

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
ХАНТЫ-МАНСИЙСКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА - ЮГРЫ

БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
ХАНТЫ-МАНСИЙСКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА - ЮГРЫ
«СУРГУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Факультет Психологии и педагогики
Кафедра теории и методики дошкольного и начального образования

На правах рукописи

**ТВОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ «МУЛЬТЛАБОРАТОРИЯ» КАК
СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ИНФОРМАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНЦИИ
ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Выпускная квалификационная работа

**Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование
Направленность Инновационная начальная школа**

Квалификация

Магистр

Исполнитель: Липатова Элина
Нуриевна обучающаяся группы М-8021

_____ *(подпись)*

Научный руководитель: Абрамовских Н.В.,
д.п.н, доцент, заведующая кафедрой _____
(подпись)

Заведующий кафедрой: Абрамовских Н.В, д.п.н,
доцент _____
(подпись)

Дата допуска к защите « ____ » _____ 20 ____ г.

Оценка _____

Протокол № ____ от « ____ » _____ 20 ____ г.

Председатель ГЭК _____ / _____
подпись / расшифровка подписи

Содержание

Введение.....	4
Глава 1. Теоретические основы развития информационной компетенции детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности.....	13
1.1. Психолого-педагогические подходы к развитию информационной компетенции у детей младшего школьного возраста.....	13
1.2. Возможности развития информационной компетенции детей младшего возраста во внеурочной деятельности.....	27
1.3. Особенности организации творческой мастерской во внеурочной деятельности как средства развития информационной компетенции детей младшего школьного возраста.....	39
Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по развитию информационной компетенции детей младшего школьного возраста в творческой мастерской «Мультлаборатория»	60
2.1. Изучение исходного уровня сформированности информационной компетенции у детей младшего школьного возраста.....	60
2.2. Организации творческой мастерской «Мультлаборатория» как средства развития информационной компетенции детей младшего школьного возраста.....	70
2.3. Анализ результативности опытнo-исследовательской работы.....	80
Заключение.....	86
Список используемой литературы.....	89
Приложение 1 Диагностическая работа составлена на основе материалов, взятых из учебного пособия Н.В. Каменковой, Е.Д. Поляковой «Работа с текстом и информацией»	97
Приложение 2 Вопросы для выявления ценностного отношения к информации и опыта применения знаний об информации разработаны на основе методик Ивановой М.А., Деловой Л.Ю., Кузнецовой Н. О.....	100
Приложение 3 Методика «Действие с информацией» Т.П Хиленко.....	101
Приложение 4 Анкета для классного руководителя.....	105
Приложение 5 Анкета для родителей.....	106

Приложение 6 Программа внеурочной деятельности творческой мастерской «Мультлаборатория»	107
Приложение 7 Конспект занятия творческой мастерской «Мультлаборатория»	126
Приложение 8 Конспект занятия творческой мастерской «Мультлаборатория»	136

Введение

Серьезные социально-экономические преобразования, происходящие в нашей стране, ориентация на инновационные пути её развития не могли не отразиться на школьном образовании. Современная образовательная система ориентирует на обновление целей и содержания общего образования, обеспечивающее формирование не только фундаментальных знаний, но и важнейших умений, необходимых для успешной социализации подрастающего поколения.

Значимым механизмом изменения целей и содержания образования стали стандарты начального общего образования нового поколения. В Концепции модернизации Российского образования и Национальной образовательной инициативе «Наша новая школа» в качестве приоритетных направлений был обозначен переход к новым образовательным стандартам, которые предполагают не просто передачу знаний, умений и навыков от учителя к ученику, а развитие способности учащегося самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, работать с разными источниками информации, оценивать их и на этой основе формулировать собственное мнение, суждение, оценку. Одним из условий решения поставленных задач, может служить формирование ключевых образовательных компетенций.

Во ФГОС НОО названы метапредметные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования, где говорится о том, что обучающийся должен владеть различными способами поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио, видео и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и

этикета. Все это включается в содержание информационной компетенции младшего школьника.

Вместе с тем массовая практика недостаточно располагает механизмами целенаправленного формирования информационной компетенции школьников в образовательном процессе. В современном информационном обществе поток информации растет большими темпами, в условиях стремительного развития информационных технологий, во многом определяющих становление современного общества, существенно возрастает роль информационной деятельности человека, поэтому каждый ученик, в силу своих способностей, должен:

- уметь ориентироваться в информационных потоках, выделять в них главное и необходимое;

- ощущать потребность в значимой информации, уметь формулировать вопросы, определять источники информации и использовать успешные стратегии ее поиска;

- уметь самостоятельно искать, извлекать, систематизировать, анализировать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию;

- творчески преобразовывать, сохранять и передавать найденную информацию;

- уметь использовать программные средства, ориентированные на решение задач в различных сферах деятельности

Для того чтобы развивать данные умения, необходимо формировать у обучающихся информационную компетенцию. Информационная компетенция относится к группе ключевых компетенций школьников, является одним из приоритетов общего образования и включает в себя навыки деятельности по отношению к информации в учебных предметах и образовательных областях, а также во внеурочной деятельности; владение современными средствами информации и информационными технологиями; поиск, анализ, синтез, сравнение и отбор необходимой информации, ее преобразование, сохранение и передачу.

Информационные компетенции развиваются на протяжении всего периода обучения, но закладываются именно в младшем школьном возрасте. И изменения в системе образования, и жизнь требует от учащихся информационной грамотности. Это стало возможным в связи с появлением информационно-коммуникационных средств, компьютерных технологий, их широко внедрения в организации учебного процесса, в том числе и в рамках внеурочной деятельности.

