

Смирнова Лариса Сергеевна

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Средняя общеобразовательная школа № 30

Город Чита, Забайкальский край

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИКТ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В настоящее время очень быстро развивается наука, технологии. Если 5 лет назад объем информации удваивался каждые два года, то сейчас — каждые 72 часа! Мир меняется слишком быстро. Мы не можем с уверенностью сказать, что будет с миром и экономикой через 10-15 лет.

Общая образовательная программа в школе дает нашему ребенку базу, фундамент знаний. Буквы, слоги, таблицы умножения. Эти знания не сильно изменились со времени нашего детства.

А кто научит вашего ребенка жить и легко ориентироваться в современном быстроменяющемся мире? Кто научит работать его с информацией, которая удваивается каждые 72 часа? Ориентироваться в ней с каждым днем становится все сложнее. Для будущего поколения, сегодняшних детей, легкая и комфортная работа с информацией — это и есть залог их успеха в ближайшем будущем.

На современном этапе школьного образования актуальными становятся не только предметные знания, умения и навыки, но и развитие деятельностных компетенций, которые позволяют расширить рамки образовательной программы. С каждым годом можно наблюдать увеличение информационного потока, частью которого становится виртуальное пространство. Актуальной



проблемой становится умение ориентироваться, находить информацию, умение её применять.

Любой родитель хочет, чтобы его ребенок вырос успешным, выбрал профессию по душе и был финансово благополучным. И в связи с этим большинство родителей заинтересованы в дополнительном образовании своих детей. Программа, которую я вам хочу представить, направлена на интеллектуальное развитие ребенка, способствует развитию познавательного интереса, прививает навыки исследования, помогает выявить интерес к тем или иным видам деятельности, что в дальнейшем позволит ребенку сделать более осознанный и обдуманный выбор. Стандарты нового поколения позволяют в рамках школьной образовательной программы вести занятия, направленные на развитие информационной грамотности с погружением в виртуальную образовательную среду уже с 1 класса во внеурочное время.

Программа «Мир моих интересов» Томского Государственного университета является новинкой 2012 года. Она прошла апробацию в 108 школах РФ, одобрена институтами и центрами развития образования в разных регионах России, получены положительные отзывы от учителей и родителей. Программа «Мир моих интересов» разработана с учетом требований современного мира, семьи, общества и государства. Кроме того, она полностью соответствует требованиям ФГОС второго поколения.

Программа построена по модульному принципу и рассчитана на работу с учащимися по четырем курсам: «Необычное в обычном», «Другой взгляд – другой мир», «Большое путешествие», «Мастерами становятся».

Её задачей является:

- Обучение ИТ-компетенциям, соответствующим новым востребованным профессиям, новым средствам производства и рынку труда;
- Знакомство с информационной культурой современного общества;



- Формирование умения работать с виртуальной образовательной средой для повышения эффективности учебной деятельности и умения выстраивать коммуникативные связи в виртуальной среде;
- Прививание норм этики и культуры в виртуальном пространстве.

Один час в неделю учитель проводит занятие по полученным материалам интерактивного электронного учебника, медиа- и дидактическим материалам, рабочей тетради для учащихся.

Занятия построены очень интересно. Весь материал красочный. На каждый урок приходит определённый персонаж (например: капелька воды, петушок, уголёк и т.д.), который рассказывает о себе и предлагает множество интересных заданий. Детям предлагаются флеш-игры на развитие логики, мышления, а после этого проводится практическая работа (письмо в будущее, проект «Любимый зоопарк», где делали животных и представляли их). Программа представляет много познавательных видеоматериалов, например как правильно разжечь костёр, язык жестов и др.

В конце занятия — сообщение о творческом задании для самостоятельной работы дома, где вся работа проходит на компьютере. После каждого занятия учитель через свой личный кабинет на портале Омунит открывает игру, а ученикам автоматически приходит ссылка на просмотр видеоролика по теме занятия. Выполнив дома задания в рабочей тетради и ответив на вопросы по видеоролику, ученики получают возможность разгадать код для входа в порталную игру.

