

Чалов Алексей Юрьевич
педагог дополнительного образования
СП «ЦВР» ГБОУ СОШ «Центр образования» пос. Варламово

Дистанционные формы воспитательной работы среди обучающихся

Дистанционное взаимодействие учащихся несет в себе новые возможности для организации воспитательного процесса. Наблюдается повышение у учащихся мотивации к участию в мероприятиях, активизируется познавательная, исследовательская, творческая, коммуникативная деятельность.

Одним из направлений работы образовательных площадок является разработка дистанционных форм организации воспитательной работы.

В основу инновационной деятельности были заложены два подхода к моделированию данных средств воспитания:

- комбинации традиционных форм организации внеурочной деятельности, информационно-коммуникационных технологий и новых средств передачи информации путем Интернета и сотовой связи;

- использование форм привлечения молодежи к тому или иному виду деятельности в современных средствах массовой коммуникации.

После тщательного анализа творческая группа педагогов и старшеклассников остановилась на модернизации такой традиционной формы как игра.

Игра – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Наблюдалась активная позиция старшеклассников при включении в игровую деятельность при любой форме и любом содержании, заложенном в игру. Это обусловлено тем, что игра:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию, ради удовольствия от самого процесса, а не от результата;

- имеет творческий, в значительной мере импровизированный характер;

- сопровождается эмоциональной приподнятостью, соперничеством.

Любого ученика, даже находящегося на расстоянии, как это предусмотрено дистанционными формами взаимодействия, легче включить в игровой процесс, чем в какой-либо другой, связанный с образованием.

Педагогам данная форма организации внеурочной деятельности привлекательна тем, что выполняет целый ряд функций при организации воспитательного процесса: развлекательную, коммуникативную, терапевтическую, диагностическую, корректирующую, а так же способствует самореализации личности ученика и педагога.

Кроме того, в структурные компоненты игры: игровые роли, игровые действия, сюжет содержания – легко было внести новые компоненты, связанные с ИКТ.

В результате появились следующие формы организации внеурочной деятельности группы старшеклассников, участвующих в сетевом взаимодействии:

- Дистанционная интеллектуальная игра;

- Дистанционная деловая игра «Дебаты»;

- Дистанционная ролевая игра «Сотая высота».

Отличительные черты данных форм организации внеурочной деятельности:

· Работа в режиме on-line для игровых форм внеурочной деятельности (общение в реальном режиме времени в течение установленного положением

срока от одного часа для интеллектуальной игры до пяти дней для ролевой игры) и в режиме off-line для проектной деятельности;

- Общение ведётся посредством электронной почты (рассылка положений, вопросов и заданий, дипломов участникам, подведение итогов) и в режиме постоянно-действующей телеконференции;

- Размещение результатов игр и проектов осуществляется в сети Интернет;

- Поиск информации для выполнения игрового и исследовательского заданий осуществляется в разнообразных источниках (Интернет, компакт-диски, справочники и энциклопедии и т. д.).

Дистанционная интеллектуальная игра

Участникам предлагалось включиться в игру по следующим правилам:

Продолжительность игры 1 час.

С центрального компьютера, у которого находились организаторы игры, каждая команда получала 25 интеллектуальных вопросов из области «Естествознание» и «Обществознание». Участники сами разрабатывали стратегию и тактику поиска информации с использованием Интернет-ресурсов и других источников. Ответив на вопрос, школы посылали ответ на центральный компьютер посредством электронной почты.

На центральном компьютере производился учет ответов на вопросы и начислялись баллы от 5 до 10 (на усмотрение жюри) за каждый правильный ответ. Баллы заносились в специальную таблицу.

Команды могли обращаться за подсказкой друг к другу («бесплатно») и организаторам игры (за подсказку из счета команды вычитается 5 баллов). Такое же количество баллов снимается и в случае неправильного ответа на вопрос. Победила команда, набравшая большее количество баллов.

После окончания игры каждому участнику по электронной почте пересылались диплом победителя или сертификат участника. Было предусмотрено также материальное поощрение победителей на Форуме участников сетевого взаимодействия.

Дистанционная интеллектуальная игра вызвала положительные отклики у участников и организаторов. На совещании творческой группы эксперимента решено было сделать такой вид внеурочной деятельности традиционным и применять его не только для организации взаимодействия школ сети, но и в других воспитательных пространствах и внутри образовательного учреждения.