Внеурочная деятельность оказывает неоценимое значение в формировании информационной компетенции младших школьников. Использование информационно-коммуникационных технологий в ходе проведения занятий один из эффективных способов повышения мотивации обучения, развития творческих способностей, осуществления индивидуального подхода к ученику, что позволяет в полной мере реализовать требования стандарта. Еще одно преимущество внеурочной деятельности заключается в предоставлении обучающимся большого выбора видов заданий для их развития.

В рамках реализации ФГОС внеурочная деятельность организуется по следующим направлениям: спортивно-оздоровительное, духовно- нравственное, социальное, общеинтеллектуальное, общекультурное. Для формирования информационной компетенции младших школьников во внеурочной деятельности реализуются такие формы работы как кружки, мастерские, секции и т.д. Следует отметить, что мастерская мало применяется в системе начального общего образования, в то же время именно данная форма ввиду ее гибкости, практической направленности применяемых в ее рамках методик и технологий организации деятельности детей, обладает достаточно большим потенциалом для развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста.

Разработка теоретических основ и практических путей реализации форм и методов формирования информационной компетенции у детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности и выявление методик, обеспечивающих эффективность их реализации, является одной из актуальных **проблем** современного образования.

Вопрос о формировании и развитии информационной компетенции

достаточно широко представлен в современной научной литературе. Так, решением этой проблемы занимались такие ученые, как Зимняя И.Я., Иванова Д.А., Митрофанова К.Г., Хуторский А.В., которым удалось раскрыть сущность компетентностного подхода и выделить ключевые компетенции современного образования.

Вопросам изучения и анализа понятия компетентностного подхода посвящено много исследований. Особого внимания заслуживают труды таких ученых, как В.И. Байденко, В.А. Болотова, С.Г. Воровщикова, А.Н. Дахина, Э.Ф. Зеера, И.А. Зимней, Д.А. Иванова, О.В. Лебедева, А.К. Маркова, А.М. Митяева, А.М. Новикова, И.С. Сергеева, Н.В. Тарасовой, Ю.Г. Татур, И.Д. Фрумина, А.В. Хуторского, В.Д. Шадрикова, С.Е. Шишова, Б.Д. Эльконина.

Для эффективного формирования и развития информационной компетенции, по мнению Хиленко Т.П., необходимо создать следующий комплекс педагогических условий: информатизация учебного процесса, установление гуманных отношений между его участниками, учёт индивидуальных особенностей в учебно-познавательной деятельности, обеспечение субъект-субъектного взаимодействия, дифференцированный подход. Кроме того, в исследованиях таких ученых, как Тришина С.В., Семенова А.Л., Зуевой Т.М., Хиленко Т.П., подчеркиваются следующие принципы, необходимы для успешного формирования и развития информационной компетенции: системности, целостности, доступности, открытости, наглядности, личностного целеполагания, проблемности, метапредметности. Введение раннего изучения информационно-коммуникационных технологий в образовательный процесс обусловлено требованиями государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Компонентный состав формирования информационных компетенций рассматривают в своих работах Тришина С.В, Котенко В.В. и Сурменко С.Л, Хеннер Е.К. и др.

При исследовании вопроса развития информационной компетенции младших школьников, значимы работы, посвященные сущности и содержанию

дополнительного образования и внеурочной деятельности (Е.Б. Евладова, В.С. Ильин, В.О. Кутьев, Л.Г. Логинова, Н.А. Морозова, Н.Н. Михайлова, С.Б. Серякова, С.А. Шмаков, Н.Е. Щуркова и др.); внеурочной деятельности как фактора воспитания личности (О.С. Газман, Е.А. Леванова, А.В. Мудрик, С.В. Сальцева, Г.И. Щукина и др.); содержанию, методике организации внеурочной деятельности, ее влиянию на формирование потребностей детей и школьников (Л.В. Байбородова, Б.З. Вульф, Д.В. Григорьев, И.Д. Демакова, В.А. Караковский, Г.П. Новикова, М.И. Рожков, М.М. Поташник и др.).

Однако в проведенных исследованиях по проблеме развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста не уделяется достаточного внимания творческим формам организации деятельности детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности, что привело к возникновению ряда *противоречий* между:

- социальным заказом на личность, способную успешно функционировать и развиваться в постоянно изменяющемся мире, и сложившейся практикой обучения в начальной школе, не всегда обеспечивающей эффективность процесса развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста;

- значительным социально-педагогическим потенциалом внеурочной деятельности в развитии информационной компетенции обучающихся и недостаточным научно-методическим обеспечением организации работы творческой мастерской при развитии информационной компетенции детей младшего школьного возраста в коллективных формах деятельности.

На основании противоречий выдвинута *проблема* исследования:

Каковы особенности организации творческой мастерской «Мультилаборатория» как формы развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности?

Это определило выбор темы выпускной квалификационной работы – «Творческая мастерская «Мультилаборатория» как форма развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста».

Объект исследования – процесс развития информационной компетенции у

детей младшего школьного возраста.

Предмет исследования – особенности организации творческой мастерской «Мультлаборатория» как формы развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности.

Цель исследования – теоретически обосновать особенности организации творческой мастерской во внеурочной деятельности как формы развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста и практически разработать и апробировать программу творческой мастерской «Мультлаборатория», направленную на развитие информационной компетенции детей младшего школьного возраста.

