

ФОРМИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Ларионова Т.В., Сологубова Н.Б.
Россия, МАОУ «Лицей № 29», г. Тамбов
lartav64@mail.ru

Понятие «**информационная компетентность**» достаточно широкое и определяемое на современном этапе развития педагогики неоднозначно. В условиях информатизации российского образования, внедрения ФГОС НОО проблема формирования ИКТ - грамотности на ступени начального образования представляется весьма актуальной и выделяется в качестве одного из приоритетов. Постоянное развитие компьютерных технологий говорит о перспективности развития данного направления. Использование компьютерной техники в учебной и внеурочной деятельности учащихся начальной школы выглядит очень естественным и с точки зрения самого ребенка, являясь одним из эффективных способов повышения мотивации обучения, развития творческих способностей, осуществления индивидуального подхода к ученику.

Для реализации использования Интернет-технологий во внеурочной деятельности учащихся недостаточно иметь соответствующие технические средства (подключение к Интернет), грамотно спланированную и организованную работу с Интернет-ресурсами. Необходимо так же создавать условия для мотивации учащихся на процесс обучения. Из опыта работы можно сделать вывод, что многие учащиеся имеют слабую мотивацию на получение образования, и уровень этой мотивации снижается у большинства учащихся по мере их взросления. По мнению В.А. Красильникова, «Интернет – технологии способствуют устранению указанной выше проблемы:

- во-первых, сама возможность поработать с Интернет привлечет ребят к внеурочной деятельности и создаст положительную мотивацию на выполнение запланированной работы,

- во-вторых, участие в научных объединениях и творческих конкурсах, проходящих в среде Интернет, может подтолкнуть школьников к самостоятельному или коллективному поиску информации по теме конкурса,

- в-третьих, участие в предметных олимпиадах, также может подтолкнуть школьника к более углубленному изучению предмета, т.е. приведет его к дистанционному обучению (и не важно, победит он в олимпиаде или нет, важно какой будет реакция на это событие в семье и в школьном коллективе),

- в-четвертых, использование интерактивных обучающих программ и программ-тренажеров - очень мощное средство в создании положительной мотивации на учебу» [1]. Как правило, учащиеся воспринимают эти программы как игры и относятся к выполнению заданий более серьезно и осознанно.

Чтобы осуществить принцип развития самостоятельности, требуются новые методы в деятельности учителя, классного руководителя. Необходим такой метод, который бы формировал активную, самостоятельную и инициативную позицию учащегося, развивал бы исследовательские, самооценочные и рефлексивные навыки, нацеливал бы на развитие познавательного интереса учащихся и реализовывал бы принцип связи обучения с жизнью. Е.Н. Хохлова считает: «Большие возможности для формирования ИКТ - компетентности имеют такие формы учебной деятельности: проекты и учебные исследования. Они проводятся в основном вне уроков, работа над ними может проходить после уроков на компьютерах школы или с применением домашних компьютеров. Частный, но важный вид ИКТ-проектов – самостоятельная разработка школьниками под руководством учителей ИКТ - продукции для информатизации традиционных форм учебного процесса: тестов, электронных плакатов и других электронных образовательных ресурсов» [2].

На внеурочных занятиях по математике в «Школе мудрецов» вместе с учащимися мы создали интерактивный задачник. Данный ЦОР является творческим проектом, который можно применить на уроках математики в начальной школе. Большим разделом в нём выделены задачи на движение.

Математика - абстрактная наука, многим детям дается с трудом. Поэтому учителя стремятся сложные математические задачи иллюстрировать схемами, рисунками. Это повышает интерес к изучаемому материалу. В прошлом веке, создавая наглядные средства для уроков математики, приходилось рисовать иллюстрации к текстовым задачам на бумаге. Пешеходы, велосипедисты, насекомые, животные или автомобили двигались с различными скоростями. Не хватало в этих рисунках одного, но самого главного - движения. Времени на создание рисунка уходило много, а «продукт» получался одноразовый.

С помощью программы PowerPoint можно создавать не просто презентацию-сопровождение для урока математики, а интерактивную модель для демонстрации текстовых задач, решения уравнений и других ключевых тем. Применение интерактивных моделей и динамических презентаций является одним из наиболее эффективных способов внедрения новых информационных технологий в образовательный процесс. Возможности анимации позволили показать учащимся задачи на движение: навстречу друг другу, в противоположных направлениях, вдогонку, с отставанием.

На основе созданной с помощью учителя информатики коллекции анимационных картинок и используя эффекты анимации PowerPoint (эффект «Пути перемещения»), дети получили возможность создавать анимационные задачи на движение. Фрагменты занятий, на которых используются анимационные слайды – яркие и эффективные. Даже немотивированные дети, которые обычно не отличались высокой активностью, начали рассуждать, высказываться по поводу возможных шагов в решении задачи. Рисуя задачи в PowerPoint по шаблону, учащиеся могут использовать их неоднократно, так как условия задачи легко заменяемы, можно одну и ту же задачу использовать многократно. Например, упростив числовые данные задачи, можно приготовить подборку для математической разминки.

При работе над текстовыми задачами возникают трудности уже при чтении большого текста. Дети, которые медленно читают, с трудом осмысливают текст задачи. Многие дети не умеют образно мыслить, им непонятно движение вдогонку или с отставанием, как изменяется расстояние.

Преимущество при работе над задачами с компьютерными анимационными слайдами в том, что каждый может вернуться на начало задачи, остановиться на отдельных фрагментах, побеседовать друг с другом, выслушать различные мнения, обсудить различные способы решения. Преимущество получают и дети, которые раньше не могли понять смысл задачи из-за того, что плохо читают или неосмысленно читают, не умеют образно мыслить. При такой организации работы даже они могут легко составить задачи разных видов.