Телекоммуникационная деловая игра «Дебаты»

Телекоммуникационная деловая игра «Дебаты» – форма дискуссии между двумя игровыми командами, находящимися на расстоянии, выдвигающими свои аргументы и контраргументы по поводу предложенного тезиса с целью убеждения в своей правоте; проводится посредством электронной почты.

Дебаты основываются на трех принципах:

- Уважение – дебаты касаются идей и их столкновений, а не личностей участников;
- Честность – честность в аргументах, в использовании свидетельств и в ответах;
- Отсутствие проигравших.

При организации игры были выдвинуты следующие задачи:

- Стимулирование развития таких качеств участников сети, как умение организовывать свои мысли, работать в команде, быть уверенным в себе, критически мыслить и т. д.;

- Проверка связи.

«Дебаты» проводились по следующему механизму:

На каждую игру команды-участники получают игровую роль: «Команда утверждения» и «Команда отрицания», роли меняются от игры к игре и указываются в графике.

На каждую игру задается один тезис по какой-либо теме.

Задача «Команды утверждения»: найти как можно больше аргументов, подтверждающих предложенный тезис, и представить их в виде дискуссии своему игровому сопернику. Задача «Команды отрицания»: найти как можно больше аргументов, опровергающих предложенный тезис, и представить их в виде дискуссии своему игровому сопернику. Желательно использовать местный материал.

Аргументы команд готовятся заранее и за день до игры отправляются команде-сопернице.

Команда-соперница готовит не менее трех вопросов по предложенным аргументам.

В заключение игры представляются выводы по обсуждаемому тезису.

Был создан график игры с таким условием, чтобы все участники могли пообщаться друг с другом посредством электронной почты.

Технология дебатов позволяет заложить любое содержание по различным направлениям воспитания подрастающего поколения. Проект, проведенный в 2005 году, имел эколого-краеведческую направленность и способствовал развитию патриотических чувств воспитанников. Предусматривались следующие темы для дискуссии:

- «День победы – праздник всех времен и народов»;
- «Лес – главное богатство Сызранского района»;
- Дистанционная ролевая игра «Сотая высота».

Дистанционная ролевая игра «Сотая высота» заменила традиционную военизированную ролевую игру «Зарница».

Соответственно, игра была направлена на достижение двусторонней **цели**:

- Создание условий для формирования гражданской позиции учащихся;
- Внедрение сетевых форм взаимодействия в воспитательный процесс;

... и решала следующие **задачи**:

- Выявление организационного и интеллектуально-познавательного потенциала участников телекоммуникационного взаимодействия в области предметных знаний по основам безопасности жизнедеятельности и применения информационно-коммуникационных технологий в практической деятельности;
- Приобщение школьников к изучению военной истории и патриотических традиций Вооруженных сил России;
- Отработка механизма проведения ролевой игры в условиях сетевого взаимодействия;
- Стимулирование развития таких качеств у учащихся, которые позволяют работать в условиях проекта в сетевой команде (организованность, критичность, коллективизм и т. п.).

Ролевая игра проводилась в рамках месячника патриотической работы. Командам предлагалось в течение 5 дней поэтапно выполнить задания и набрать максимальное количество баллов за их выполнение (100 баллов – «сотая высота»).

Содержание игры формировалось с учетом знаний участников в следующих предметных областях: ОБЖ, информатика, география, физкультура, литература, музыка, география, история.

В организации ролевой игры использовались как уже апробированные формы сетевого взаимодействия – интеллектуальная игра, дебаты, так и новые – заочная спартакиада.

Игровые роли участников распределялись на двух уровнях:

1 уровень: все участники сетевой игры делятся на 2 армии – «синие» и «зеленые»; желательно участие равного количества школьных команд в каждой из армий; армии играют друг против друга; цель команд внутри одной армии – совместная деятельность для победы над «врагом»;

2 уровень: внутри каждой команды участники получают игровые роли: командир, связист, разведчики, снайперы, саперы, санитары, минеры, «морские волки», пехотинцы.

Игра состояла из 7 этапов: Построение, «Шифровка», «Разведка», «Минное поле», «Спасатель», «Полоса препятствий», «Парад команд». Каждый этап проводился в строго определенное время для определенных игровых ролей. Обмен информацией происходил путем электронного взаимодействия, например, на этапе «Разведка» армии за определенное время должны узнать как можно больше информации о сопернике.

Данная форма организации внеурочной деятельности универсальна в применении и может быть адаптирована для любых типов образовательных учреждений, с изменением содержания.