На основании цели и гипотезы определены **задачи** исследования:

1. Изучение психолого-педагогических подходов к процессу развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста.
2. Выявление возможностей развития информационной компетенции у детей в младшем школьном возрасте во внеурочной деятельности.
3. Обоснование особенностей организации работы творческой мастерской «Мультлаборатория», направленной на развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста.
4. Диагностика уровня развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста.
5. Разработка и апробация программы творческой мастерской «Мультлаборатория», направленной на развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста.

Гипотеза исследования: развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности будет осуществляться более эффективно если:

- будет разработана программа творческой мастерской «Мультлаборатория», содержание которой будет направлено на формирование соответствующих компонентов развития информационной компетенции (мотивационного, когнитивного, ценностного, деятельностного);
- в реализации программы работы творческой мастерской

«Мультлаборатория» будут применяться интерактивные информационные технологии организации деятельности обучающихся по созданию мультфильмов, такие как: освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.).

- деятельность педагога в мастерской будет организована как работа мастера, формирующего умения обучающихся в процессе совместной деятельности, побуждающего ребенка к сотрудничеству, инициативе, активности, творчеству, при этом будет идти опора на поиск необходимой информации, работу с разными источниками информации, сотрудничество в информационном поиске обучающихся, организуемой в творческих подгруппах.

Теоретическая значимость работы заключается в изучении, обобщении и систематизации материала по особенностям организации творческой мастерской как формы развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста.

Практическая значимость результатов исследования:

- разработка и реализация программы творческой Мастерской «Мультлаборатория» по развитию информационной компетенции детей младшего школьного возраста.

Для решения поставленных в исследовании задач использовались следующие **методы:**

- теоретические – анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования, анализ и обобщение практического опыта, абстрагирование, конкретизация, моделирование;

- эмпирические – наблюдение, беседа, тест, социометрия, анализ продуктов деятельности, анкетирование; количественная обработка и качественный анализ результатов эксперимента, методы математической статистики;

- экспериментальные – констатирующий, формирующий и контрольный этапы опытно-исследовательской работы.

Обоснованность и достоверность результатов исследования подтверждена теоретическим анализом и обеспечена использованием методов,

адекватных объекту, предмету, цели и задачам исследования; значительной источниковой базой; систематической проверкой результатов опытно-экспериментальной работы на всех её этапах с использованием методов качественного анализа и математической статистики.

Основные этапы исследовательской работы:

1. Подготовительный этап – Изучалась философская, психолого-педагогическая, методическая литература по теме исследования, определялись методические параметры.

2. Этапы теоретического исследования – Проведен сравнительно-сопоставительный анализ теоретических работ по указанной проблематике.

3. Опытнo-экспериментальный этап – Проведена опытно экспериментальная работа по развитию информационной компетенции детей младшего школьного возраста, доказана результативность проведенной работы.

4. Методический этап – На основании проведенной работы была разработана система занятий в рамках разработанного курса внеурочной деятельности и апробирована в процессе развития информационной компетенции детей младшего школьного возраста.

Экспериментальную базу исследований составили учащиеся МБОУ СОКШ №4 г. Нефтеюганска (3 «А» и 3 «К» класс).

Апробация работы и личный вклад обучающегося

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялись в ходе проведения экспериментальной работы в МБОУ СОКШ №4 г. Нефтеюганска. Основные положения выпускной квалификационной работы докладывались и обсуждались на Всероссийской студенческой очно-заочной научно-практической конференции "Студенческие исследования-2019" в статье "Развитие информационной компетенции у детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности" 23 ноября 2019 года, а также в следующих публикациях: «Мультипликация как средство развития информационной компетенции обучающихся младших классов во внеурочной деятельности», «Творческая мастерская как форма развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности»

(Всероссийский научно-практические конференции, 2019, 2020 гг.).

Объем и структура работы

Выпускная квалификационная работа состоит из двух глав, заключения, списка литературы и приложения. В первой главе рассмотрены теоретические аспекты развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста. Вторая глава посвящена практическому изучению возможностей развития информационной компетенции детей младшего школьного возраста в творческой мастерской «Мультилаборатория». В разделе «Список литературы» представлен список использованной научной и методической литературы. Приложения включают диагностические и методические материалы в количестве 8 приложений.

Глава 1. Теоретические основы развития информационной компетенции детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности

1.1. Психолого-педагогические подходы к развитию информационной компетенции у детей младшего школьного возраста

На основании приказа Министерства образования и науки РФ №373 от 6 октября 2009 года на территории России введен в действие федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. Отличительной особенностью ФГОС является его деятельностный характер, ставящий главной целью развитие личности учащегося. Система образования отказывается от традиционного представления результатов обучения в виде знаний, умений и навыков, формулировки стандарта указывают реальные виды деятельности, которыми учащийся должен овладеть к концу начального обучения. Требования к результатам обучения сформулированы в виде личностных, метапредметных и предметных результатов. Таким образом, задача школы сформировать новую систему универсальных знаний, умений и навыков, а также опыт самостоятельной деятельности, то есть современные ключевые компетенции у обучающихся. [7]

Базой для формирования ключевых компетенций, безусловно, является начальная школа. Качество образования, полученное на начальном этапе обучения во многом связано с умением приобретать новые знания, применяя их в реальной жизни, с формированием новой системы знаний, навыков и умений, а также опытом самостоятельной деятельности и личной ответственности учащихся. Доминантным, следовательно, для процесса обучения младших школьников становится формирование набора необходимых компетенций. Исследования феномена компетенций в настоящее время приобретают особую актуальность не только для теоретиков, но и для практиков.