По новым образовательным стандартам мы должны научить детей компьютерной грамотности, сформировать определённый образовательный уровень, в чём и помогает эта программа. Ведь самостоятельная работа дома организована очень интересно. Очень удобно для родителей то, что не нужно искать игры, соответствующие возрасту (ведь всё равно в этом возрасте все играют), всё уже готово, ребёнок занят весь год.



Игры абсолютно разные: игра-стратегия, игра-квест, логическая игра, игра-головоломка, игра-симулятор, аркадная игра, игра-викторина, игра-раскраска.

Организация самостоятельной деятельности учащегося 2 кл. осуществляется с использованием образовательно-игрового портала «Омунит», организованного в форме путешествия по волшебной стране. При введении кода доступа учащийся попадает в личный кабинет и при помощи учителя или родителя присваивает себе имя и загружает свою фотографию. Далее участник начинает своё путешествие по волшебной стране, изображённой на карте, содержащей 32 образовательные игры по темам занятий. Учитель открывает ученикам доступ к новой игре после прохождения занятия по теме игры.

Информация, размещённая в портфолио в 1-м классе на портале «Кувыркком» (kuvirkom.com), доступна ученикам 2-го класса, но ученики могут только просматривать эту информацию, ничего добавляя и не удаляя.

Личный кабинет учащегося представляет собой раздел на портале «Омунит» в виде палатки путешественника и содержит разделы: портфолио, образовательные игры (индивидуальная работа ученика), игра сетевая, галерея работ.

В разделе «Портфолио» отображаются вкладки: «Мои интересы», «Мои достижения», «Обо мне», «Мои цели», «Что нового».

Вкладка «Мои интересы» содержит описание интересов ученика, которые он самостоятельно формулирует и редактирует.

Во вкладке «Мои цели» ученик может ставить перед собой задачи на неделю и позже отмечать, что он выполнил, а что нет.

Вкладка «Мои достижения» — это список достижений ученика. Ученик может самостоятельно или с помощью родителей разместить сюда материалы, подтверждающие то или иное достижение (фотографии творческих работ, созданных в классе или дома в рамках программы 2-го класса; отсканированные грамоты, благодарственные письма и т. д.)



Вкладка «Что нового» — это список последних событий учеников конкретной группы (класса).

Задания игр связаны со знаниями, получаемыми учениками в ходе изучения Программы. Акцент сделан на:

- развитие коммуникативных способностей (умение договариваться, учитывать разные точки зрения, приходить к общему мнению);
- формирование представлений о дистанционной командной работе, нацеленной на общий результат;
- формирование реалистичной самооценки как субъекта командных отношений (через сравнение своих достижений с достижениями других участников, через оценку собственной деятельности в команде).

В разделе «Образовательные игры» находится карта, отображающая доступные ученику игры, которые открыл учитель. Открытие игр происходит последовательно в соответствии с пройденным занятием в классе. Всего на карте находится 32 игры. На закрытых играх отображаются замочки.

В разделе «Галерея» ученики могут разместить свои творческие работы и просматривать их в личной, групповой (галерея класса) и общей галереях. Ученик может отметить любую работу, которая ему понравится, или позже снять свою отметку.

В 3 и 4 классах ребята путешествуют по странам мира, расширяют свой кругозор: знакомятся с жителями, их культурой. На занятиях дети учатся работать с картой, выбирать нужную информацию по теме, выполняют различные задания на интерактивной доске.

Таким образом, программа «Мир Моих Интересов» позволяет освоить ИТ-технологии, реализовать творческий потенциал учащихся, расширяет взгляды на мир, повышает интерес к учёбе и познанию. Благодаря этой программе у учащихся формируются различные УУД: познавательные, регулятивные и коммуникативные, используя различные технологии их формирования.

