

УЧЕТ СОВРЕМЕННЫХ ЗАПРОСОВ ДЕТЕЙ

(На примере дополнительной образовательной программы

«Увлекательный мир информационных технологий»)

Дополнительное образование детей дорожит индивидуальным творчеством ребят: ведь все эти знания для школьников лично значимы. Через это открытие они открывают мир и находят свое место в нем.

Требования современного общества таковы, что одним из факторов успешной социальной адаптации в нём является владение информационной культурой.

Я, как педагог доп. обр. вижу свою главную задачу в том, чтобы создать все условия для развития каждого воспитанника, как свободной, ответственной и творческой личности.

Взрос объем необходимых знаний и с помощью традиционных способов и методик преподавания уже невозможно подготовить требуемое количество высокопрофессиональных специалистов.

Предлагаю методику создания программы дополнительного образования с учетом интересов детей на примере своей программы.

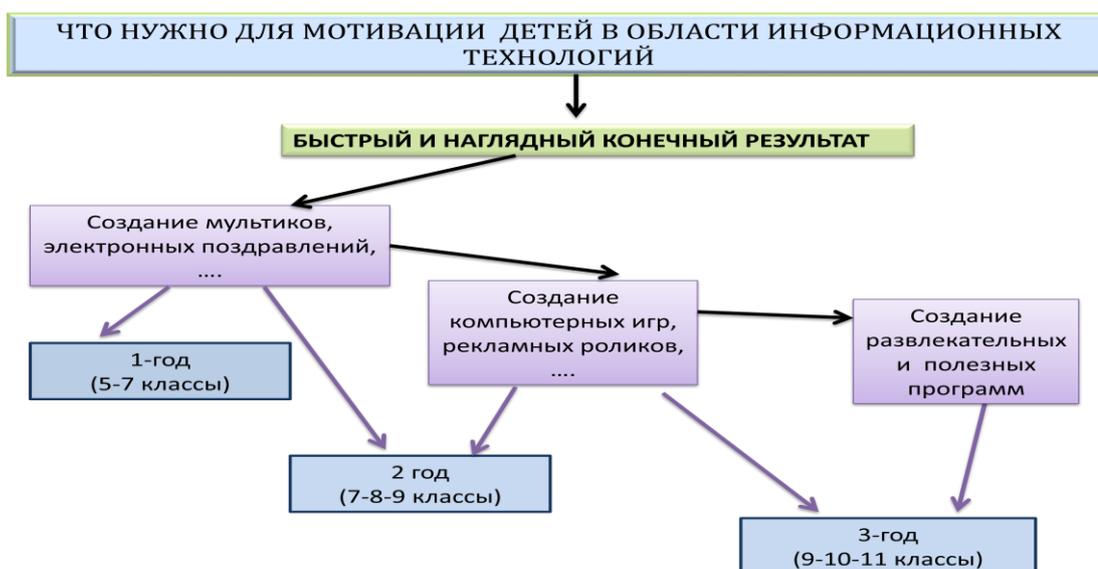
Я выстраиваю свою программу с учетом запросов детей (например: научиться создавать игры). Моя цель, как педагога – это сформировать у воспитанника информационную культуру, т.е. осуществить переход от компьютерной грамотности к информационной культуре.

Программа дает разумное совмещение традиционной системы обучения и компетентного подхода путем включения элементов проектной деятельности, использования активных методов обучения. Эта форма работы обеспечивает учет индивидуальных особенностей воспитанников, открывает большие возможности для возникновения групповой, познавательной деятельности.

Программа предназначена для подростков, интересующихся компьютерными технологиями и имеющих низкий уровень знаний

