос «Как Вы думаете что интереснее участвовать в квесте или создавать и проводить его?» мнения разделились 50/50.

Проведенное мероприятие было интересно и тем, кто создавал квест и тем, кто участвовал в нем, при обратной связи были получены только положительные результаты. Обучающиеся которые создавали квест поняли, что нужно более тщательно прорабатывать задания квеста, более ответственно готовиться к его проведению. Апробация квеста показала над какими заданиями нужно еще поработать. Создание квеста обучающимися, с помощью современных информационных интерактивных технологий, является эффективным средством обучения и воспитания. Обучающиеся получили интересный и полезный опыт в создании квеста, учли ошибки создали сайт с квестом «Безопасный интернет» и готовы начать новый проект класса в рамках проектной деятельности в МАОУ СОШ №32 – создание настольной игры по мотивам рассказов уральского писателя В.П. Крапивина.

План-график реализации воспитательной практики

Квест «Безопасный Интернет» (Диаграмма Ганта)

№	Наименование этапа	Длительность	Временные рамки проекта							
			Сентябрь				Октябрь			
			1	2	3	4	1	2	3	
1	Разделение обучающихся класса на 8 групп, для разработки заданий квеста.	1 неделя								
2	Каждая группа выбирает себе один из аспектов темы «Безопасный интернет»	1 неделя								
3	Группы изучают материал по выбранной теме. Обсуждают, что должно быть включено в задание квеста.	2 недели								
4	Каждая группа выбирает форму представления изученного материала	1 неделя								
5	Структурирование материала, разработка заданий квеста и создание их на интернет платформе	2 недели								
6	Соединение заданий в общий проект-квест, апробация квеста	1 неделя								
7	Создание интернет сайта с квестом «Безопасный интернет»	1 неделя								

Квест «Безопасный интернет»

