**Мастер- класс «Воспитание в цифровой школе»**

В условиях стремительно меняющегося мира все сферы жизни, включая образование, неминуемо трансформируются. Один из педагогов сказал очень мудрую фразу: «Обучать детей нужно там, где они больше всего проводят времени». Сегодня досуг современного школьника замкнут между соцсетями, мессенджерами, видеохостингами, и современным педагогам важно сделать смартфон и Интернет с их возможностями союзниками, а не противниками преподавателя в образовательном процессе. И в этом нам педагогам, классным руководителям помогут цифровые ресурсы.

Нами будутрассмотрены способы использования цифровых инструментов в работе классного руководителя для организации различных мероприятий, дел, событий, в которые мы, классные руководители, вовлекаем наших детей.

Сенека говорил: «Не для школы, а для жизни мы учимся». Сегодня эти слова приобретают особую актуальность. Мы воспитываем необычное поколение детей, которые родились в то время, когда Интернет уже существовал, а в стандартах заложены требования **к метапредметным результатам обучения.**Общество нуждается в человеке, владеющем универсальными умениями информационного характера, в человеке, способном самообучаться, прогнозировать и принимать решения.

Современный образовательный процесс давно вышел за рамки традиционного школьного класса и без использования Интернета уже не обходится преподавание и изучение учебных дисциплин и внеурочной деятельности. Интернет – сервисы открывают огромные возможности для работы педагога, классного руководителя, при условии, если уметь пользоваться этими инструментами и знать, как всё это богатствоприменить для достижения желаемого результата.

Новые отечественные сервисы и приложения стремительно ворвались в сферу образования, сменив привычные зарубежные аналоги. Нас радует русскоязычный интерфейс, открытость и простота ресурсов, стильный дизайн и возможность лёгкого обучения. Российские ресурсы, которые не уступают зарубежным аналогам, помогают педагогам и школьникам в реализации актуальных проектов и креативных идей.

[**УДОБА**](https://udoba.org/) - конструктор учебных ресурсов, появившийся в самый разгар пандемии. [Интернет-центр Пермского государственного национального исследовательского университета](https://tass.ru/obschestvo/8388491)  разработал бесплатный сервис УДОБА, позволяющий педагогам создавать для студентов и школьников 40 различных типов интерактивных заданий. Этот сервис поможет педагогу, классному руководителю скомплектовать занятие из разных ресурсов. Все созданные образовательные ресурсы  вы можете встроить в блог/сайт или отправить ученикам ссылку для выполнения.

Портал [**"Развитие ребёнка"**](https://childdevelop.info/generator/) - содержит 20 генераторов, которые позволяют быстро создавать файлы с индивидуальными заданиями для ребенка или всего класса, больше подходит для начальных классов. Оба ресурса интегрируются с Библиотекой ЭПОС.

[**QR-коды**](https://www.qrcode-monkey.com/ru/)- уже стали привычны нам в обыденной жизни. Как же можно использовать QR-коды в образовательной деятельности:

* Создать QR-коды со ссылками, ведущими на мультимедийные источники и ресурсы, необходимые ученикам.
* На карте компактно поместить информацию о культуре и истории отдельных мест, ссылки на статьи об объекте или территории.
* Создать визитную карточку кабинета. У двери можно повесить простой лист с QR-кодом, ведущим на видеоролик или фотоальбом.
* Дополнить школьную выставку QR-кодами, адресующими к интересной информации об экспонатах.
* Зашифровать ответы на задачи, вопросы, а позже предложить ученикам проверить себя, считав код.
* Оптимизировать информационные стенды: разместить ссылки на расписание и другую организационную информацию.
* Усложнить игры-квесты, приучая ребят искать с помощью смартфонов полезную информацию.
* Проводить мгновенные фронтальные опросы.

Ребятам нравится работать с сервисами, которыепозволяют создавать [**облака слов**](https://xn--80abe5adcqeb2a.xn--p1ai/) из понятий, необходимых для усвоения, что позволяет представить их наглядно, развивает творческое мышление. Задания, предъявляемое детям в таком необычном виде, отлично мотивируют их, особенно в групповой или парной работе. Использование «облака слов» позволяет сделать занятие продуктивнее, выполнение заданий интереснее, а совместную работу заводит как ключом – мгновенно.