информационных технологий. Возраст воспитанников *от 11 до 17 лет.*

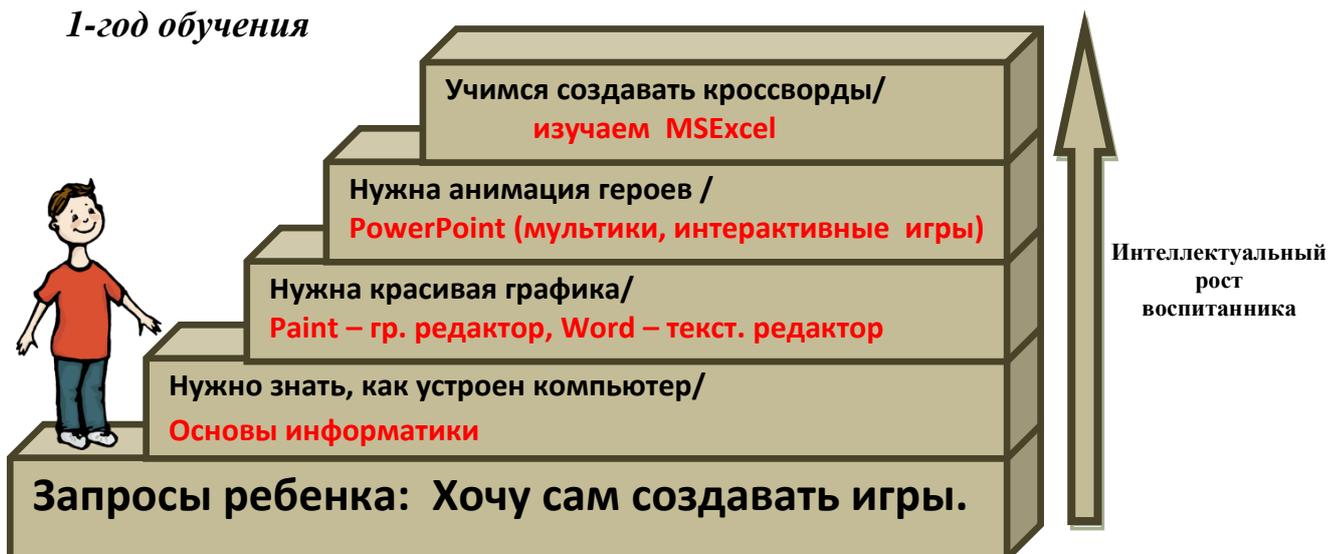
Срок реализации программы *3 года.*



Методика создания схемы учебной деятельности.

Дети любят играть в игры, и внутреннее устройство игр вызывает устойчивый интерес. Концепция предлагаемой схемы состоит в том, чтобы связать все этапы обучения информационной культуре одной сквозной практической задачей, в ходе решения которой каждый учащийся поэтапно будет создавать свою собственную динамическую компьютерную игру.

1-год обучения

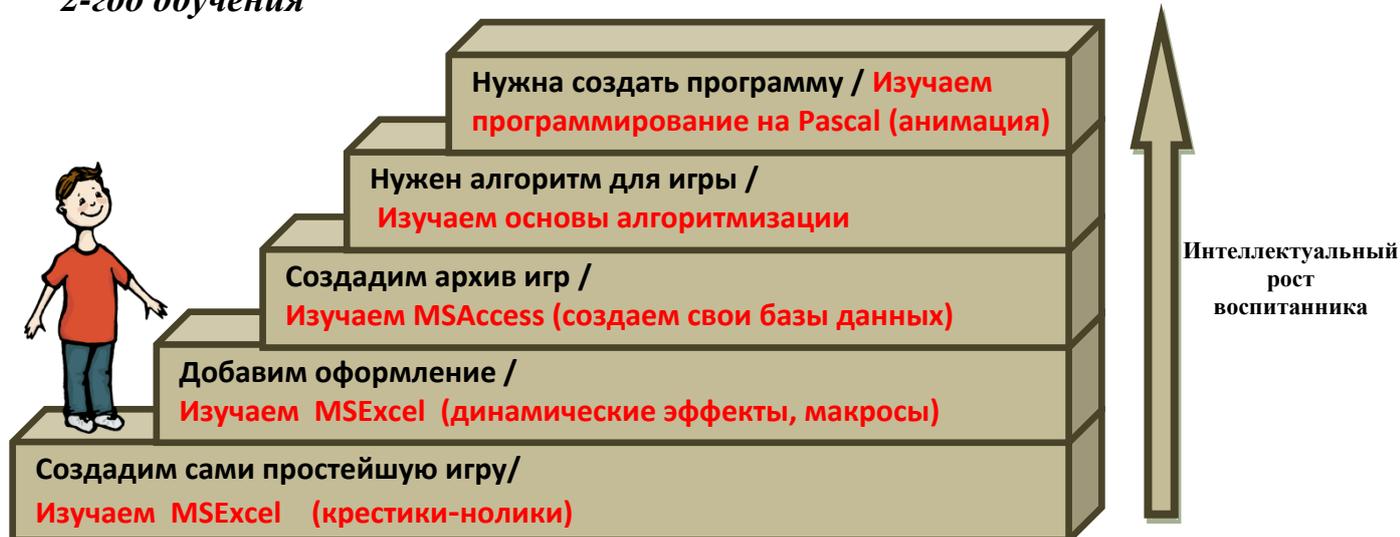


В конце 1-года обучения достигнуто:

- *Цель воспитанника:* на 1 шаг приблизился к цели создания игры.

- *Цель педагога:* У воспитанника сформировались знания основ информатики и развились интеллектуальные и творческие способности с помощью средств информационных технологий.

2-год обучения



В конце 2-года обучения достигнуто:

- *Цель воспитанника:* Воспитанник научился создавать простые игры.

Его цель почти *достигнута*.

- *Цель педагога:* У воспитанников сформировалось мировоззрение открытого информационного общества.

3-год обучения



В конце 3-года обучения достигнуты цели:

- *Цель воспитанника:* удовлетворение интересов и запросов воспитанников (научились создавать игры).

- *Цель педагога:* У воспитанника сформировалась информационная культура и сформировались навыки самостоятельного приобретения знания с помощью средств информационных технологий.

С каждым годом обучения интерес к играм становится все слабее, а уровень информационной культуры повышается. К середине 3 года обучения у воспитанников возникает интерес не к созданию игр, а к созданию собственного проекта более актуального и нужного в жизни.