Доступ к сайту <https://questschool32.wixsite.com/website>

Фотографии сайта

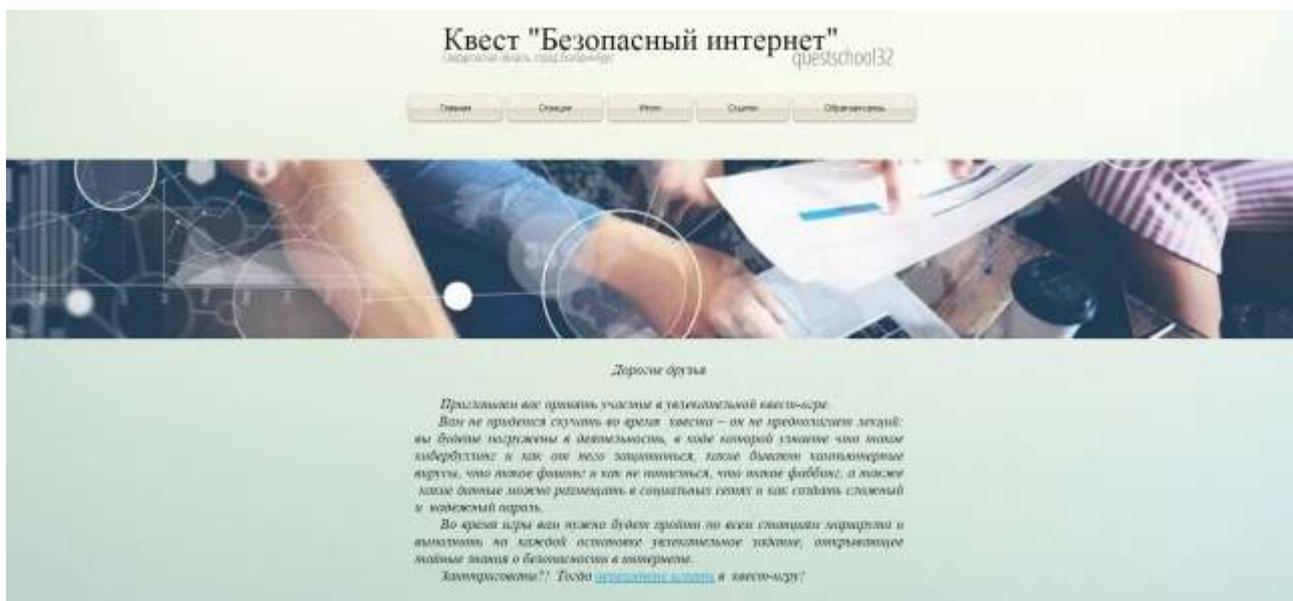


Рис10. Главная страница

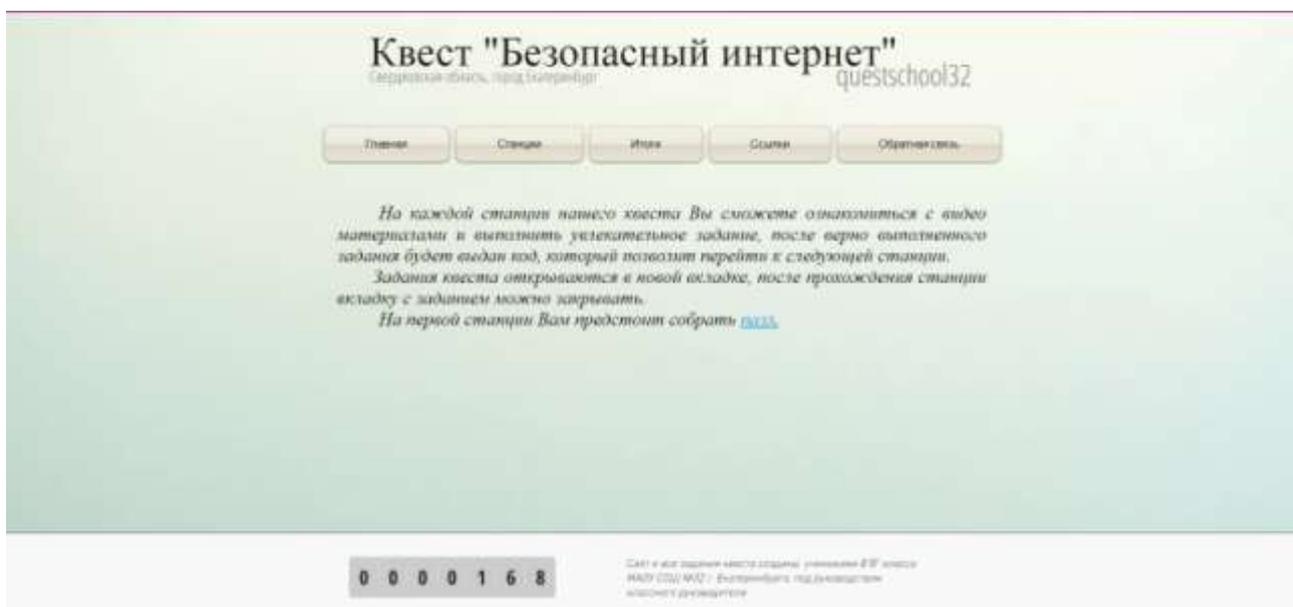


Рис 11. Инструкция

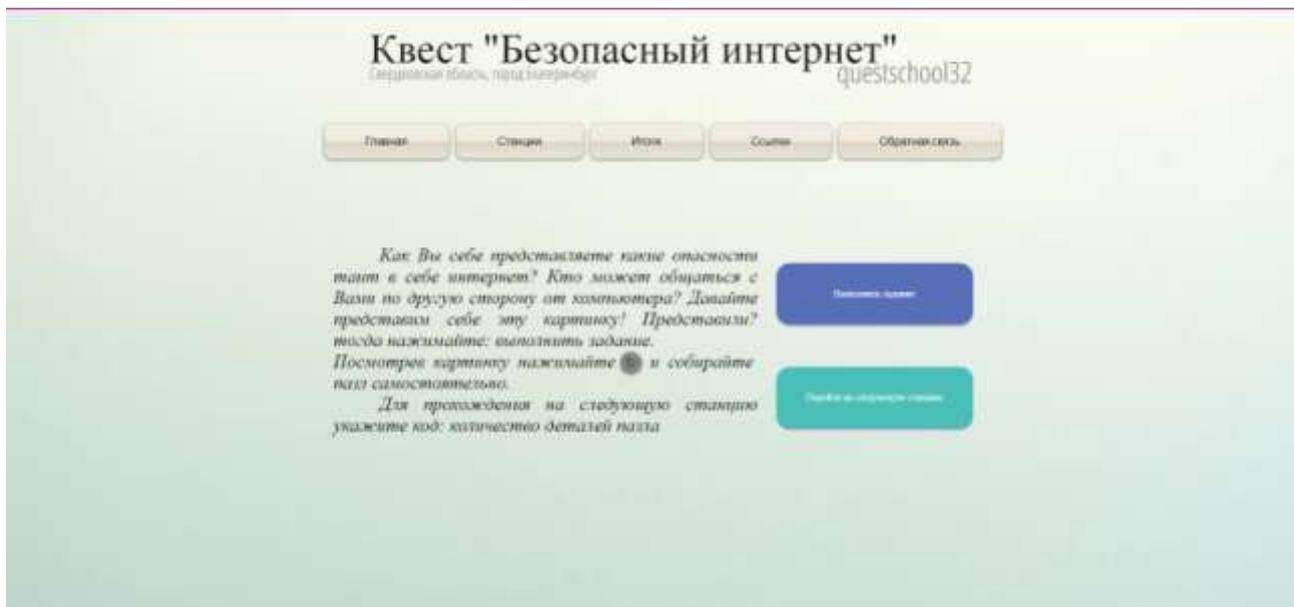


Рис 12. Инструкция к станции «Пазл»

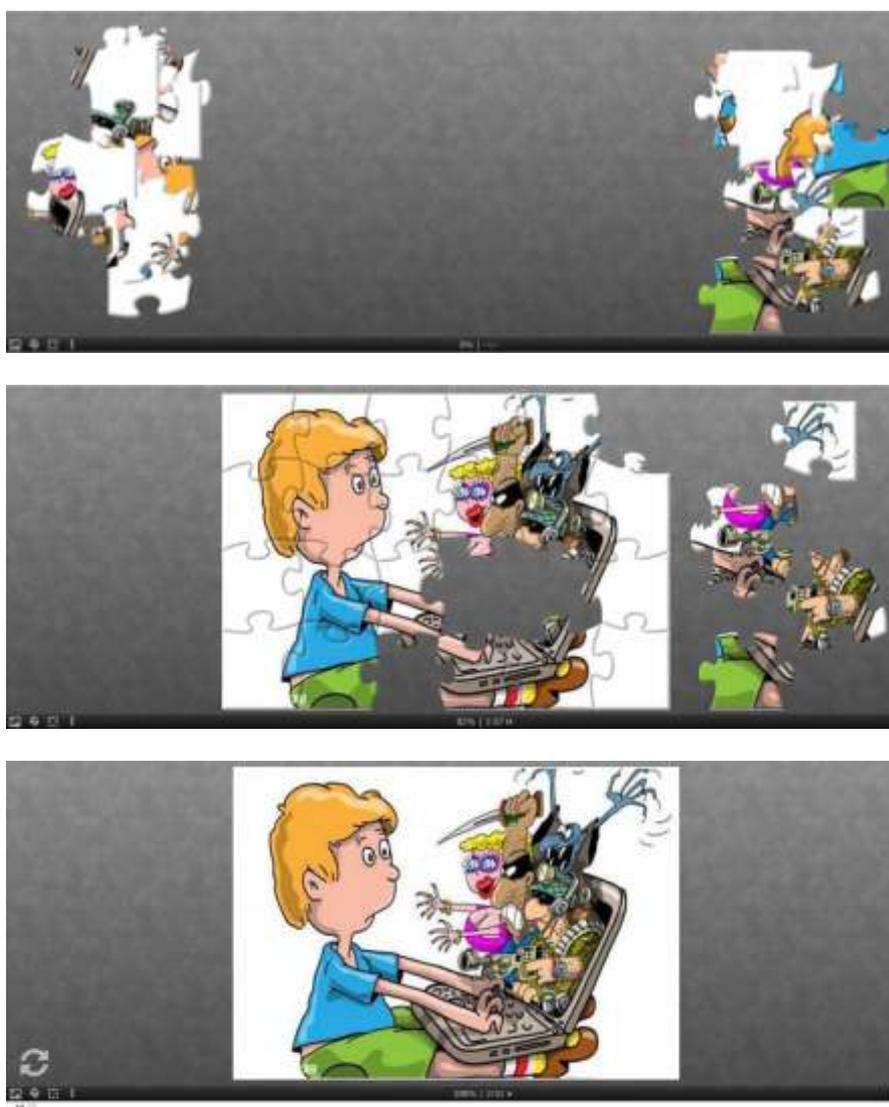


Рис 13. Станция «Пазл»