Удобный интерфейс позволят легко демонстрировать и создавать задачи на движение, повышает интерес детей, позволяет рассмотреть задачи повышенной трудности. Использование анимации и мультипликации для создания слайдов для уроков, способствует развитию пространственного воображения, образного мышления. Как часто мы просим детей «Представьте себе», а если ребенок не может представить? Вот и придет на помощь этому ученику компьютер. Использование динамических моделей для задач на движение в PowerPoint расширяет возможности учителя и учащихся. Использование компьютера дает возможность учителю ставить и реализовать новые развивающие задачи в процессе обучения. А работа в различных редакторах позволяет формировать у учеников компьютерную грамотность, метапредметные умения, осуществлять взаимосвязь предметных линий «Математика и информатика».

ИКТ-технологии помогают в отработке практических умений учащихся в процессе внеурочной деятельности в рамках работы ГПД, при организации подготовки и оценки домашних заданий, в работе со схемами, таблицами, в редактировании текстов и исправ-

лении ошибок в творческих работах учащихся. В работе применяются тесты, разработанные как самим учителем, так и известными учителями. Например, тренажеры: программа «Наставник», предназначенная для визуального контроля за усвоением учебного материала, автоматического формирования индивидуальных рекомендаций; программа «Тестировщик», предназначенная для проведения тестирования; программа «Корректор», предназначенная для проведения звуковых математических диктантов и тест – диктантов, также программа MyTest, используемая для создания и редактирования самим педагогом тестов на несколько вариантов, которые можно использовать и в печатном варианте и компьютерном.

Нами было замечено, что компьютерное тестирование, как и любое тестирование, дает возможность индивидуализировать и дифференцировать задания путем разноуровневых вопросов. К тому же, тесты на компьютере позволяют вернуться к неотработанным вопросам и сделать «работу над ошибками». Учитель, решивший воспользоваться тестовыми методом, может самостоятельно создать тест, пользуясь соответствующей оболочкой - системой для создания тестов (такую возможность даёт использование интерактивного аппаратно-программного комплекса). Нам в этом случае помогает так же система голосования TRIUMPH BOARD, которая широко используется и во внеурочной деятельности. В компьютер была заложена часть упражнений по подготовке к олимпиадам и конкурсам. Система голосования помогает готовить младших школьников к участию в дистанционных олимпиадах.

На занятиях внеурочной деятельностью в модуле «Мир книг» учащиеся учатся работать с электронными энциклопедиями, что даёт возможность, сэкономив время, найти необходимую информацию в нужном разделе. Например: выбрав в электронной библиотеке имя автора, быстро найти нужное произведение, или найти нужную иллюстрацию и информацию из любой области знаний. Данная работа на первом этапе проводилась учителем через отображение на экране всей последовательности операций для формирования у учащихся алгоритма поисковой деятельности. Затем учащиеся индивидуально или в малых группах искали в энциклопедиях ответ на поставленный вопрос или необходимую для урока информацию. Подготовка к выступлению, выполнение домашнего задания — поиск информации, работа над текстом, написание мультимедиа сочинения - для этой цели использовался компьютер в рабочей зоне класса, в компьютерном классе, в библиотеке школы, домашний компьютер.

Начиная уже с 1 класса, ребята знакомы с новой формой работы — созданием проектов. Тематика проектов самая разнообразная в зависимости от возраста и класса учащихся, они затрагивают историю, жизнь и отношения людей, а также многие другие стороны жизни и существования человечества и планеты в целом. При работе над своими проектами ребята используют различные источники информации: ресурсы Интернета, мультимедийные энциклопедии «Кирилл и Мефодий», журналы и газеты. И как показывает практика, использование учащимися компьютерных технологий решает сразу несколько задач: во-первых, учащиеся учатся самостоятельно извлекать информацию; во-вторых, они учатся творчески применять полученные знания на практике; кроме того, школьники получают опыт общения при подготовке проекта и умение работать в группе.

Результаты работы над проектом ученики представляют в разных формах: в форме компьютерной презентации, буклета, публикации и т.п. А вот во 2 классе ребята выполняли свои проекты в форме кластера, коллажа используя программы «Word» или «Power Point». Три проекта, выполненные на внеурочных занятиях по модулю «Школа здоровья» - «Почему дырки в сыре?», «Пейте, дети, молоко», «Кока – кола – вред или польза» были представлены на научно-практической конференции «Первые шаги в науку».

Ребятам очень нравится этот вид деятельности. Вовлечённые в работу, они творчески раскрываются, проявляют свою фантазию, выражают идеи своим доступным способом. И того не замечая, учатся думать, анализировать, сравнивать, овладевают ИКТ – компетенциями.

По мнению Д.В. Григорьева «Важно заинтересовать ребёнка занятиями после уроков, чтобы школа стала для него вторым домом, что даст возможность превратить внеурочную деятельность в полноценное пространство воспитания и образования» [3]. На сегодняшний день учитель получил возможность по-новому организовать внеурочную деятельность своих учеников, используя новые технологии. Еще существует много проблем как с техническим, так и с методическим обеспечением для поддержки таких занятий, но, тем не менее, работа в сторону улучшения уже идет. Жизнь не стоит на месте, поэтому современный учитель должен постоянно совершенствоваться и идти в ногу со временем.

Литература

1. Красильникова В.А. Информационные и коммуникационные технологии в образовании. М., 2006.
2. Булин-Соколова Е.И., Рудченко Т.А., Семенов А.Л., Хохлова Е.Н. Формирование ИКТ-компетентности младших школьников. М., 2011.
3. Григорьев Д.В., Степанов Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. М., 2011.