Компетентностный подход в образовании, направленный на формирование и развитие ряда компетенций личности (иметь знания, уметь их применять, иметь положительную практику самореализации в творчестве), в полной мере

соотносится с целью модернизации образования, поскольку компетенция - это осознанная способность человека владеть способами решения жизненно важных задач в конкретной ситуации. Концепция нового социального порядка существенно отличается от предыдущего, индустриального, благодаря производству и широкому распространению знаний во всех сферах жизнедеятельности человека на основе компьютеризации, обеспечивающей широкий доступ к источникам информации, высокий уровень автоматизации обработки информации в производственной и социальной сферах. В этих условиях рациональное постижение мира приобретает решающее значение в поисках наиболее оптимальных путей современного цивилизационного развития. «Информационный взрыв», сопровождающий становление современного общества, привёл к возрастанию масштабов познавательной деятельности, переводу производства знаний на информационно-технологическую основу, широкому использованию компьютеров в качестве средства получения новых знаний.

Прежде, чем отразить сущность понятия «информационная компетенция» у детей младшего школьного возраста нам важно определить сущность понятий «компетенция», «компетентность».

Принципиальным отличием компетентности от компетенции является то, что компетентность является внутренним психическим образованием, уникальным свойством личности, а компетенция — это унифицированный набор полномочий, задаваемый извне параметрами соответствующей социальной роли.

Таким образом, внутри компетентностного подхода выделяются два базовых понятия: компетенция и компетентность, при этом первое из них «включает совокупность взаимосвязанных качеств личности, задаваемых по отношению к определенному кругу предметов и процессов», а второе соотносится с «владением, обладанием человеком соответствующей компетенцией, включающей его личностное отношение к ней и предмету деятельности».

Понятие "информационная компетентность" достаточно широкое и определяемое на современном этапе развития педагогики неоднозначно. Так, в

исследованиях учёных понятие "информационная компетентность" рассматривается, как способность личности самостоятельно искать, выбирать, анализировать, организовывать, представлять и передавать информацию.

Данная компетентность обеспечивает навыки деятельности ученика с информацией, содержащейся в учебных предметах и образовательных областях, а также в окружающем мире.

Согласно Р.Ш.Мошниной, понятие компетентность - это свойство личности, проявляющееся в её осведомлённости, желании и готовности действовать в определённой области, в наличии позитивного опыта ее реализации в деятельности. Компетенция является условием формирования и проявления соответствующей компетентности, а компетентность, в свою очередь, является условием успешной реализации, соответствующей ей компетенции.

Информационные компетенции, по мнению Бурмакиной В. Ф, это навыки деятельности по отношению к информации в учебных предметах и образовательных областях, а также в окружающем мире. Владение современными средствами информации (телевизор, магнитофон, телефон, факс, компьютер, принтер, модем, копир и т.п.) и информационными технологиями (аудио- видеозапись, электронная почта, СМИ, Интернет). Поиск, анализ и отбор необходимой информации, ее преобразование, сохранение и передача. [1] Информационная компетентность, как определяет Зимняя И.А., характеризуется как способность пользоваться, воспроизводить, совершенствовать средства и способы получения и воспроизведения информации в печатном и электронном виде. [3]

Так, Г. К. Селевко рассматривает данный термин следующим образом: «Компетенция – совокупность определенных знаний, умений и навыков, а также личностных качеств и опыта в определенной сфере деятельности» [7, с.70]. В то время как под компетентностью автор понимает широкое интегративное понятие, которое характеризует обобщенную способность личности к решению жизненных и профессиональных задач благодаря имеющимся у нее знаниям и опыту. В содержание этого понятия включают проявление личностной

компетенции в действии, это осведомленность, наличие способностей и умений, позволяющих принимать эффективные решения в сфере профессиональной и социальной деятельности.

Так, понятие «компетенция» (лат. *competentia*, от *competo*) — это одна из описательных характеристик, служащая для определения степени соответствия сотрудника поставленным задачам [20]. Английское слово «*competence*» обозначает квалифицированность, способность, годность и компетентность.

В психолого-педагогической теории и практике существуют различные подходы к пониманию термина «компетенция». В образовательной среде понятие «компетенция» получила свое распространение лишь в 60-70-х годах XX века. Основоположниками теории компетентностного подхода в российском общем и профессиональном образовании были И. А. Зимняя, А. В. Хуторской, Э. Ф. Зеер и др [15].

Соотношение понятий «компетентность» и «компетенция» в литературе понимается по-разному:

- 1) родовое понятие («компетентность»), включает в себя более мелкие разновидности («компетенции») (Р. П. Мильруд);
- 2) компетентность – состоявшееся качество личности, обладание соответствующей компетенцией (А. В. Хуторской);
- 3) как синонимы (А. С. Белкин).

В современной научной литературе одновременно существуют несколько трактовок понятия «компетенция»:

1. Психологическая трактовка, определяющая значение и структуру компетенции в личностной системе человека. Так, И. А. Зимняя определяет компетенции как психологические новообразования, включающие в себя знания, представления, программы действий, системы отношений [5].

2. Психолого-прагматическое толкование, связывающее качества человека с его умением эффективно разрешать практические проблемные ситуации. Г. А., Шаимова, Ш. Р. Абдуразакова рассматривают компетенцию как способность «...установления связей между знаниями и ситуацией, ... найти процедуру (знания и действия), подходящую для решения проблемы» [39, с. 690].

Под информационной компетенцией разработчики ФГОС НОО понимают способность и умение самостоятельно искать, анализировать, отбирать, обрабатывать и передавать необходимую информацию при помощи устных и письменных коммуникативных информационных технологий. Информационная компетенция включает в себя: способность к самостоятельному поиску и обработке информации; способность к групповой деятельности и сотрудничеству с использованием современных коммуникационных технологий; готовность к саморазвитию в сфере информационных технологий. [3]

Носителем компетенции может быть только субъект (учащийся, студент, профессионал и т. д.), безличной компетенции не существует.