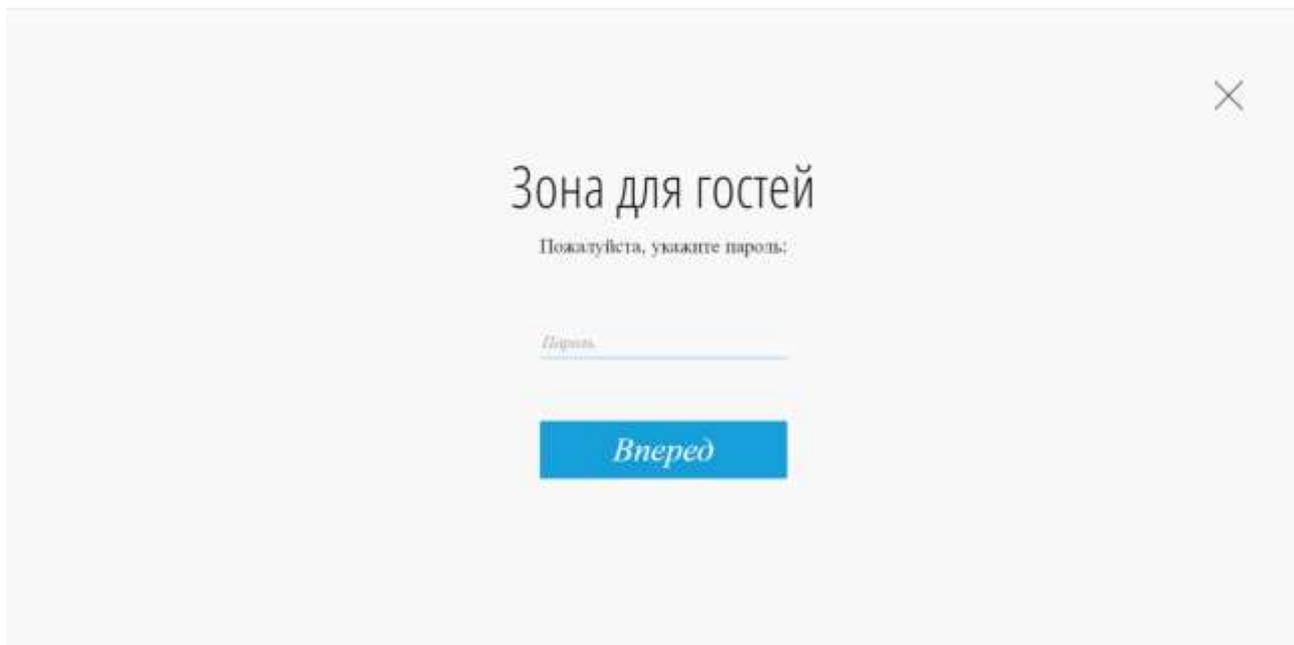


Рис 14. Переход на последующую станцию с паролем

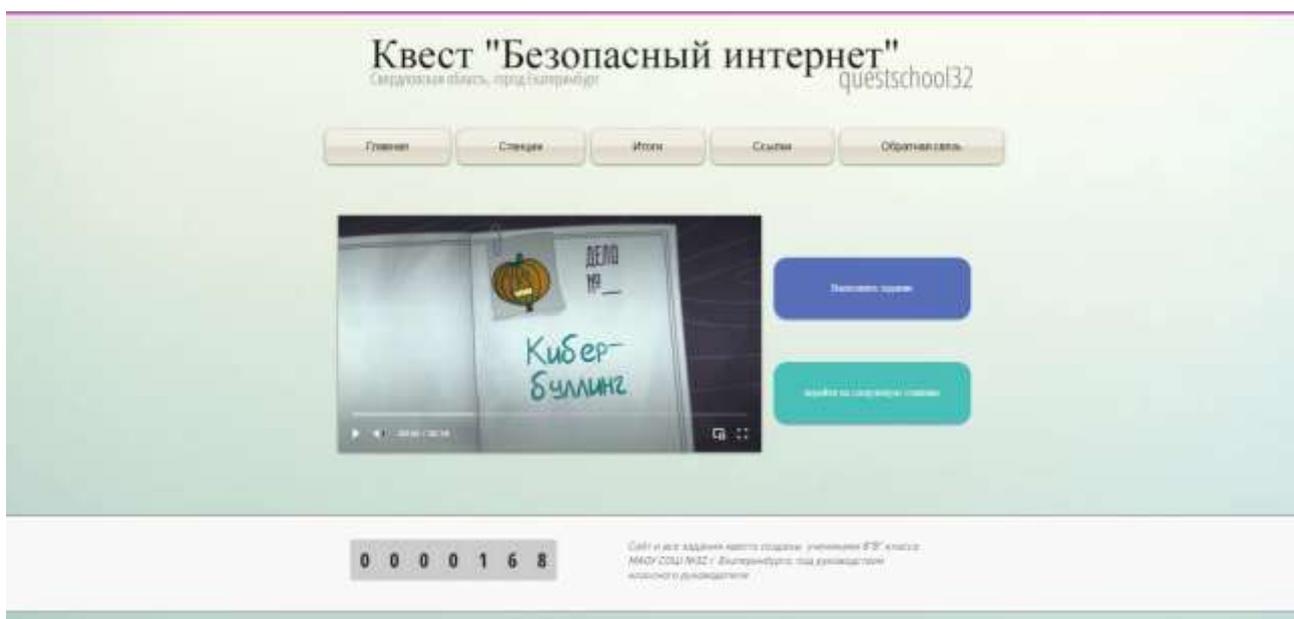


Рис 15. Видео материал и навигация на станции «Ребусы»

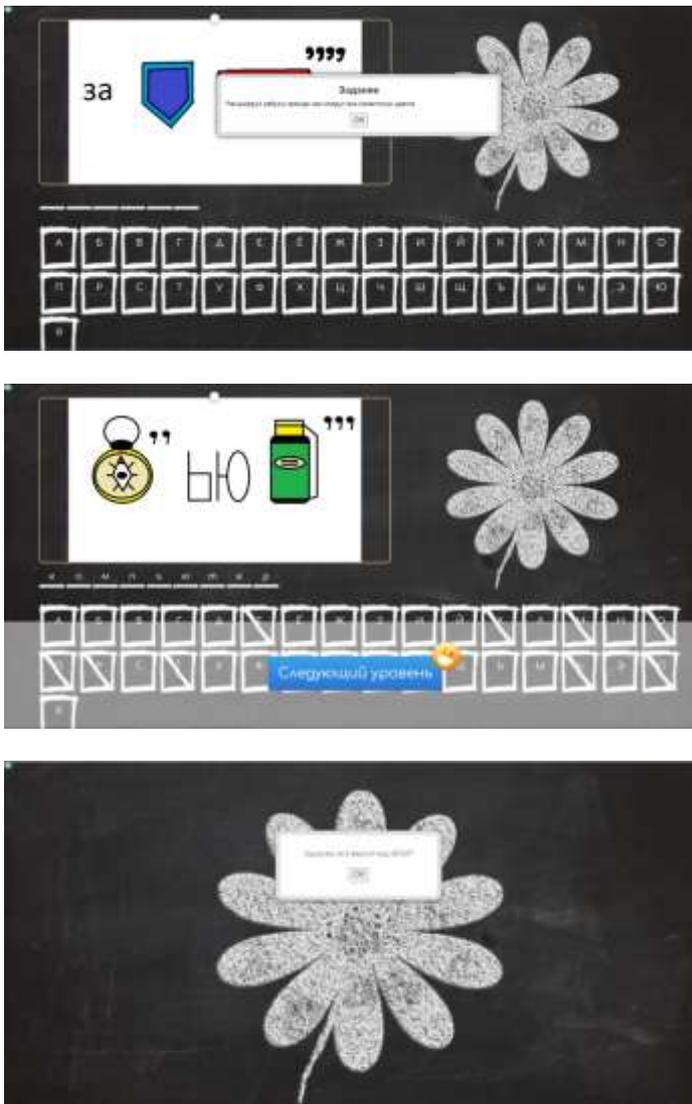


Рис 16. Станция «Ребусы»

