



ЦЕНТР МОНИТОРИНГА
СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ
ГБУ ДПО ЧИРПО

Программа воспитания как инструмент демпфирования внешних вызовов

Челябинск 2021

Сегодня в качестве нового «тренда» в развитии отечественного образования выделяется цифровизация. Она охватывает все сферы деятельности общества, внося изменения в рабочие процессы, коммуникацию, времяпрепровождение людей, изменяя их взгляды и образ жизни.



Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года



Расширение воспитательных возможностей с помощью информационных ресурсов

- создание условий, методов и технологий для использования возможностей информационных ресурсов, в первую очередь информационно-телекоммуникационной сети Интернет, в целях воспитания и социализации детей;
- информационное организационно-методическое оснащение воспитательной деятельности в соответствии с современными требованиями;
- содействие популяризации в информационном пространстве традиционных российских культурных, в том числе эстетических, нравственных и семейных ценностей и норм поведения;
- воспитание в детях умения совершать правильный выбор в условиях возможного негативного воздействия информационных ресурсов;
- обеспечение условий защиты детей от информации, причиняющей вред их здоровью и психическому развитию.

Факторы эффективной воспитательной работы

- **высокий уровень киберсоциализации самих педагогов;**
 - **учет актуальности применения той или иной цифровой площадки для конкретной аудитории обучающихся;**
 - **адаптированность воспитательных мероприятий под интересы обучающихся.**
-

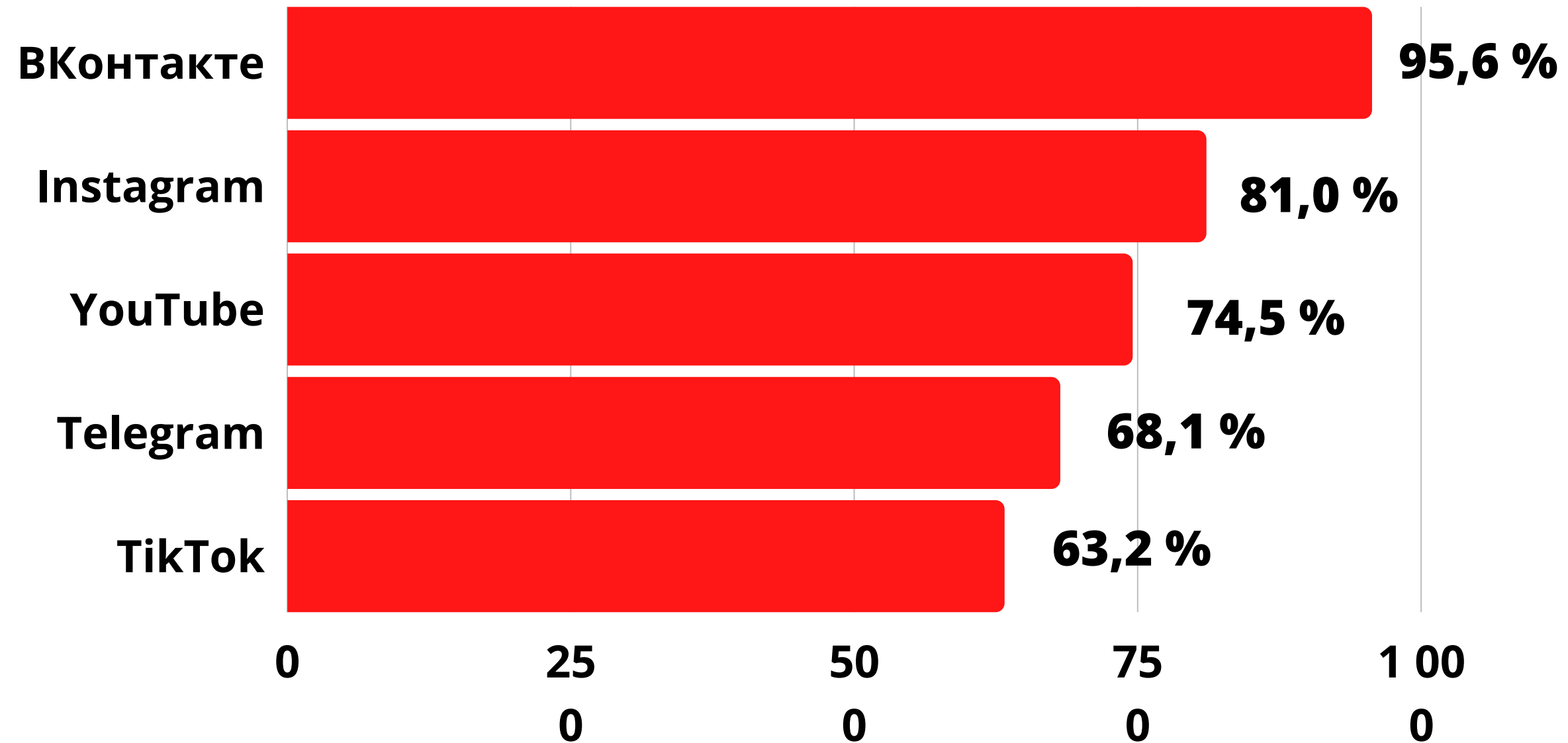
Результаты социологического исследования

В апреле **2021** года специалисты Центра мониторинга социальных сетей (ГБУ ДПО «Челябинский институт развития профессионального образования») провели исследование медиаинформационной грамотности обучающейся молодежи общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций Челябинской области.