3. Педагогико-технологическая трактовка, рассматривающая компетенции как инструмент достижения целей образования. А. В. Хуторской трактует компетенции так – это «...заранее заданное социальное требование (норма) к образовательной подготовке ученика, необходимой для его эффективной продуктивной деятельности в этой сфере». «Компетенции для ученика – это образ его будущего, ориентир для освоения» [2].

Анализ психолого-педагогического содержания понятия «компетентность» в научной литературе позволяет выделить следующие его сущностные черты:

- характеризует способность и готовность личности выступать в качестве целостного, совместного субъекта саморазвития системы «человек-мир»;
- отражает субъективную позицию обучаемого в обучении; обеспечивает реализацию личностных смыслов;
- имеет предметный характер;
- реализует дидактический принцип связи обучения с жизнью через обогащение опыта выявления и решения проблем;
- проявляется и контролируется в процессе практического осуществления деятельности.

Таким образом, компетенции являются составной частью компетентности.

Проанализировав литературу мы пришли к выводу, что понимать информационную компетенцию мы будем как владение младшими школьниками

современными средствами информации и информационными технологиями, которое включает поиск, анализ и отбор необходимой информации, ее преобразование, сохранение и передачу в учебных предметах и образовательных областях, а также в окружающем мире, а компетентность - владение, обладание человеком соответствующей компетенцией, включающей его личностное отношение к ней и предмету деятельности.

В системе образования введение данного понятия осуществляется в русле компетентностного подхода (А.В. Хуторской), который позволяет перенести акцент со «знаниевого» аспекта на поведенческий. Автор считает, что компетентностный подход и введение понятия «компетенция» позволяет преодолеть проблему, типичную для российской практики образования: когда обучающиеся «...могут хорошо овладеть набором теоретических знаний, но испытывают значительные трудности в деятельности, требующей использования этих знаний для решения конкретных жизненных задач или проблемных ситуаций» [12, с.55].

Отметим, что А.В. Хуторской выделил семь основных ключевых компетенций: ценностно-смысловая, общекультурная, учебно-познавательная, информационная, коммуникативная, социально-трудовая, личностная компетенция или компетенция личностного совершенствования. Для нашего исследования особый интерес представляет информационная компетенция, которая является одной из важнейших ключевых компетенций младших школьников, так как позволяет достичь успешности в современном обществе на основе продуктивной организации информационного образования и повышения информационной культуры личности. [8]

Понятие информационной компетенции подразумевает компьютерную грамотность, умение применять знания в сфере информационных технологий для решения поставленных задач. В целом понятие «информационная компетенция» широкое, развитие в современности не всегда трактуется однозначно.

В работе Кизик О.А. было отмечено, что информационная компетенция представляет собой самостоятельный поиск нужных данных для выполнения определенных задач, способность к групповой деятельности и сотрудничеству с

использованием современных технологий для решения профессионально направленных вопросов, а также готовность к саморазвитию в сфере информационных технологий, чтобы повысить свой уровень квалификации [11].

Л.Г. Осипова, рассматривая данную проблему, относит к информационной компетенцией умение ориентироваться в бурно развивающемся и растущем информационном поле, навыки быстрого нахождения необходимых данных и применения их в исследовательских и практических задачах [4].

Исследователь Семенов А.Л. подразумевает под данным видом компетенции грамотность, которая включает умения активно самостоятельно обрабатывать информацию и принимать решения в непредвиденных ситуациях с использованием технических средств [32].

Таким образом, за многие годы понятийное ядро информационной компетенции представлялось в следующих интерпретациях:

- использование компьютерной техники как средства достижения определенных задач;
- изучение информатики как предмета;
- поиск и использование полученной информации для решения профессиональных и образовательных задач;
- комплекс знаний, навыков и умений по поиску, осознанию и целевому применению информации;
- мотивация субъектов образовательного пространства и проявление активной социальной позиции.

В настоящее время в рамках информационной компетенции учащихся рассматриваются следующие умения и навыки [1]:

- навыками работы с различными источниками информации: книгами, учебниками, справочниками, атласами, картами, определителями, энциклопедиями, каталогами, словарями, CD-Rom, Интернет;
- умение самостоятельно искать, извлекать, систематизировать, анализировать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию, организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать ее;

- умение ориентироваться в информационных потоках, выделять в них главное и необходимое;
- умение осознанно воспринимать информацию, распространяемую по каналам СМИ;
- навыки использования информационных устройств: компьютера, телевизора, магнитофона, телефона, мобильного телефона, факса, принтера, модема, копира;
- навыки применения для решения учебных задач информационных и телекоммуникационных технологий: аудио и видеозапись, электронную почту, Интернет.

Особый интерес для нашего исследования имеет понятие «информационная компетентность младшего школьника». Для более глубокого понимания сущности данного понятия, рассмотрим, почему именно данный возраст был выбран нами для исследования.

Следуя возрастной периодизации Д. Б. Эльконина, младший школьный возраст приходится на период с 7 до 11 лет. Ведущей в младшем школьном возрасте является учебная деятельность, которая определяет самые важные изменения, происходящие в развитии психики детей на данном возрастном этапе [50]. В данном возрасте формируются психологические новообразования, которые определяют значимые достижения в развитии младших школьников и являются базой, обеспечивающей полноценное развитие личности на следующем возрастном этапе.

После первого класса мотивация к учебной деятельности постепенно начинает снижаться, что обусловлено падением интереса к учебе и с тем, что у младшего школьника уже есть сформированная общественная позиция и ему уже нечего достигать. В этот период мышление становится основой сознательной деятельности младшего школьника.