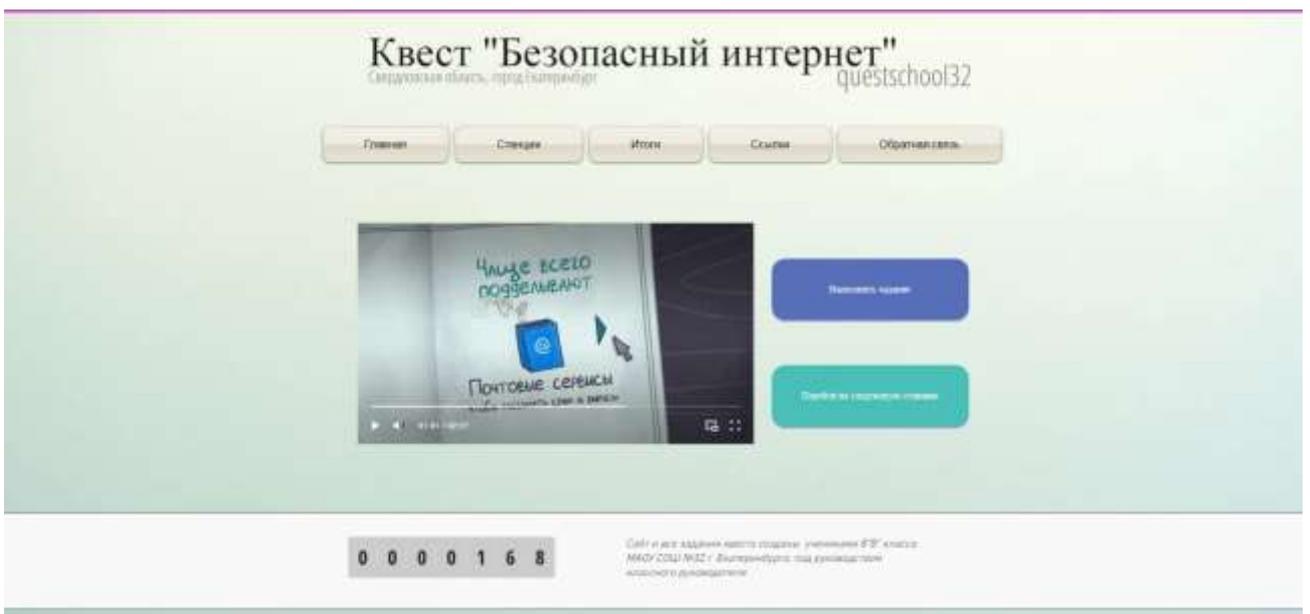


Рис 17. Видео материал и навигация на станции «Кроссворд»

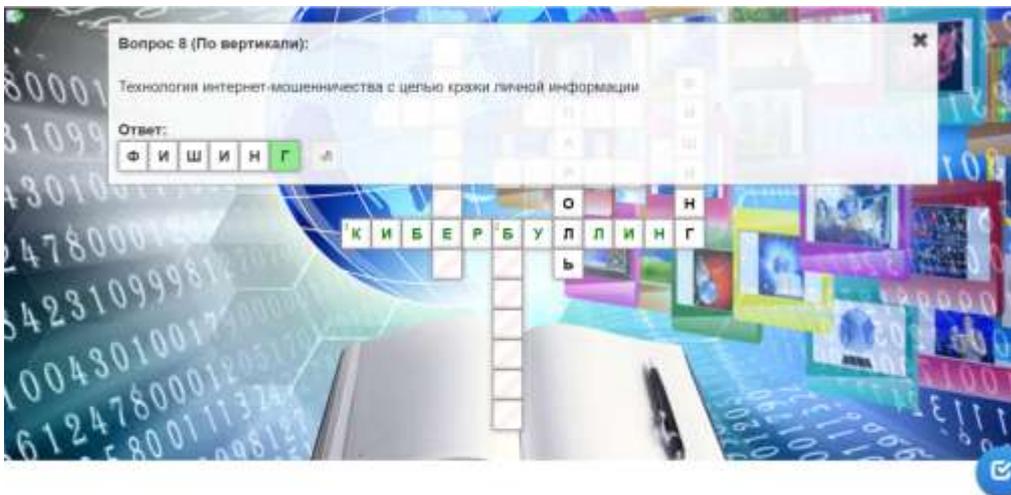
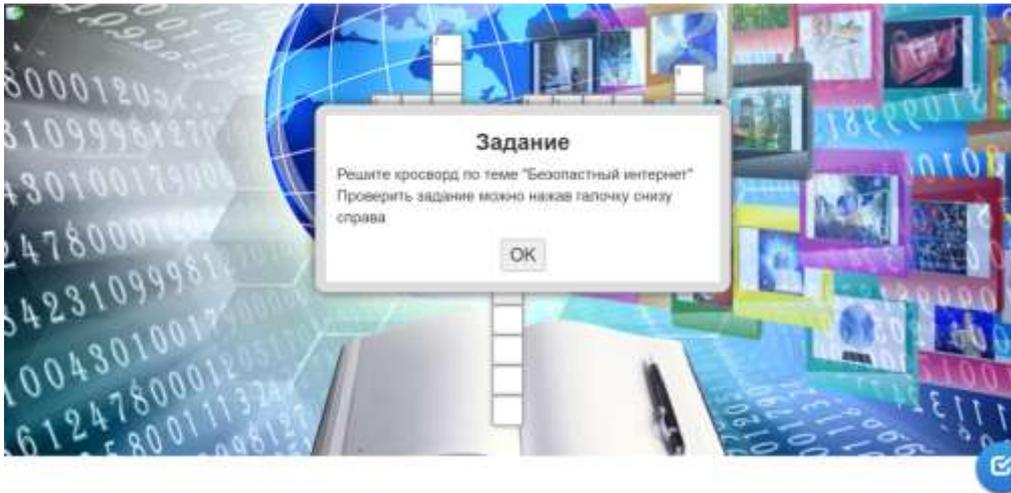


Рис 18. Станция «Кроссворд»

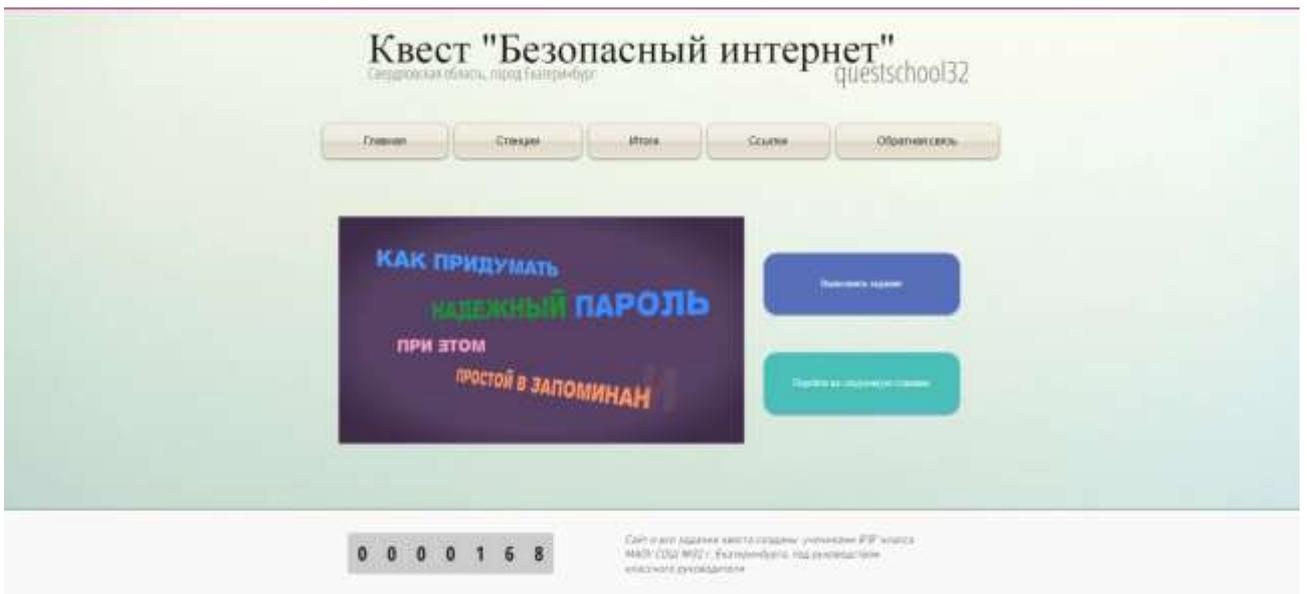


Рис 19. Видео материал и навигация на станции «Слова из букв»