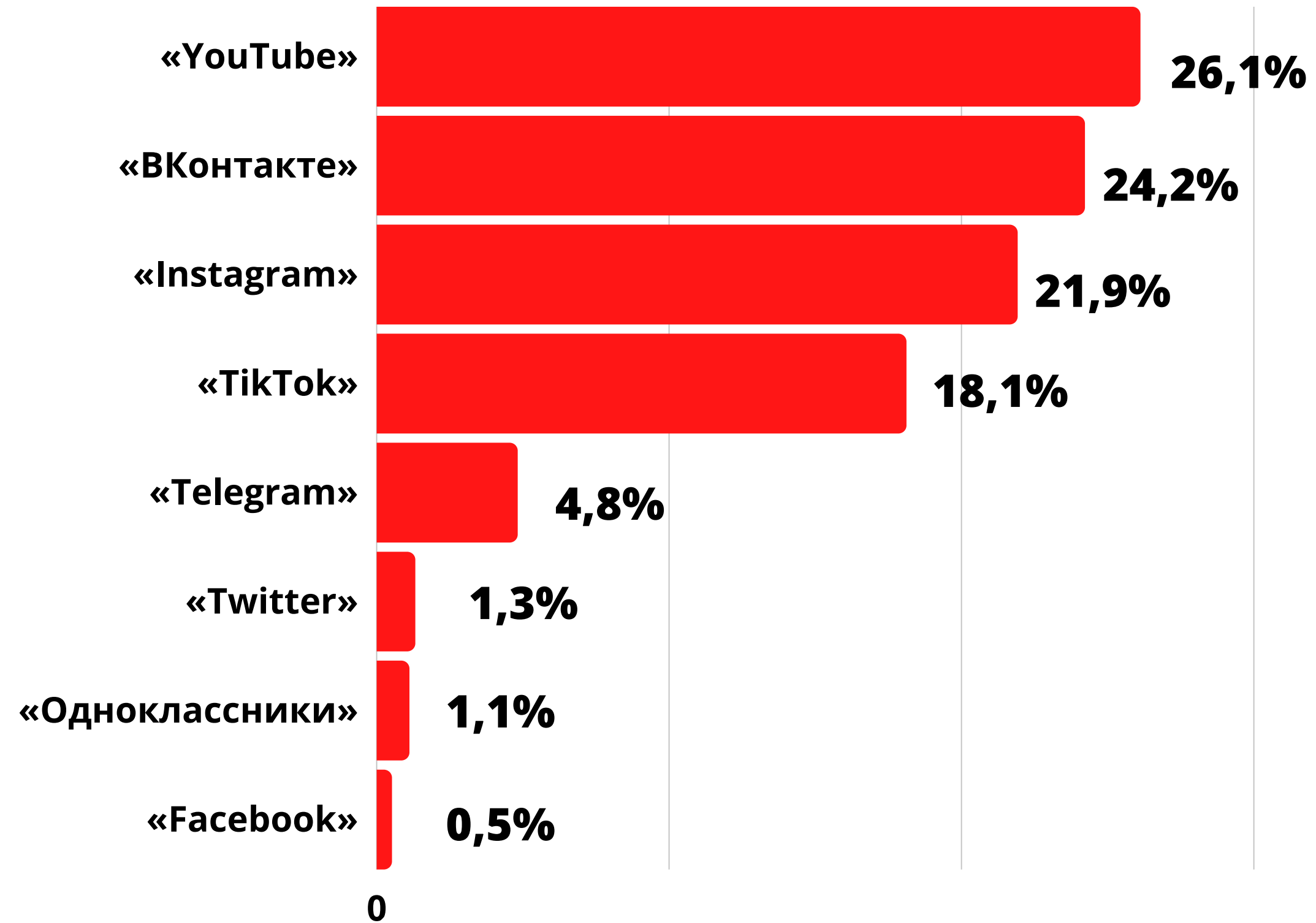
Объект исследования: медиаинформационная грамотность учащихся **9–11** классов общеобразовательных организаций и студенты профессиональных образовательных организаций Челябинской области.

Цель исследования: выявление уровня медиаинформационной грамотности в среде обучающейся молодежи Челябинской области через анализ наиболее популярных виртуальных практик.

