

ВОСПИТАНИЕ ЦИФРОВОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ЧЕРЕЗ ПРОВЕДЕНИЕ ТЕМАТИЧЕСКИХ МЕРОПРИЯТИЙ В ОНЛАЙН РЕЖИМЕ

Автор: Бажуткина Е. Е.

методист СП ДОД «Детско-юношеский центр «Открытие»

ГБОУ СОШ с. Красный Яр.

С каждым днём жизнь современного ребенка всё больше погружается в онлайн пространство. Если еще какие-то пять лет назад в приоритете в онлайн-режиме мог быть досуг, то сейчас, в постпандемийное время, наравне с развлечениями на передний план выходит и образовательная деятельность. Важно понимать, что в настоящее время Интернет предлагает колоссальное множество дистанционных курсов, марафонов, вебинаров, тренингов, но не каждый из них будет действительно качественным и нужным. В попытке угнаться за «актуалом» и «трендами» представители онлайн-обучения могут давать непроверенную информацию, информацию сомнительного характера или даже провокационного. Также они могут получать неоднозначную реакцию и жалобы на желание нажиться на простых людях. В сети достаточно много примеров обмана недобросовестными поставщиками образовательных услуг. Задача педагога – научить ребёнка разбираться в способах и качестве предоставленных в сети интернет-сервисах онлайн-обучения и онлайн мероприятий. Разберёмся с форматами онлайн-мероприятий, разнообразие которых в последнее время растёт всё активнее.

Конференции. Конференции позволяют общаться с целевой аудиторией, не выходя из дома/класса. С помощью такого формата можно в режиме реального времени отвечать на вопросы, общаться с обучающимися/педагогами. Это практичный и эффективный способ для взаимодействия с аудиторией.

Вебинары. Обучающее занятие. Лекции, мастер-классы и инструктажи можно провести в формате вебинара. В этом случае пользоваться видео и аудио может докладчик, а ученики могут писать в чате: задавать вопросы, общаться, знакомиться. Формат позволяет целевой аудитории опробовать на себе то, что вы предлагаете и решить, насколько это подходит ей.

Семинары. Такие онлайн-встречи пользуются особой популярностью у молодого поколения, которое хочет и любит обучаться. Семинары — это форма обучения, при которой обучающиеся обсуждают доклады и рефераты друг друга.

Марафоны. Обычно проводятся для чего-то полезного. Например, марафон по йоге или изучению неправильных глаголов английского языка. Рассчитывается на несколько дней или даже неделю.

Образовательные лекции. Лекции онлайн - очень востребованный формат обучения.

Лекции можно проводить и смотреть дома, не тратить время на дорогу и не сидеть в аудитории. На такие лекции придут только заинтересованные люди.

Существуют и другие форматы онлайн-мероприятий, для сферы образования актуальными являются данные направления.

Так как оградить от нежелательной информации ребёнка совсем не получится, нужно научить его пользоваться полученными данными правильно. На первом этапе работы с воспитанием кибербезопасности необходимо дать ребёнку некий шаблон, образец качественного контента. Провести тематическое мероприятие в онлайн среде, привлечь наибольшее количество участников, тщательно и качественно подобрать контент.

В рамках воспитания цифровой безопасности у обучающихся Детско-юношеского центра «Открытие» ГБОУ СОШ с. Красный Яр для проведения онлайн-мероприятий выбрал формат марафона. Наибольшее количество участников удалось привлечь к проведению марафона в каникулярное время. Направленность данного мероприятия была каждый раз разной: художественная, социально-гуманитарная, техническая. Активности, в том числе и интерактивные, проходили на базе группы в социальной сети «ВКонтакте».

Рассмотрим алгоритм работы над онлайн-марафоном.

Первый этап. Подготовительный. Составляется программа марафона, тщательно подбирается контент, продумывается тематика мероприятий. Образовательное наполнение проверяется на достоверность, интерактивное на работоспособность. Ссылки на материалы также проверяются на отсутствие запрещенных материалов на странице, обилия контекстной рекламы и всплывающих окон. Длительность этого этапа от одной недели.

Второй этап. Брендинг. Создается бренд для мероприятия. Разрабатывается единый стиль, цветовая гамма для узнаваемости марафона. Для дальнейшего продвижения важен логотип, название, графика, слоган. Брендинг мероприятия отвечает следующим задачам: повышение узнаваемости и широты охвата; формирование положительного образа вокруг мероприятия; улучшение коммуникации между обучающимися и педагогами;

На этом же этапе происходит продвижение марафона: рассылка информации о мероприятии, размещение в социальных сетях и на сайтах учреждений. Длительность этапа: две недели

Третий этап. Организационный. Происходит регистрация участников на марафон. Сбор данных для подведения статистических итогов мероприятия. Объявление правил участия. Длительность: одна неделя

Четвертый этап. Основной. Проведение марафона. Длительность его будет зависеть от поставленных задач. От трёх дней до двух недель. В основной этап обязательно вводится интерактивное взаимодействие с аудиторией, для участника марафона важно получить

обратную связь. Во время проведения мероприятия важно следить за аудиторией: фильтровать комментарии, отсеивать нецензурную лексику, угрозы, непристойные выражения, пропаганду, расовую нетерпимость и др. В марафон также можно внести соревновательный элемент или элемент геймификации.

Пятый этап. Завершающий. На этом этапе подводятся итоги марафона. Если это подразумевалось программой, идёт составление сертификатов участника мероприятия. Подводятся итоги соревнований или награждение активных участников.

Важно понимать, что этапы не линейны, а могут накладываться друг на друга. Целью любого марафона будет: привлечение внимания к теме и информационная безопасность обучающихся.

Современный ребёнок не будет ждать, пока педагог сориентируется в теме онлайн-пространства, а найдет «авторитетное» мнение в сети и будет ему следовать. Поэтому педагог должен на шаг опережать ребенка и стать для него авторитетом.

Тезаурус

Контент — это любая информация, которая генерируется каким-либо лицом (человек, компанией или группой лиц) для наполнения страниц (социальных сетей, блогов, сайтов и др.).

Геймификация — это процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории и решения задач.

Тренд - [англ. trend — тенденция, уклон] Преобладающая тенденция, общее направление развития чего-л. (общественного мнения, моды и т.п.).