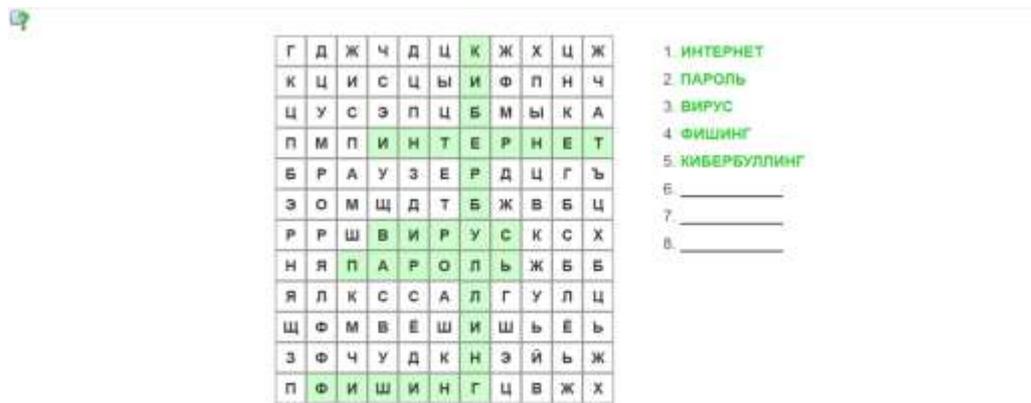
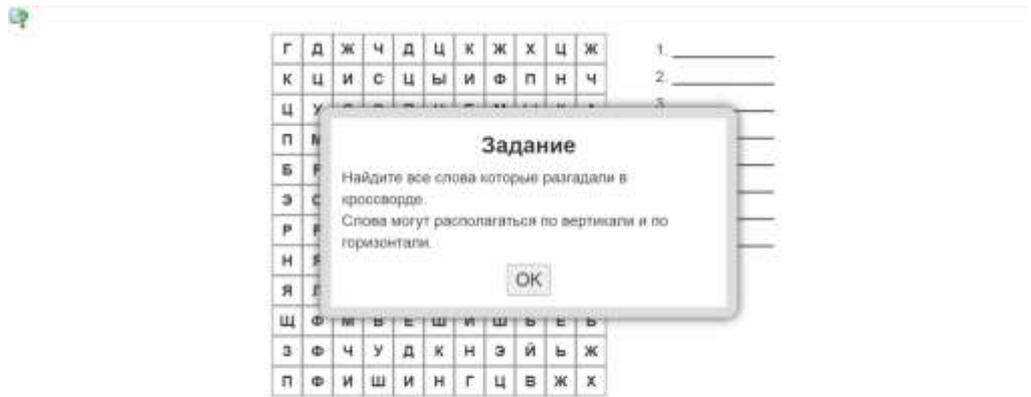


Рис 20. Станция «Слова из букв»

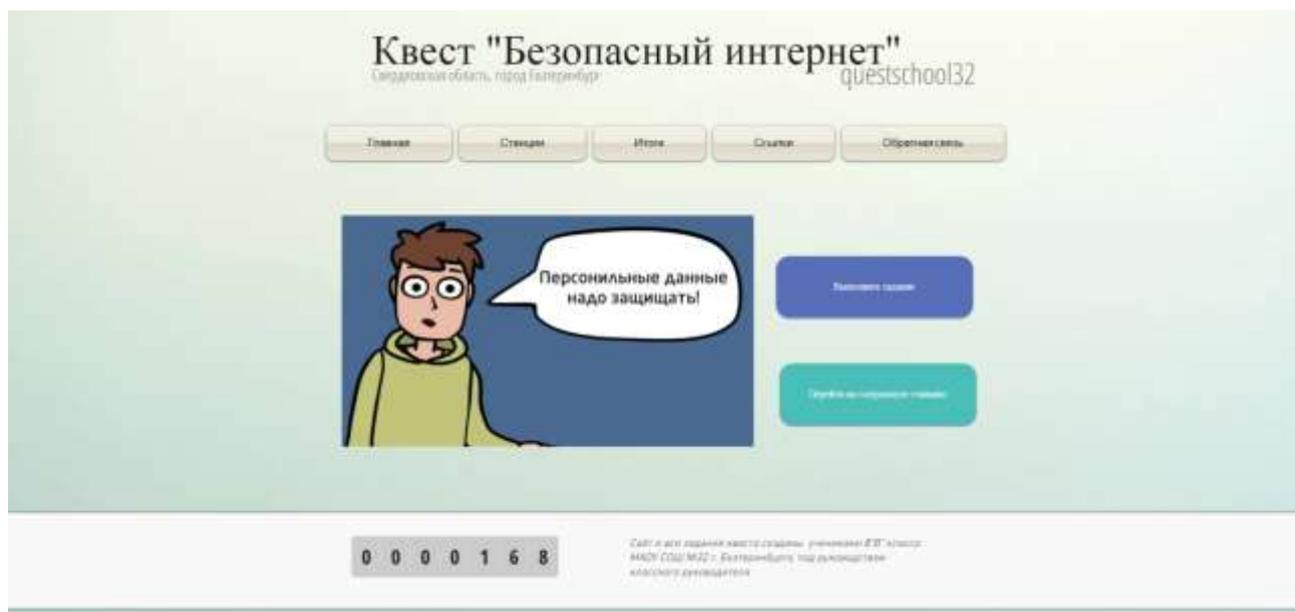


Рис 21. Видео материал и навигация на станции «Викторина»



Рис 22. Станция «Викторина»