В этот период также следует отметить то, что существенно меняются характеристики всех остальных психических процессов. Суть изменений состоит в приобретении произвольности, сознательной регулируемости и опосредованности. На протяжении данного возраста внимание также

претерпевает изменения, которые заключаются в интенсивном развитии всех его свойств, что особенно сказывается на увеличении его объема более чем в 2 раза, а также повышается его устойчивость, развиваются навыки переключения и распределения [57].

Уже к концу начальной школы учащиеся могут достаточно долго сохранять внимание и выполнять произвольно заданную программу действий. Познавательная сфера оказывает влияние на все психосоциальное развитие младших школьников.

Большое значение имеет в младшем школьном возрасте появление произвольного поведения. Школьник становится самостоятельным, сам выбирает, как ему поступать в определенных ситуациях. Ученик уже может оценить свой поступок с точки зрения его результатов, правильности или неправильности, что позволяет изменить свое поведение в соответствии с одобряемыми нормами, спланировать его соответствующим образом.

Младшие школьники находят новые групповые формы активности, занятий. Они сначала стараются вести себя так, как принято в определенной группе, подчиняясь установленным в ней правилам. Затем наблюдаются попытки стремления к лидерству, к превосходству среди сверстников, поэтому в этом возрасте немаловажным является взаимоотношение учащихся с друзьями или другими одноклассниками. Школьник должен иметь навыки эффективного осуществления взаимодействия, иметь представление об устройстве и функционировании социальных институтов в обществе, чтобы иметь возможность более эффективно взаимодействовать и получать нужную информацию.

Способность к сопереживанию получает свое развитие в условиях школьного обучения в процессе воспитания [16]. Ребенок участвует в новых деловых отношениях, где сравнивает себя с другими детьми – с их успехами, достижениями, поведением, и ребенок просто вынужден регулировать поведение, свои способности и качества.

В данном возрасте ребенком остро переживается критика окружающих взрослых людей [57]. Эмоционально-оценочное отношение взрослого к

поступкам младшего школьника оказывает большое влияние на развитие его нравственных чувств, индивидуального ответственного отношения к нормам и правилам поведения, развития личности в целом. Предвзятая оценка взрослого также, наряду с непринятием одноклассниками, невниманием родителей, может стать одной из причин проявлений агрессивного поведения младших школьников.

Таким образом, особенности психических процессов: памяти, мышления, воображения, а также новообразования возраста способствуют более быстрому усвоению новой информации, развитию информационной компетенции.

В начальной школе компетентностный подход рассматривается в целях и результате образования и воспитания и предусматривает формирование ключевых компетентностей младшего школьника, под которыми подразумевается система универсальных качеств и способностей ученика в различных учебно-воспитательных областях, а также стремление и готовность осмысленно и эффективно применять их на практике («Я знаю, умею, создаю, стремлюсь»).

Согласно исследованиям И.А. Зимней, в младшем школьном возрасте можно выделить следующие ключевые компетенции [45]:

- а) готовность к проявлению компетенции (мотивационный аспект), где готовность рассматривается как мобилизация субъектных сил;
- б) владение знанием предметного содержания компетенции (когнитивный аспект);
- в) опыт проявления компетенции в разнообразных стандартных и нестандартных ситуациях (поведенческий аспект);
- г) отношение к содержанию компетенции и объекту ее приложения (ценностно-смысловой аспект, выступающий и как мотивационный);
- д) эмоционально-волевая регуляция процесса и результата проявления компетенции.

Федеральный образовательный стандарт НОО на ступени начального общего рассматривает необходимость становления основ гражданской идентичности и мировоззрения обучающихся; формирование основ умения

учиться и способности к организации своей деятельности – умение принимать, сохранять цели и следовать им в учебной деятельности, планировать свою деятельность, осуществлять ее контроль и оценку, взаимодействовать с педагогом и сверстниками в учебном процессе; духовно-нравственное предусматривающее принятие установок, национальных ценностей; укрепление физического и духовного здоровья обучающихся. В «Федеральном государственном стандарте начального общего образования названы метапредметные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования, которые должны отражать [52]:

- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;

- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.

Выделяют следующие метапредметные категории:

- проблема
- задача
- знание
- знак

Метапредмет «проблема» — это способность к обсуждению проблем и умение вести диалог.

Документ указывает на необходимость формирования соответствующих универсальных учебных действий (УУД). В составе основных видов

универсальных действий, соответствующих ключевым целям общего образования, можно выделить четыре блока [552]:

- 1) личностный;
- 2) регулятивный;
- 3) познавательный;
- 4) коммуникативный.

Каждый блок отвечает за формирование социальных компетентностей в той или иной степени.

Основа, начальный уровень информационной компетенции младшего школьника — это его информационная грамотность, включающая совокупность теоретических знаний и навыков практического применения, позволяющих эффективно находить, оценивать, использовать информацию для ее успешного включения в разнообразные виды деятельности и отношений.

В начальной школе информационная компетенция формируется с опорой на основе информационных и библиографических умений учащихся [55]:

- умение ориентироваться в учебной книге;
- умение работать с текстом;
- умение выполнять задания к тексту;
- умение ориентироваться в справочной литературе.

Под информационной компетенцией учащихся младших классов А.В. Хуторской понимает способность и умение самостоятельно искать, анализировать, отбирать, обрабатывать и передавать необходимую информацию при помощи устных и письменных коммуникативных информационных технологий. В своем исследовании мы будем придерживаться данного понятия, как наиболее точного и отвечающего особенностям младшего школьного возраста.