Наиболее популярные среди молодежи социальные сети



Наиболее интересный для молодежи контент



**БОЛЬШАЯ
ЗНАЧИМОСТЬ
ВИЗУАЛЬНОГО
КОНТЕНТА С
ЭЛЕМЕНТАМИ
ИНТЕРАКТИВНОЙ
КОММУНИКАЦИИ**

**ОКОЛО
ПОЛОВИНЫ
РЕСПОНДЕНТОВ
ЯВЛЯЮТСЯ
ПОТРЕБИТЕЛЯМИ
КОНТЕНТА**

**ОКОЛО
ПОЛОВИНЫ
РЕСПОНДЕНТОВ
САМИ
ПУБЛИКУЮТ
КОНТЕНТ**

**НАИБОЛЕЕ
ПОПУЛЯРНЫМ
КОНТЕНТОМ
ДЛЯ
ПУБЛИКАЦИИ
ЯВЛЯЮТСЯ
ФОТОГРАФИИ,
СТОРИЗ И
МУЗЫКА**

**БОЛЬШИНСТВО
РЕСПОНДЕНТОВ
ПРИСУТСТВУЮТ
В НЕСКОЛЬКИХ
СОЦИАЛЬНЫХ
СЕТЯХ И
ПРЕДПОЧИТАЮТ
ПОЛУЧАТЬ
ИНФОРМАЦИЮ
ИЗ ДАННЫХ
ИСТОЧНИКОВ**

Всего в исследовании приняли участие 11 565 человек.

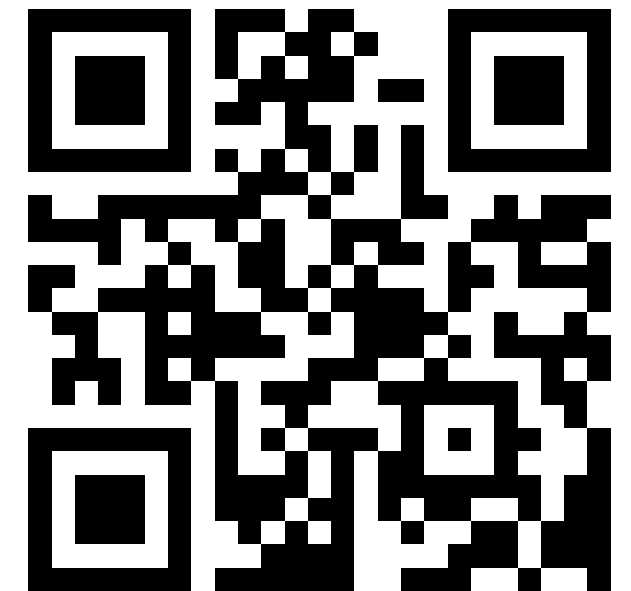
Более подробные результаты исследования будут опубликованы в журнале «Инновационное развитие профессионального образования», сентябрь - 2021

Актуальные форматы воспитательной работы в медиапространстве

- **Веб-квест**

Самым эффективным видом современных интерактивных технологий становится интерактивная игра, и всю большую популярность приобретают образовательные виртуальные квесты. При этом тематика данного квеста может быть посвящена вопросам профилактики экстремизма, популяризации правил безопасной Интернет-коммуникации или патриотизму.