Во время дистанционного обучения большинство занятий, мероприятий педагоги проводили на платформе **Zoom**. Сейчас появились и уже очень популярны российские платформы для смешанного и онлайн-обучения.

Платформа[**CoreApр**](https://coreapp.ai/), которая позволяет включать большое количество интерактивных упражнений, видео и аудио файлов. Огромным плюсом этой платформы является автоматизированная проверка, оценивание и анализ результатов ребят.

[**Сферум**](https://sferum.ru/?p=dashboard&schoolId=203958941) - ВКонтакте и Майл.ру объединились и создали бесплатную платформу для учёбы и общения. Можно проводить онлайн-занятия до 100 человек одновременно, общайться в школьных чатах, делиться важными документами, презентациями, отчётами с мероприятий и вы будете на связи с коллегами и учениками всегда и из любой точки планеты. Платформа развивается, в ВК есть группа, где можно найти ответы на все интересующие вопросы. Плюсы: нет ограничений во времени, интерфейс чата идентичен с ВКонтакте - знаком и детям, и педагогам, есть мобильное приложение.

[**СберДжаз**](https://jazz.sber.ru/)- бесплатный сервис для проведения видео-конференций: стильный дизайн, нет ограничений, русский язык , охватывает до 200 человек.

 Большую помощь в преподавании иностранного языка и изучении страноведческого материала оказывает использование платформ «Виртуальные экскурсии и музеи»:

[http://welcomeworld.ru](http://welcomeworld.ru/) – экскурсии по миру

[www.culture.ru](http://www.culture.ru/) – экскурсии по музеям

[http://www.победители21.рф](http://www.победители21.рф/) – подборка виртуальных экскурсий по местам воинской славы

Для развития познавательных способностей одаренных детей мы используем материалы дистанционных олимпиад, конкурсов, фестивалей.

[https://urfodu.ru/ru/ru/#authorize](https://urfodu.ru/ru/ru/) Международная олимпиада по основам наук Уральского государственного университета

<https://o-five.ru/pravila-uchastiya/> Предметная олимпиада школьников «Пятерочка» Центр довузовской подготовки

<https://ya-lingvist.ru/> «Я-Лингвист»Международный конкурс по иностранным языкам

<https://www.mgpu.ru/olimpidada_teachers/> Всероссийская олимпиада «Учитель школы будущего» МГПУ

<https://urok.1sept.ru/contests/digital-class/articles> Всероссийский конкурс «Цифровой класс»

<https://festivaltalantov.ru/> Международный конкурс детского творчества «Фестиваль талантов»

 **Метод проектов** эффективно использует в своей деятельности каждый классный руководитель. Во время участия в классных или интерактивных проектах ребята занимаются исследовательской и поисковой работой, разгадывают кроссворды и викторины в режиме он-лайн, создают коллективные творческие проекты, используя «облачные» технологии. Для проектных и творческих работ используем с детьми **Google презентации,** онлайн-доски [**LinoIt**](https://en.linoit.com/)или[**Padlet**](https://ru.padlet.com/)с совместным доступом и редактированием. Очень важно, что ребята сразу видят продукт совместной деятельности!

 **Сервисы создания ресурсов для геймофикации**, т.е. для создания методических материалов для занятий и классных часов: ребусы, кроссворды, тесты, квесты, квизы, игры, опросы и другие.
[**Квестодел**](http://kvestodel.ru/) - российский конструктор квестов,  в котором можно легко создавать квесты для детей и взрослых. Он очень простой и интуитивно понятный. Вам нужно лишь выбрать, в каком виде он должен быть создан:
головоломка; ребус; загадка; шифр; код; координаты; путеводитель; кроссворд;
лабиринт и другие. Можно  придумать свой квест или ввести слова-подсказки и автоматически сгенерировать его. Вы можете предложить задания квеста как в электронном виде (на экране смартфона, планшета, компьютера),  так и распечатать на листах. Если вы не хотите создавать квест, то можете использовать все перечисленные задания отдельно. Мне нравится создавать в нём ребусы (есть свой генератор ребусов), кроссворды, шифры, .... Одним словом - все задания!