Другими словами, информационная компетенция – это свойство личности, проявляющееся в способности находить, хранить и применять информацию в различных ее видах.

При этом, стоит подчеркнуть, что информационная компетенция не ограничивается компьютером, она имеет свою структуру и содержит следующие компоненты [54]:

- мотивационный, который предусматривает наличие мотивационных побуждений личности к деятельности с информацией;
- когнитивный, который определяет систему знаний об информации, информационной деятельности и источниках информации;
- ценностный, который предполагает наличие ценностных ориентаций личности на информационную деятельность;
- деятельностный, который включает опыт применения знаний и навыков при использовании информационных технологий, технологические навыки работы с информацией;
- рефлексивно-оценочный, который основывается на самоконтроле удовлетворенности информационной деятельностью, анализе результатов работы с информацией, осознание своей информационной деятельности, оценка результатов информационной деятельности и оценивание информации.

Кроме этого, информационная компетенция младшего школьника выполняет ряд функций [56]:

- познавательная (направлена на систематизацию знаний, на познание и самопознание);
- коммуникативная (раскрывается в процессах передачи и приема информации коммуникантами);
- адаптивная (позволяет школьнику приспособливаться к условиям жизни и деятельности в информационном обществе);
- нормативная (система моральных норм и требований в информационном обществе);
- оценочная (основана на необходимости активизации способности ориентироваться в потоках разнообразной информации, оценивать ее виды, достаточность и достоверность источников информации для решения практических задач).

Таким образом, в своем исследовании под информационной компетенцией младшего школьника мы рассматриваем способность и умение самостоятельно искать, анализировать, отбирать, обрабатывать и передавать необходимую информацию при помощи устных и письменных коммуникативных информационных технологий. Данный вид компетенции включает мотивационный, когнитивный, ценностный, рефлексивно-оценочный и деятельностный компоненты. Младший школьный возраст представляет особую важность для формирования информационной компетенции, так как именно в этот период происходит активизация развития познавательных способностей, формирование содержательных обобщений и понятий, мировоззренческих убеждений.

1.2 Возможности развития информационной компетенции детей младшего возраста во внеурочной деятельности

Проблема развития информационной компетенции у детей младшего школьного возраста несмотря на то, что мало исследована в литературе, очень актуальна. Мы живем в информационном обществе, поток информации растет большими темпами. В условиях стремительного развития информационных технологий, во многом определяющих становление современного общества, существенно возрастает роль информационной деятельности человека.

Информационная компетенция развивается на протяжении всего периода обучения, но закладывается именно в младшем школьном возрасте. И изменения в системе образования, и жизнь требует от учащихся компьютерной грамотности. Это стало возможным в связи с появлением компьютерных средств как в школе, так и у большинства обучающихся дома. Дети младшего школьного возраста воспринимают компьютер в основном, как игровой автомат. В школе они узнают, что с помощью компьютера можно изучать новую тему по предметам, проверять свои знания, умения, можно найти необходимую информацию в любой области. Информационная компетенция относится к группе ключевых компетенций школьников, является одним из приоритетов общего образования и включает в себя навыки деятельности по отношению к информации в учебных предметах и образовательных областях, а также во внеурочной деятельности; владение современными средствами информации и информационными технологиями; поиск, анализ, синтез, сравнение и отбор необходимой информации, ее преобразование, сохранение и передачу.

Оптимальной формой организации развивающей среды, способствующей развитию у учащегося умения самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, работать с разными источниками информации, оценивать их и на этой основе формулировать собственное мнение, суждение, оценку, является внеурочная деятельность. Участие младших школьников в разнообразной деятельности направлено на удовлетворение их потребностей в знаниях, творчестве и общении, на эстетическое наслаждение, отдых. [3, с. 21].

Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и понимается сегодня преимущественно как деятельность, организуемая во внеурочное время для удовлетворения потребностей обучающихся в содержательном досуге, их участии в самоуправлении и общественно полезной деятельности.

Внеурочной деятельности большое внимание уделялось отечественными педагогами (К. Н. Вентцель, Е. Н. Медынский, К. Д. Ушинский), которые подчеркивали необходимость и важность общения учителя и учеников во внеурочное время, за рамками классного занятия [42,с.4].

Еще К. Д. Ушинский указывал на то, что данная деятельность создает самые благоприятные условия для становления доверительных отношений между учителем и школьниками, способствует формированию атмосферы уважения и взаимопонимания [37].

В современной школе перед учителем стоит множество задач, в том числе не только передать обучающемуся знания и технологии по своему предмету, но и воспитать и сформировать всестороннюю личность, способную к творчеству, умеющую нестандартно мыслить и находить нетрадиционные пути решения различных проблем.

Заинтересованность школы в решении проблемы внеурочной деятельности объясняется новым взглядом на образовательные результаты в системе федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС), главной целью которого является формирование предметных, метапредметных и личностных универсальных учебных действий обучающегося [52]. Если предметные результаты достигаются в процессе освоения учебных дисциплин на уроках, то в достижении метапредметных, личностных результатов – ценностей, ориентиров, потребностей, интересов человека, ценность внеурочной деятельности школьников выше.

По мнению В.А. Горского, внеурочная деятельность помогает не только углубить знания учеников по предмету и расширить их кругозор, но и существенно повысить интерес к изучению того или иного школьного предмета [9].

Под внеурочной деятельностью, в рамках реализации ФГОС НОО [52], следует понимать образовательную деятельность, осуществляемую в формах, отличных от классно-урочной и направленных на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы начального общего образования.