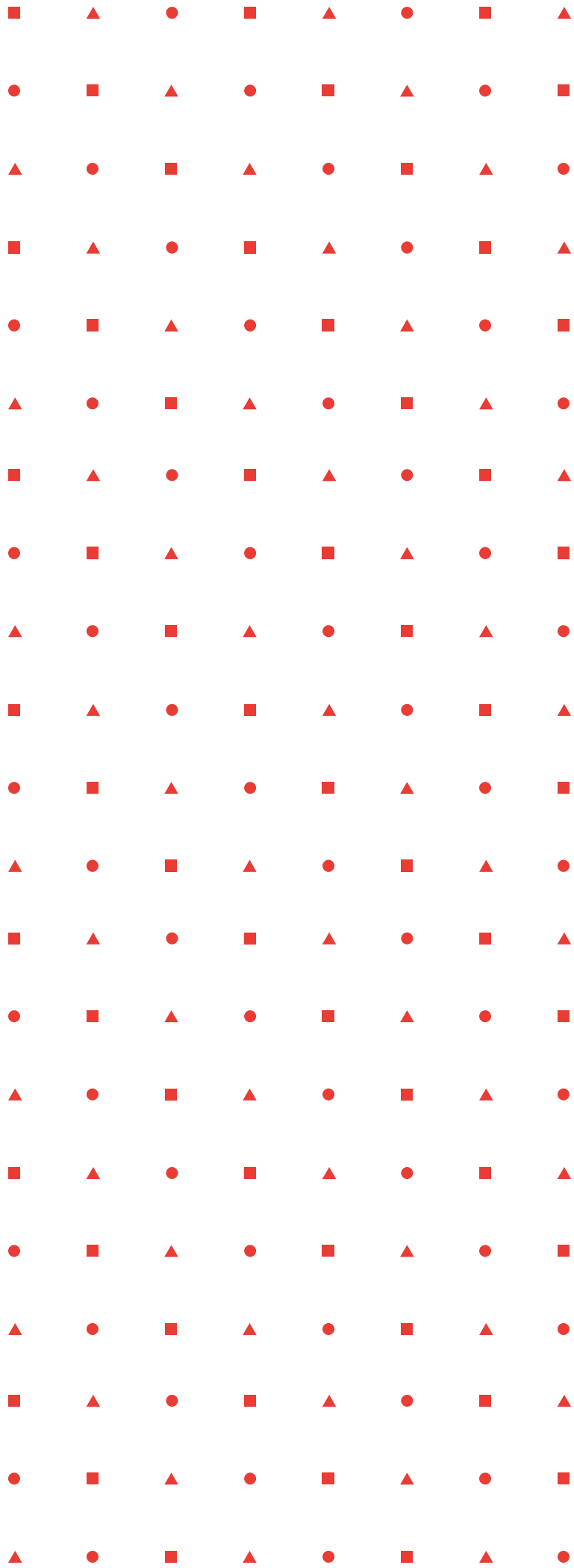
Например, веб-квест «Мы помним – мы чтим!», посвященный событиям Великой Отечественной войне, где аудитория делится на 6 групп, представляющих историков, литературоведов, краеведов, специалистов по персонифицированной информации, картографов, специалистов по военному делу (подробнее – <http://www.dtivt.ru/WebQuest/>). В зависимости от выбранного направления, каждая группа получает дополнительное задание. Аналогично можно разработать квест по медиабезопасности, разделив группы на проблемные поля: безопасное онлайн-знакомство, профилактика кибербуллинга, профилактика вовлечения в деструктивные практики, защита персональных данных и др.



2. Игры-загадки



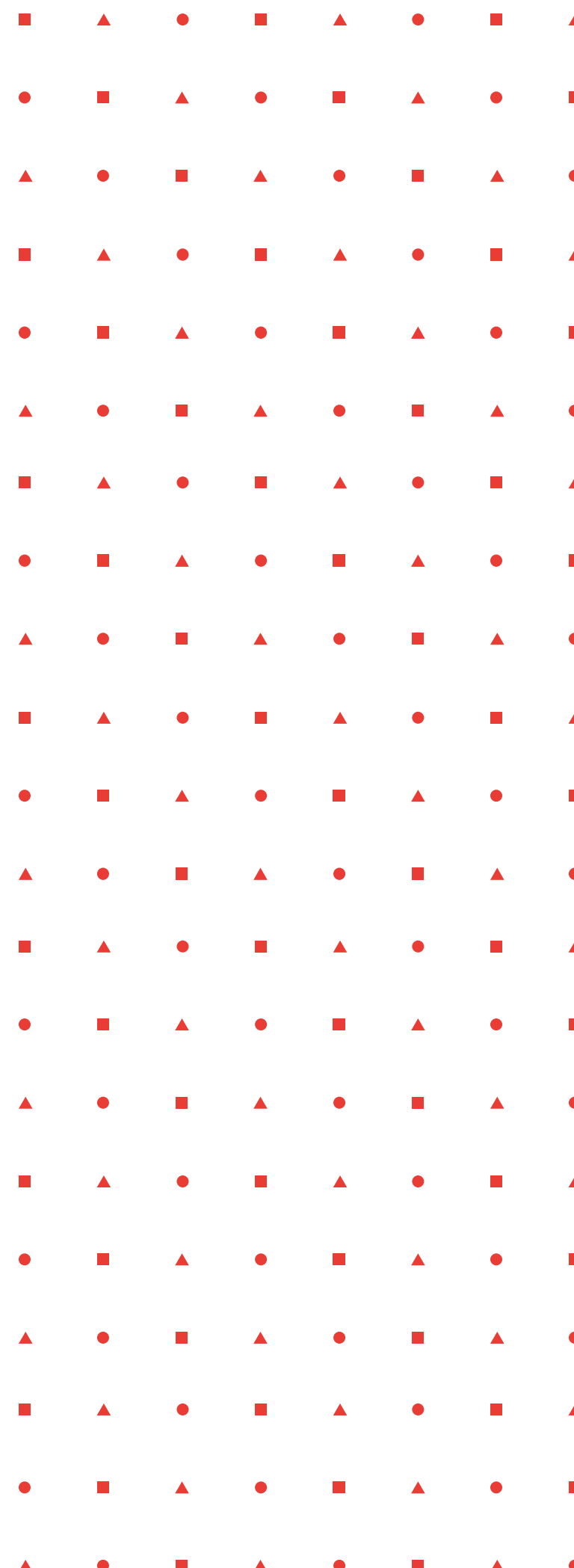
Иногда ответ не очевиден, эта игра подогревает интерес и привлекает большое количество участников.