[**МуQwiz**](https://myquiz.ru/) **-** сервис для создания викторин, на который ничегоне нужно ничего загружать: создавайте викторины в конструкторе, запускайте их и играйте прямо на сайте без установки приложений. Можно играть всей школой, создав игру, которая включится в определённое время. Есть статистика и, конечно же, определение победителя.

[**Learnis**](https://www.learnis.ru/) поможет провести учебное занятие или внеклассное мероприятие нестандартно. Их девиз : "Быстро, просто, доступно!" Не нужно устанавливать на компьютер программы или владеть навыками программирования. Просто выберите уже готовые квесты из каталога и адаптируйте задания для своего предмета.

[**Joyteka**](https://joyteka.com/ru) **-** похожий сервис, который также можно использовать для урочной и внеурочной деятельности.

Сервис [**LearningApps**](https://learningapps.org/)позволяет удобно и легко создавать разнообразные электронные интерактивные упражнения. Широта возможностей, удобство навигации, поддержка русского языка, простота в использовании покорят любого педагога! Основная идея интерактивных заданий заключается в том, что ученики могут проверить и закрепить свои знания в игровой форме, что способствует формированию познавательного интереса учащихся. На сервисе имеется [галерея общедоступных интерактивных заданий](http://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=), в том числе различных игр, викторин, квестов.

 Конечно же классному руководителю важно в рамках занятия, классного часа, мероприятия получить обратную связь, но сделать это не обычно, например, превратив этот процесс в увлекательную игру! Для получения обратной связи и проверки знаний ребят можно использовать **Гугл – формы** или **Яндекс-Формы,** [**Квизис**](https://quizizz.com/admin/quiz/5efa484a4a2abc001b321c2a/-)или[**Ментимитер**](https://www.mentimeter.com/). Можно создавать вопросы любых типов, создавать свой интерфейс,ответы фиксируются в таблице, что позволяет сразу увидеть результаты детей.

#  [ГрамотаДел](https://gramotadel.ru/app/) - бесплатный онлайн - конструктор грамот, дипломов, сертификатов и других документов обязательно пригодится в работе классного руководителя. Плюсы: удобный редактор, как в Word, русскоязычный, много готовых шаблонов, готовые грамоты можно добавить в хранилище и выдать ссылку для скачивания, можно вставить электронную подпись и печать, более 50 разнообразных шрифтов, можно добавить атрибутику региона, есть возможность создания сразу нескольких файлов с общим шаблоном и текстом и разными персональными данными - нужно лишь заполнить или скопировать таблицу с данными.

Сайт для классного руководителя [http://pedsovet.su](http://pedsovet.su/)

 •Сервис для онлайн опросов Яндекс.Взгляд: <https://surveys.yandex.ru/promo/quicksurvey>

 • Онлайн-клуб классных руководителей <https://proshkolu.ru/club/classru/>

• Сборник материалов в помощь классному руководителю: <https://proshkolu.ru/club/classru/list/>

 • Сайт «Классному руководителю» содержит подборку очень полезных рубрик. <http://www.debryansk.ru/~lpsch/kl_ruk/>

 • Сайт School Goes Digital Межшкольного Ресурсного Центра - один из самых интересных. На нем представлено более 30 активных ссылок на различные интернет-ресурсы для классных руководителей. [http://www.edunet.uz](http://www.edunet.uz/)

• На сайте «Внеклассные мероприятия» представлен полный цикл календарных, школьных и тематических праздников для детей младшего и среднего возраста. [http://school-work.net](http://school-work.net/)

**Технология хромакей** широко применяется в киноиндустрии, а также при создании клипов и видео для блогов. С английского языка ее название переводится как «цветовой ключ», а суть состоит в том, что в кадре совмещаются несколько картинок. Благодаря ей можно обойтись без возведения дорогих декораций и дорисовать любой фон на компьютере. Можно сделать хромакей своими руками при минимальных вложениях.