Образовательный процесс меняется в соответствии с духом времени. Ученики тоже изменились. Это уже не те послушные мальчики и девочки, для которых слово педагога закон. Они стали другими. Поэтому у меня возникает потребность в изменении методов преподавания своего предмета, чтобы получить желаемый результат.

Главной целью педагогического процесса оказывается не просто механическая передача системы знаний учащимся, а превращение их в субъектов саморазвития, способных приобретать знания самостоятельно.

Приучаясь рассчитывать только на себя, воспитанник вынужден больше внимания уделять раскрытию своих способностей, от которых в немалой степени зависит самореализация, успех в жизни и удовлетворённость ею.

Рассмотрим некоторые методики преподавания.

При изучении графического редактора *Paint* я понимаю, что хорошо рисовать могут не все, но все должны уметь правильно обрабатывать рисунки. Для этого я использую различные раскраски и обучаю конструировать из мозаики (пазлы). Тем самым воспитанник осваивает все инструменты редактора «копировать - вставить», «отразить – повернуть» и другие.



При изучении текстового редактора *Word* правильный набор текста дает школа. Моя задача научить



правильно и творчески оформлять документы. Для этого я обучаю воспитанников создавать различные эмблемы, значки, брошюры, визитки, схемы, календари, также учимся создавать векторные рисунки и т.д.

Сделать знакомство воспитанников с программой *MS PowerPoint* (для создания презентаций) более интересной, а также создать условия для творчества, проявления индивидуальности можно, организовав



индивидуальную работу учеников на основе создания различных мультимедийных презентаций (сюжет, герои, оформление и т.д.). В ходе изучения темы мультимедийных презентаций мы не

ограничиваемся только настройкой анимационных эффектов и задания для них параметров. Можно записать

время анимации с помощью триггера, что позволяет создавать интерактивные обучающие презентации с обратной связью, например, создание интерактивной игры. Работа над творческими проектами позволяет воспитанникам выразить всю их индивидуальность, творческий потенциал, попробовать себя в роли исследователя.

MS Excel - мощный табличный процессор, его возможности не ограничиваются созданием расчетных таблиц и сложных графиков. Excel содержит множество встроенных функций. Имеется возможность



комбинировать имеющиеся функции и создавать собственные. Изучение возможностей этой программы сопряжено с некоторыми трудностями. Наличие в Excel встроенных логических и текстовых

функций позволяет применять эту программу не только для обработки числовых данных, но и для

создания интерактивного кроссворда, различных компьютерных игр (как игра крестики-нолики, Чет/нечет и др.), анимационных эффектов. Все эти

творческие задания могут быть использованы для активизации познавательной деятельности детей.

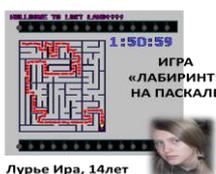
Рассмотрим методику изучения темы «Алгоритмы».



Мотивация воспитанников при изучении темы *алгоритмизация* можно проиллюстрировать на более близких им примерах: создание алгоритма, наглядно иллюстрирующего некоторые русские сказки.

Сюжеты сказок достаточно просты, но вместе с тем, в них используются как разветвляющиеся алгоритмы («колобок»), так и циклические («теремок»). Построение блок-схемы определенной сказки – может быть отличным творческим заданием.

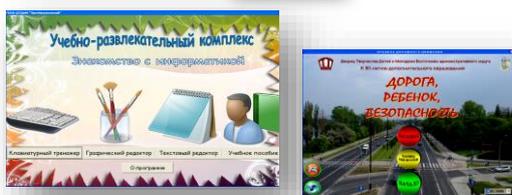
Одной из трех основных целей изучения информатики является *развитие мышления школьников*. В информатике базовым инструментом развития интеллектуальных способностей ребенка является программирование. В настоящее время в информатике программирование постепенно отступает на второй план.



В своей практике для повышения познавательного интереса к программированию на *Паскале*, я применяю творческие задания, такие как создание графической и текстовой анимации, создание игр Баше, гороскоп, считалочка, построение и прохождение лабиринтов.



Первые уроки по *Delphi* можно проводить без изучения Паскаля, используя изменение свойств объектов и события от мыши. Легкость создания проекта повышает интерес школьников к программированию.



Используя полученные знания и умения, учащиеся, могут создавать собственные программные продукты: игры, тесты, обучающие программы и др.

В качестве формы подведения итогов я предлагаю следующую систему оценки выполнения творческого проекта

Творческий характер деятельности я определяю в процессе постоянного наблюдения за выполнением заданий каждым воспитанником *со следующих позиций:* уровень развития

внутренней мотивации деятельности воспитываемого; оригинальность метода решения; творческая фантазия; оригинальность оформления; уровень использования межпредметных связей; умение осуществлять самоанализ своей деятельности, выявление примененных способов и оценка результатов.

Вовлекая воспитанника в творческую работу, у него развивается умение самостоятельно собирать информационно - иллюстративный материал, проявлять творческую смекалку, способности дизайнерского оформления, и самое главное – радость от результатов своего труда и чувство самодостаточности, что является для воспитанников первостепенным мотивом.