3. Марафон

Это небольшой курс, который включает в себя информацию по определённой теме. Можно провести марафон по патриотическому воспитанию, медиабезопасности, противодействию экстремизму - тема марафона может быть любой, но при этом она должна быть интересна целевой аудитории, а педагог должен хорошо разбираться в теме.

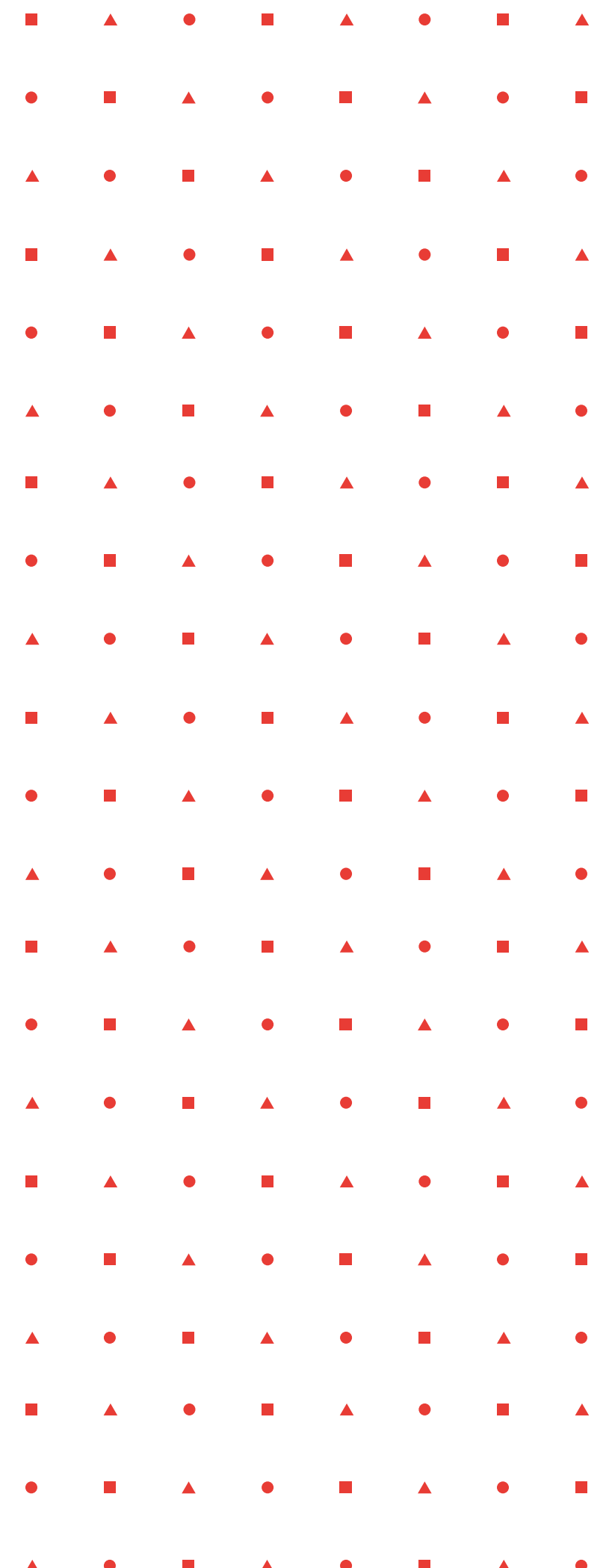
Например, веб-квест «Мы помним – мы чтим!», посвященный событиям Великой Отечественной войне, где аудитория делится на 6 групп, представляющих историков, литературоведов, краеведов, специалистов по персонифицированной информации, картографов, специалистов по военному делу (подробнее – <http://www.dtivt.ru/WebQuest/>). В зависимости от выбранного направления, каждая группа получает дополнительное задание. Аналогично можно разработать квест по медиабезопасности, разделив группы на проблемные поля: безопасное онлайн-знакомство, профилактика кибербуллинга, профилактика вовлечения в деструктивные практики, защита персональных данных и др.