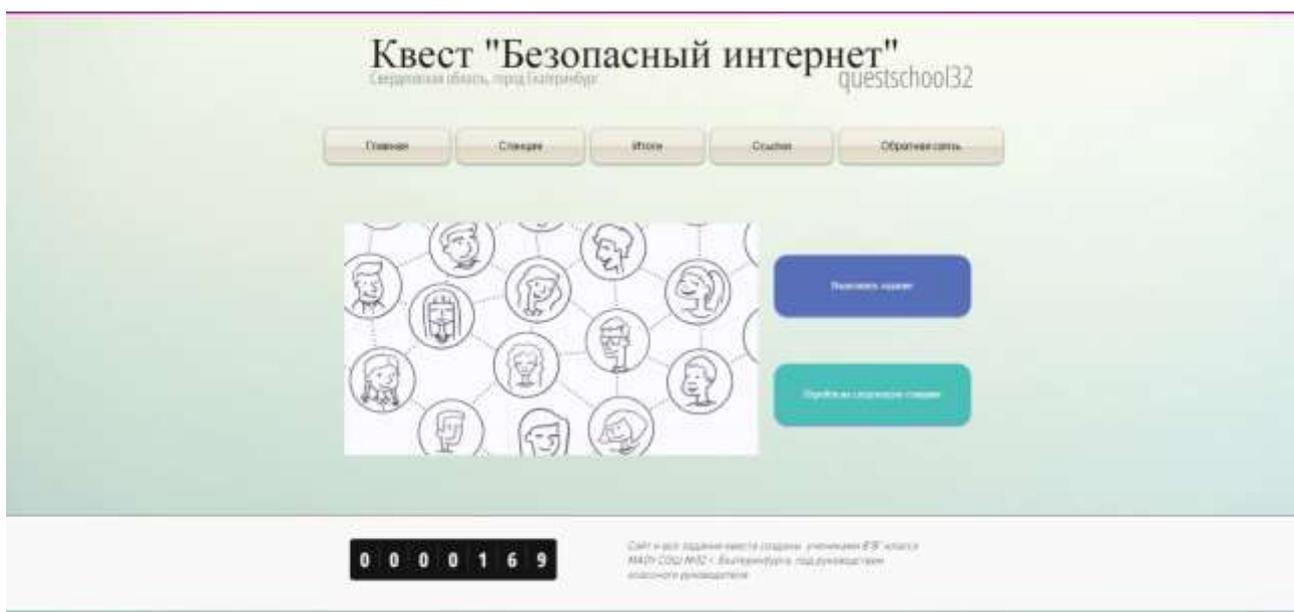


Рис 23. Видео материал и навигация на станции «Заполни пропуски»

Рис 25. Видео материал и навигация на станции «Web-квест»



Рис 26. Станция «Web-квест»

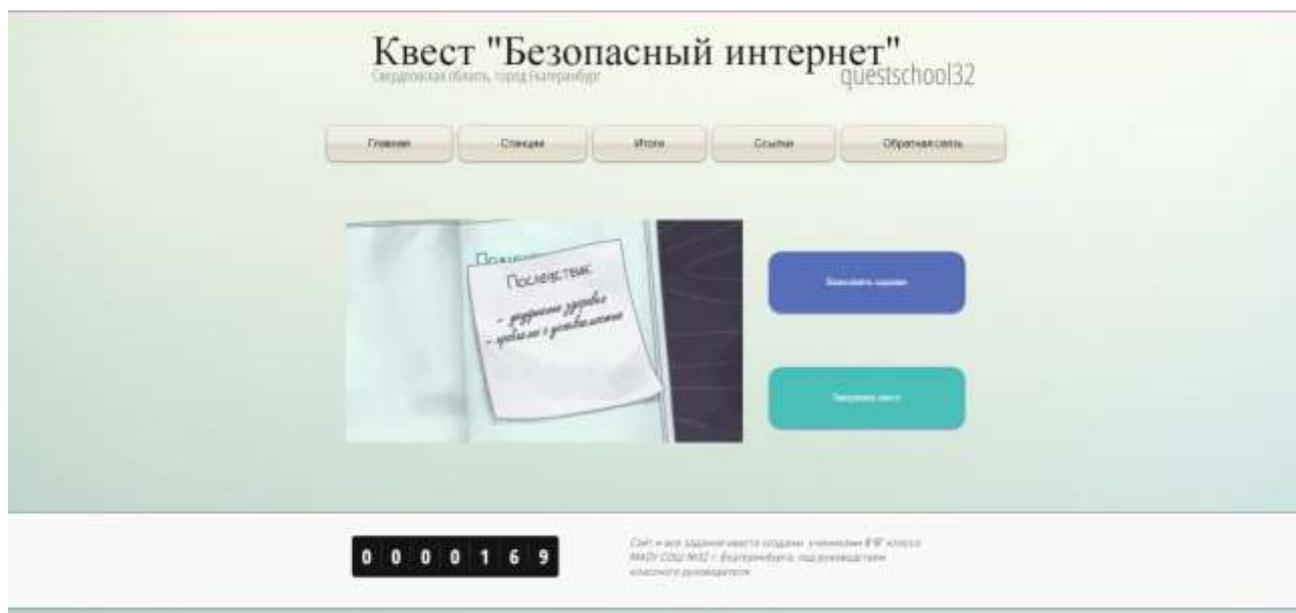


Рис 27. Видео материал и навигация на станции «Классификация»

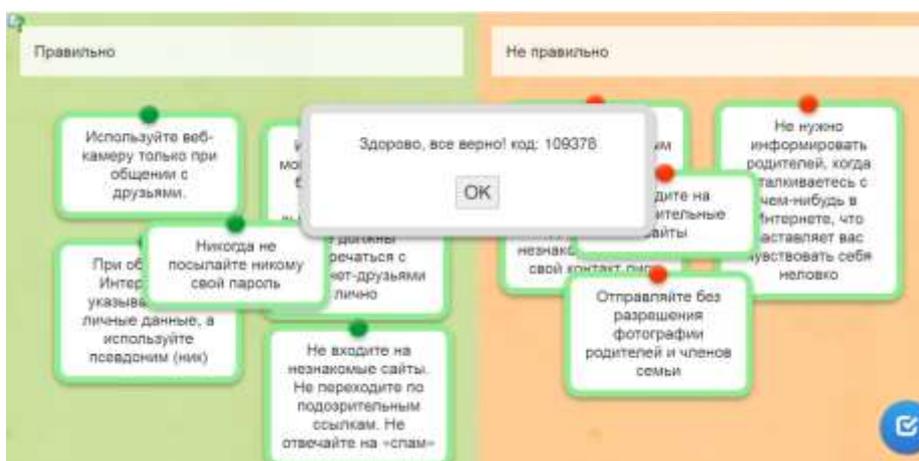
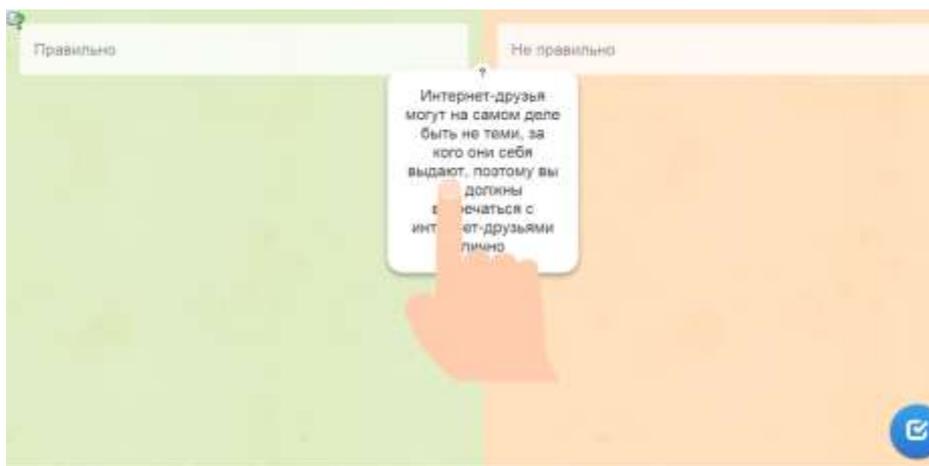


Рис 28. Станция «Классификация»