Чтобы быстро редактировать сделанные в технике хромакей видеоролики, рекомендуем вам [скачать Pinnacle Studio](http://pinc-studio.ru/download.php) и установить эту программу на свой компьютер.
 Съемка для цветового ключа делается на зеленом или голубом матовом фоне. Данная особенность съемки связана с тем, что эти два цвета не встречаются в естественных оттенках кожи человека, и легко вырезаются в программе на компьютере. В идеале цвет ткани должен быть идеально однородным и не давать бликов.

В качестве фона можно использовать профессиональный экран-каркас или закрепить полотно на стене при помощи кнопок. В совсем безвыходном случае можно сделать хромакей своими руками из бумажных листов салатового цвета (или закрашенных зеленой краской) и склеить их в единое полотно.

Большую роль при съемках на зеленом фоне играет правильно выставленное освещение. Света должно быть много, оборудование располагается таким образом, чтобы задний экран выглядел максимально однотонно, и без резких перепадов света-тени. Чаще всего используется четыре источника света – два по бокам, один направлен спереди на объект съемки, и еще один – сзади.

Во время съемки необходимо следить за тем, чтобы снимаемый объект не покидал зеленого фона, и всегда оставался в границах кадра. В противном случае исправить ошибку будет очень сложно даже при отличных навыках владения фотошопом. Чтобы избежать подобного развития событий, надо написать подробный сценарий для фильма, и иметь четкое представление о том, как двигаются во время той или иной сцены.
Рекомендуется избегать резких, динамичных движений, так как они могут повлиять на снижение реалистичности изображения. Диафрагму камеры открывает на максимальные значения, за счет этого снижается глубина резкости и вставить цветовой ключ становить гораздо проще. Благодаря нехитрым приспособлениям, например, направленному на актера вентилятору, можно создать эффект ветра.

Снятый своими руками хромакей загружается в программу для фотошопа, и зеленый фон вырезается с помощью специального эффекта или техники «пипетка». Сам процесс замещения называется в профессиональной среде кеингом. Далее вырезанный объект накладывается на новый фон, проводится зачистка случайно попавших в кадр лишних цветовых квадратов, иногда накладывается маска.

[Программа для монтирования видео](http://pinc-studio.ru/programma-dlya-montirovaniya-video-na-russkom-yazyke.php) Pinnacle Studio конвертирует видео в формат HD. Кино, снятое по технологии хромакей, обрабатывается такими эффектами, как: улучшение контрастности и насыщенности, осветление, комплексное улучшение или стабилизация изображения.

Хотите узнать, как заменить фон на видео? Воспользуйтесь функцией «Хромакей» в программе «ВидеоМОНТАЖ»! Поменять фон вместе с этим инструментом вы сможете всего за несколько простых шагов.

Загрузите в программу ролик, который хотите отредактировать. Обратите внимание на то, что для работы подойдет только видеозапись с однотонным фоном. После укажите путь к ролику, который станет новой подложкой. Далее программа предложит вам выбрать цвет фона для замены: кликните по нужному оттенку на стоп-кадре и переходите к следующему шагу. Вам останется лишь скорректировать положение и масштаб видео и добиться идеального сочетания слоев, подобрав оптимальные настройки для параметров «Допуск» и «Смешивание». Предварительный результат сразу же оценивайте в плеере предпросмотра.

При работе с хромакеем вы можете использовать и другие функции. Например, вы можете [смонтировать любое видео](https://video-editor.su/kak-montirovat-video.php): редактор позволяет обрезать лишние сцены в видео и дополнять его фоновой музыкой. Видеофайл сохраните любым удобным вам способом. «ВидеоМОНТАЖ» поддерживает все популярные видеоформаты, а также позволяет записывать готовые проекты на DVD и подготавливать их к публикации в сети.

 Подводя итог, могу с уверенностью сказать, что внедрение цифровых технологий в работу классного руководителя позволяет:

- по-новому организовать наше с детьми взаимодействие;

- заинтересовать и мотивировать даже самых пассивных учащихся;

- взаимодействовать с учащимися в их привычной виртуальной среде;

- сделать работу по созданию квестов, игр и викторин лёгкой и интересной.

Цифровые сервисы способствуют развитию умений самостоятельного поиска и обработки информации, стимулируют любопытство, делают ученика более самостоятельным и мотивированным. Наша задача – показать ученику инструменты виртуальной коммуникации и их многообразие.