4. Челлендж

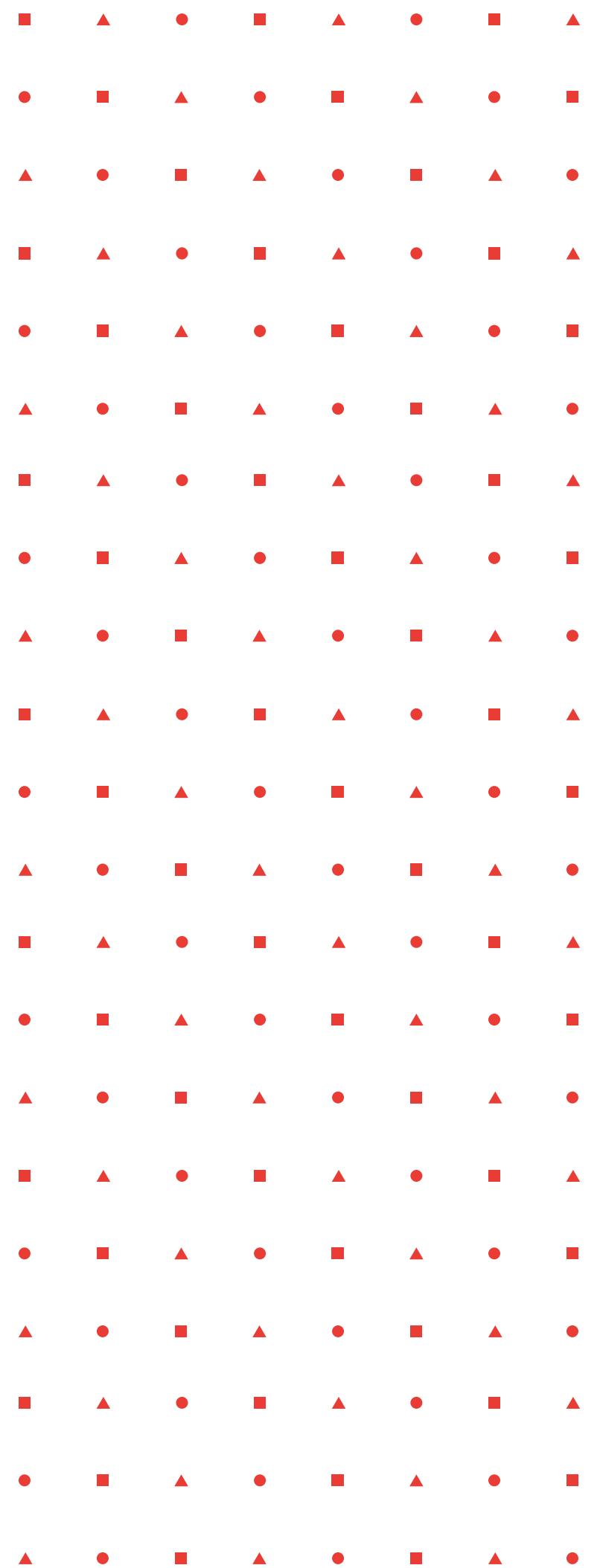
Это задача, которую сложно выполнить. Участникам могут быть даны задания, которые надо выполнить за определённый срок.

Например, в период самоизоляции стал популярен флешмоб, отмеченный хештегом #изоизоляция – воссоздание сюжетов известных картин дома с использованием любых подручных средств.



5. Батл

Battle – битва, состязание. Участники батла доказывают, кто из них лучше выполняет какие-то определенные задания, выкладывая фото или видео с выполненным результатом, с последующим голосованием – кто лучше. Онлайн-батл – выполнение заданий в реальном времени,



6. Хэштеговые игры

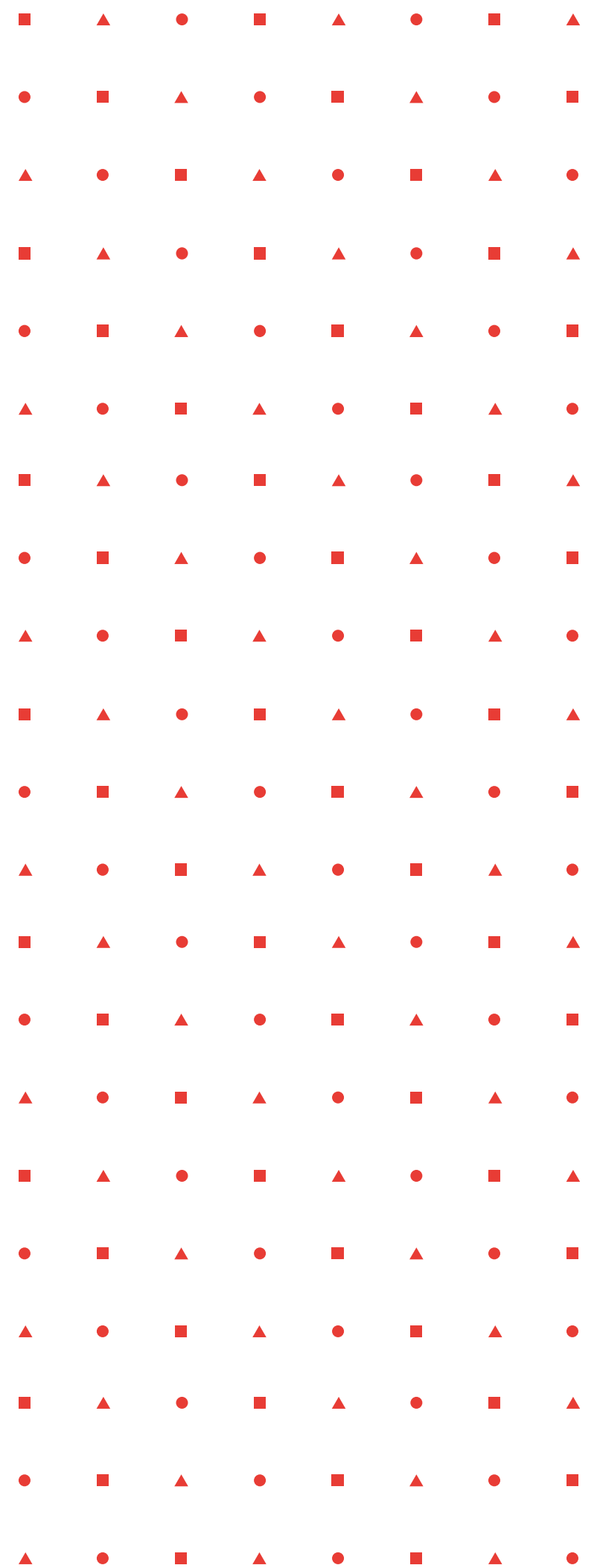
Метка, **hashtag** от **hash** – знак «решётка» + **tag** – метка – ключевое слово или несколько слов сообщения, используемые в социальных сетях, облегчающие поиск новостей или сообщений по теме или содержанию, начинается со знака решётки **#**.