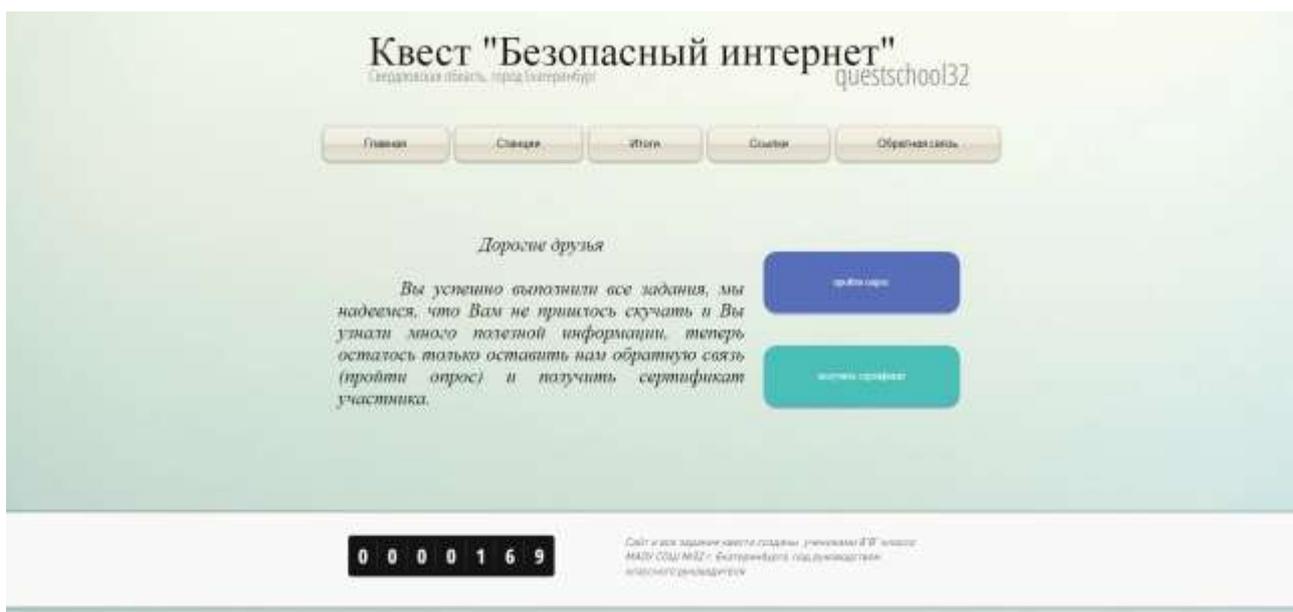


Рис 29. Завершение квеста

Квест (Безопасный интернет)

Ка сколько Вам было интересно проходить данный квест?*

- Очень интересно
- Интересно, чем не интересно
- Не интересно

Как по у Вам сложилось?*

- Да
- Сложно да, чем нет
- Сложно нет, чем да
- Нет

Узнали ли Вы что-то новое при прохождении квеста?*

- Да
- Нет
- Не знаю

Рис 30. Опрос в google форме



Рис 31. Получение сертификата участника



Рис 32. Сертификат участника

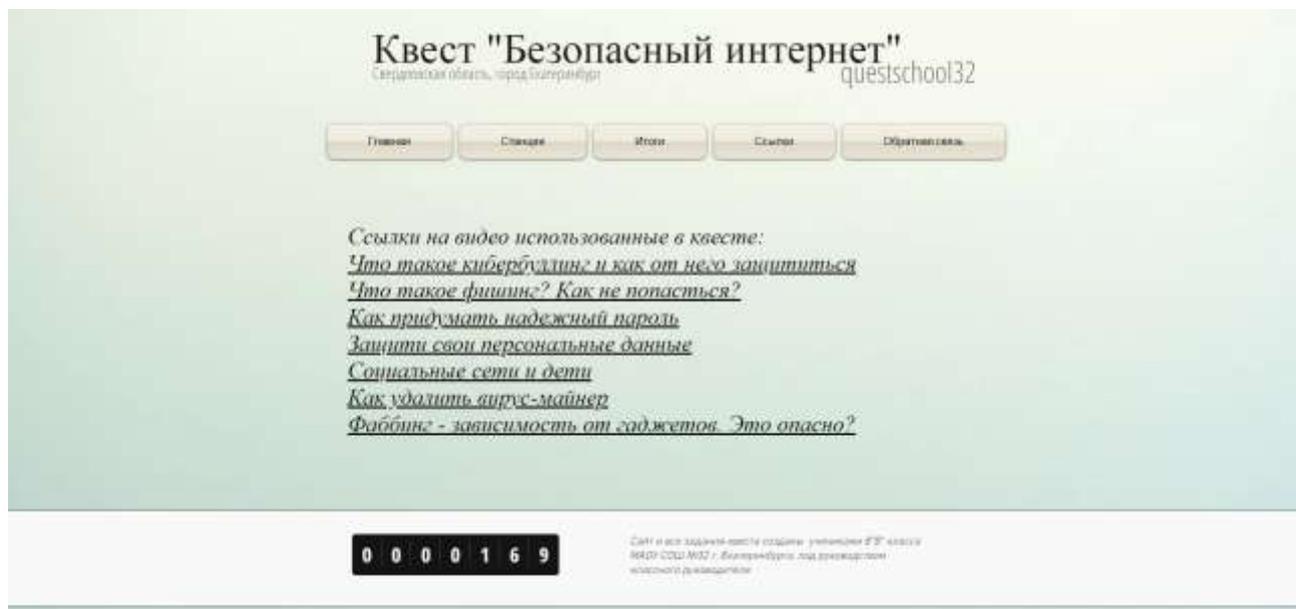


Рис 33. Активные ссылки на видео использованные в квесте:

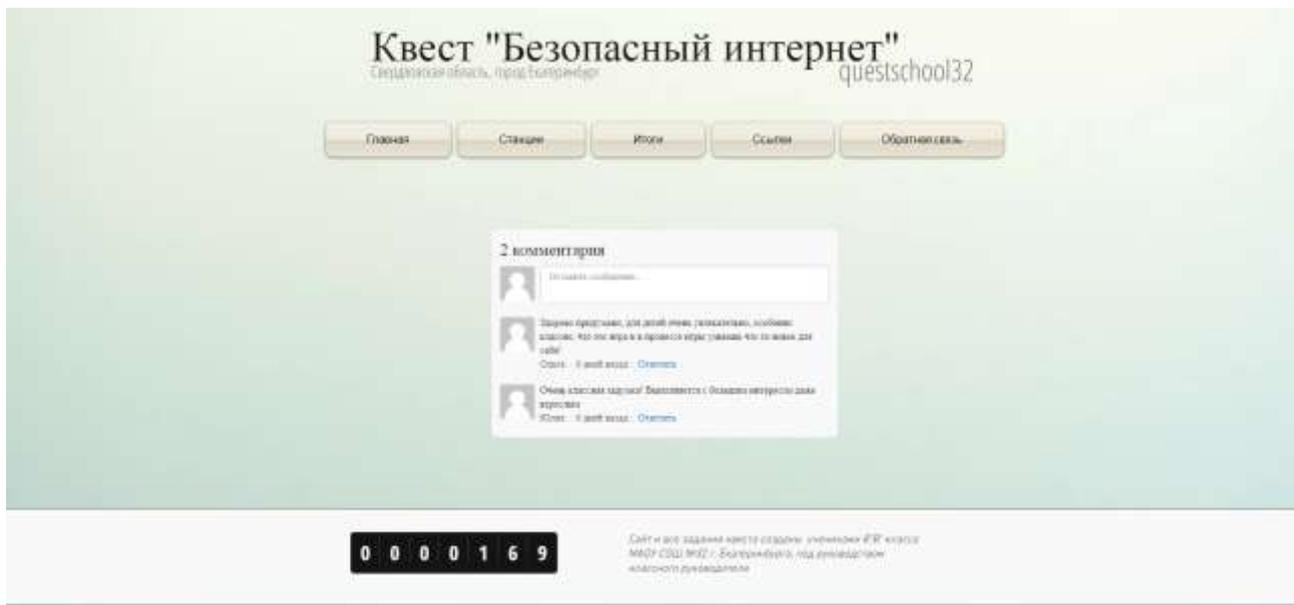


Рис 25. Комментарии участников

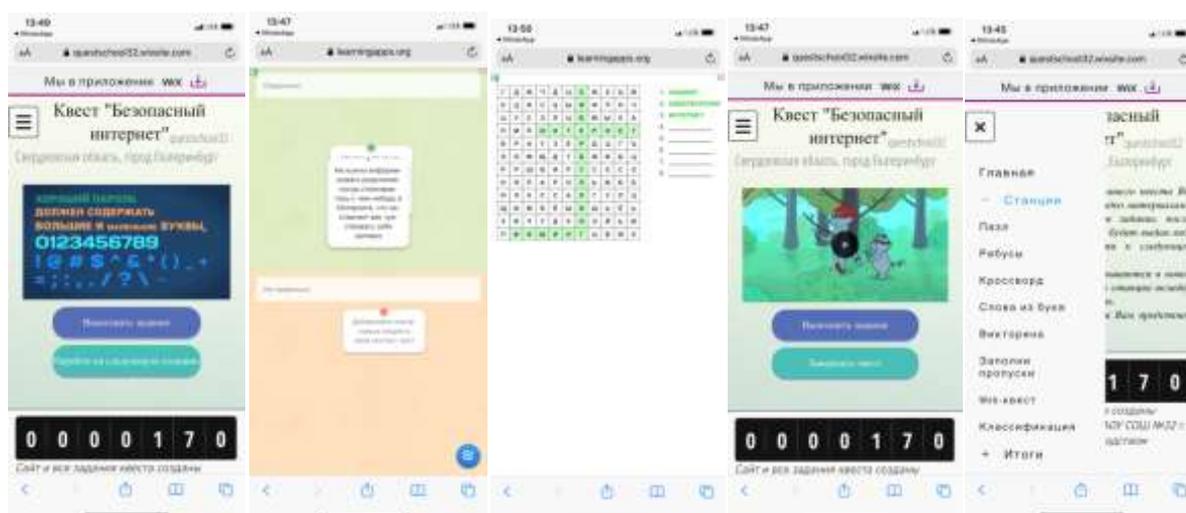


Рис 26. Мобильная версия сайта

Используемые сервисы и платформы

Пазл

- Задание «пазл» было создано с помощью <https://www.jigsawplanet.com>.

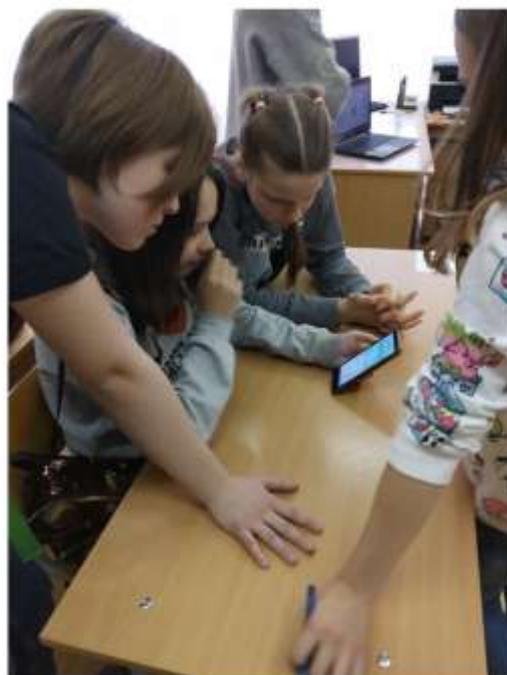


Рис.27. Сайт <https://www.jigsawplanet.com>

Задание «пазл» можно создать с помощью <https://www.jigsawplanet.com>, на сайте можно загрузить собственную картинку и программа разобьет изображение на выбранное количество пазлов.

Web-квест

- Web-квест был создан с помощью образовательного сервиса <https://www.learnis.ru/>.

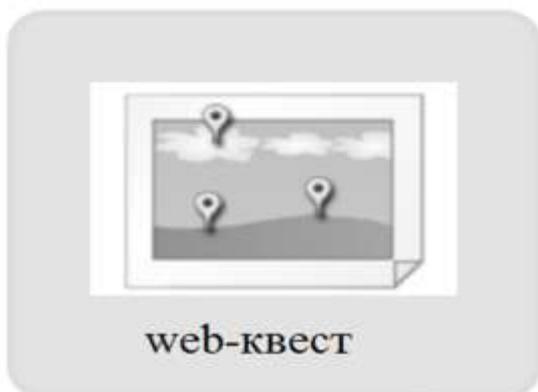


Рис. 28. Образовательный сервис <https://www.learnis.ru/>

Web-квест можно создать с помощью образовательного сервиса <https://www.learnis.ru/>. Сервис Learnis.ru, который позволяет создавать квесты подвиги жанра «выход из комнаты». В таких квестах перед игроками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста, подсказками могут быть ответы на задачи, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста.

LearningApps.org

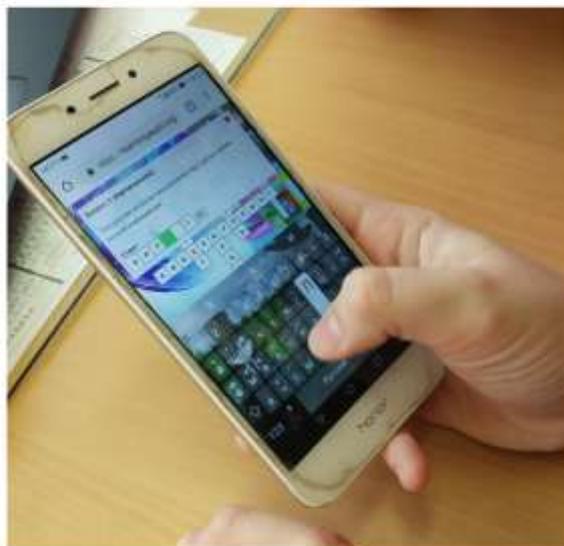


Рис. 29. Платформа LearningApps.org

Все остальные задания были созданы на платформе LearningApps.org. Платформа LearningApps.org. является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Учителя могут создавать специальные учетные записи для обучающихся своего класса и иметь представление о деятельности и учебных модулях, созданных обучающимися его класса.

Список используемой литературы

1. Бармина А.Л. Путеводитель «Образовательный квест: от А до Я» (информационный справочник для педагогов. Киселевск 2016, 30 с.
2. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки» 2016, Том 4, номер 5 [Электронный ресурс] Режим доступа <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf>
3. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Электронный научный журнал. Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1 (часть 2) [Электронный ресурс] Режим доступа <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
4. [Электронный ресурс] Режим доступа <http://detionline.com>