Популярные игры, когда один пользователь придумывает тему дня, задаёт метки и предлагает публиковать фото с данными метками. Чтобы посмотреть фото своих соперников по игре, участники будут кликать по хештегам.

Примеры хештегов: **#нетбуллингу**, **#ЭкстремизмуНет**, **#СкажиЖизниДа**, актуальный в данное время – **#88002000122**.
(словосочетания в хештегах пишутся без пробелов).

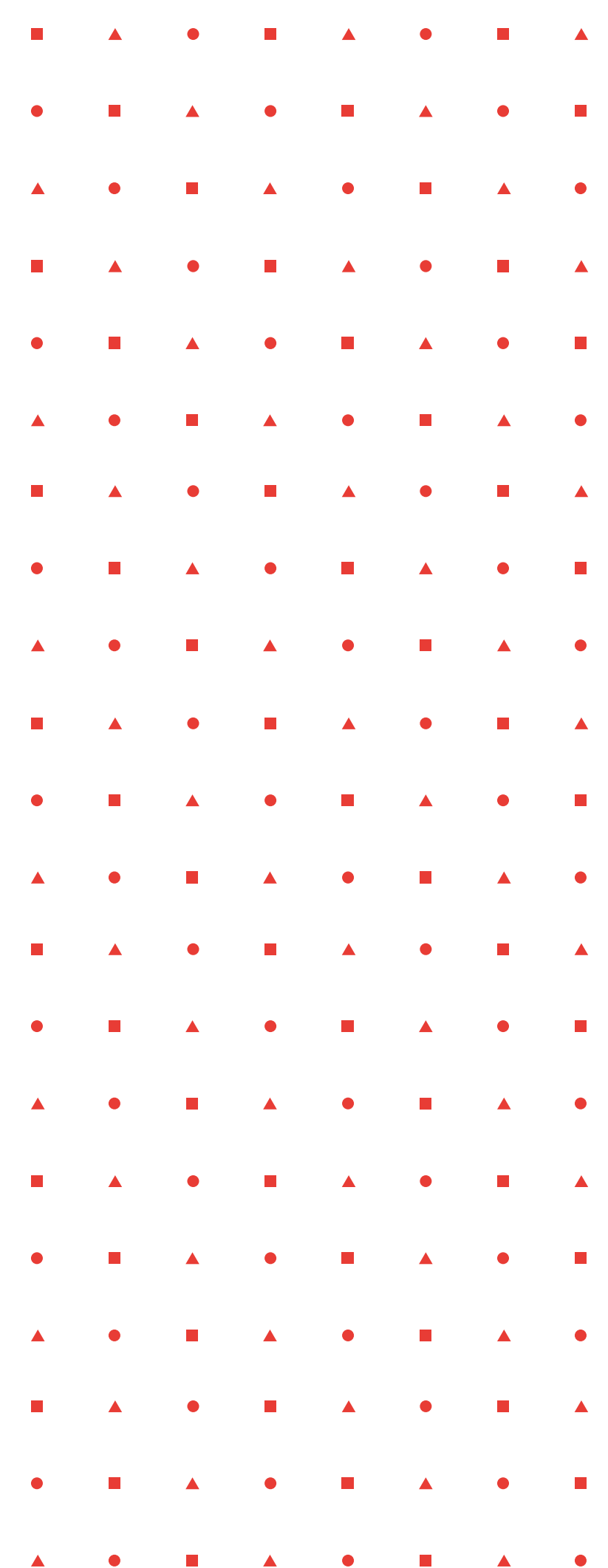
7. Социальная акция

Один из видов социальной деятельности, целями которой могут быть: привлечение внимания обучающихся к существующей социальной проблеме; изучение отношения обучающихся к определенной проблеме; распространение информации среди подростков; содействие формированию традиционных ценностей.



8. Стрим

Stream – поток. Это прямая трансляция, в которой человек делает что-то (играет в компьютерную игру, показывает свою коллекцию, высказывает своё мнение на определённые проблемы, случаи, происшествия, высказывает критику на фильмы или музыку), при этом общается со своими зрителями в реальном времени.

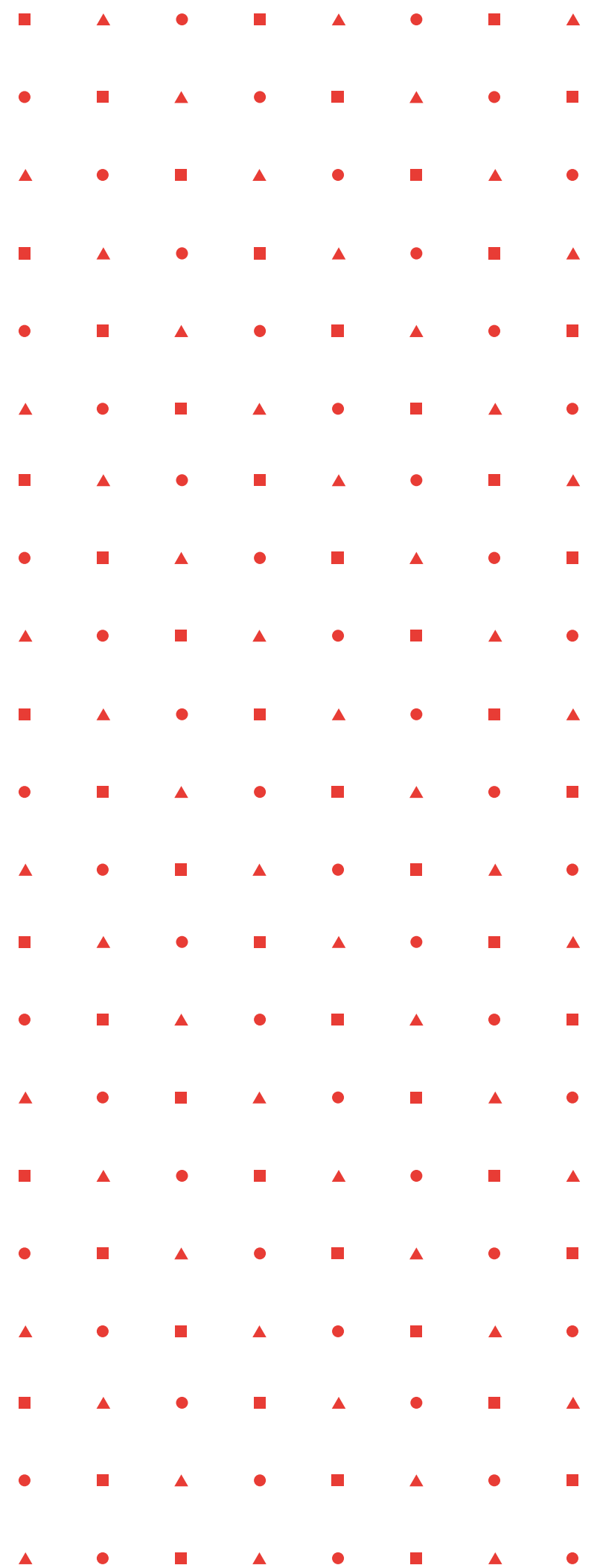


9. Создание групп «Подслушано» в социальной сети «ВКонтакте»

В подобных группах публикуются мнения, в данном случае, детей по самым разным аспектам школьной жизни, начиная от личных взаимоотношений в школе и заканчивая обсуждением цвета стен школьной столовой.

Данные сообщества дают уникальную возможность контролировать внутреннюю жизнь учащихся, быть в курсе основных событий среди детей, понять разделение детского коллектива по группам, иерархические лестницы внутри их сообществ, отношения между классами, между отдельными категориями детей.

Аналогичным образом актуальным является создание групп взаимопомощи обучающихся, а также сообществ, выполняющих функции анонимных горячих линий.



Контактная информация



Центр мониторинга социальных сетей

Центр мониторинга социальных сетей
ГБОУ ДПО ЧИРПО

+7 (351) 222 07 56 (доп. 126)
kiber-lab@ya.ru

Онлайн-консультант
по вопросам медиабезопасности

www.resurs-centr.ru

Сайт Центра мониторинга социальных
сетей ГБОУ ДПО ЧИРПО

<http://chirpo.ru/monitoring-social>