В рамках реализации ФГОС НОО внеурочная деятельность организуется по следующим направлениям: общеинтеллектуальное, общекультурное, духовно-нравственное, социальное, спортивно-оздоровительное [52].

Таблица 1

Направления внеурочной деятельности

Спортивно-оздоровительное	Традиционно в рамках данного направления организуются разного рода спортивные мероприятия: общешкольные и межшкольные соревнования, соревнования внутри классов, другие мероприятия, посвященные различным праздникам, событиям, памятным датам и т.п. Кроме того, это направление предполагает работу в школе различных спортивных секций [5].
Духовно- нравственное	Работа по этому направлению предполагает использование различных форм: бесед, классных часов, дискуссий, диспутов, семинаров и т.п. Главное условие – их духовно-нравственная тематика. Темы могут касаться религий, различных политических событий и их оценки, межэтнического взаимодействия и т.д. Важную роль играют в рамках этого направления экскурсии в природу, поскольку формируют у детей бережное к ней отношение [30].
Социальное	Это направление предполагает формирование у школьников навыков социального взаимодействия. Главное здесь – моделирование тех или иных ситуаций межличностного взаимодействия. Также это могут быть и модели взаимоотношений в области права, муниципального и другого управления, экономики, политики и т.п. Здесь тоже могут быть использованы различные формы внеурочной деятельности. Представляется, что наиболее эффективной из них будет социально-психологический тренинг, поскольку в его рамках можно смоделировать практически любую ситуации и проработать эффективные решения проблемы.
Общеинтеллектуальное	Это направление предполагает организацию разного рода мероприятий, направленных на умственное и интеллектуальное развитие школьников. Это могут быть различные конкурсы, викторины, олимпиады по различным дисциплинам и т.п. Проводиться они могут как внутри школ, так и между школами.

Общекультурное	В рамках данного направления могут проводиться различные экскурсии, посещение театров, музеев, выставочных залов, просмотр фильмов и т.д. Также возможно использование и тех форм, которые применяются в общеинтеллектуальном и духовно-нравственном направлениях [30].
----------------	---

Направления, виды и формы внеурочной деятельности очень тесно взаимосвязаны между собой.

Виды внеурочной деятельности:

- Игровая деятельность
- Познавательная деятельность
- Проблемно – ценностное общение
- Досугово – развлекательная деятельность
- Художественное творчество
- Социальное творчество
- Трудовая деятельность
- Спортивно-оздоровительная деятельность
- Туристско-краеведческая деятельность

Для развития информационной компетенции во внеурочной деятельности реализуются такие формы работы как кружки, клуб, мастерские, секции, театр и т.д. [5]. Формы работы и их характеристики представлены ниже в таблице.

Таблица 2

Формы внеурочной деятельности

Форма внеурочной деятельности	Характеристика
Кружок	<p>Это форма добровольного объединения детей, оптимальная форма организации внеурочной деятельности в начальной школе.</p> <p>Функции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • расширение, углубление, компенсация предметных знаний; • приобщения детей к разнообразным социокультурным видам деятельности; • расширения коммуникативного опыта; организации детского досуга и отдыха. <p>Результат кружка воплощается в конкретных эффектных Показательных выступлениях, концертах, фестивалях, семинарах и т. д. [33].</p>
Клуб	<p>Это форма объединения детей на основе совпадения интересов, стремления к общению.</p> <p>Принципы клуба:</p> <ul style="list-style-type: none"> • добровольность членства, • самоуправление,

	<ul style="list-style-type: none"> • единство цели, • совместная деятельность в непосредственном контакте друг с другом. <p>Может иметь устав, программу, эмблему, девиз и другие внешние атрибуты. Возглавляется клуб Советом, избираемым общим собранием членов клуба. Вместе с тем, состав клуба не отличается обязательным постоянством.</p> <p>Результат деятельности - наличие у детей способов, приемов, техник мышления, деятельности, культуры, рефлексии, поведения.</p>
Студия	<p>Это форма добровольного объединения детей для занятий творчеством в определенном виде деятельности (театр-студия, киностудия, музыкально-хореографическая студия). Цели деятельности студий – развитие художественных и творческих способностей детей, выявление ранней творческой одаренности, поддержка и развитие творческой одаренности [33].</p>
Театр	<p>Это форма добровольного объединения детей, где разделение труда, ролей, видов деятельности определяется индивидуальными способностями и единым стремлением добиться успеха в исполнении сложного совместного художественного действия на сцене.</p> <p>Театр – объединение, которое может организовывать свою деятельность в комплексе самых разнообразных форм, видов занятости, методов развития творческого потенциала личности и его актуализации (фольклорный театр, театр моды и пр.) [33].</p>
Мастерская	<p>Это форма добровольного объединения детей для занятий определенной деятельностью.</p> <p>Отличительные черты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • принадлежность содержания деятельности к определенному виду прикладного творчества, ремесла, искусства; • приоритет целей обучения и предметно-практических задач; • ориентированность на прикладные умения и достижение уровня мастерства в освоении определенного вида деятельности, в освоении специальных технологий; • демонстрационно-исполнительское выражение практических результатов и достижений детей (выставки, конкурсы, фестивали) [33].

Профессор Е.Н. Хохлова считает: «Большие возможности для формирования ИКТ-компетентности имеют такие формы образовательной 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» [1].

Внеурочная деятельность имеет неоценимое значение в формировании информационной компетенции младших школьников.

Использование компьютерной техники в ходе проведения занятий - один из эффективных способов повышения мотивации обучения, развития творческих способностей, осуществления индивидуального подхода к ученику, что позволяет в полной мере реализовать требования стандарта. Еще одно преимущество внеурочной деятельности заключается в предоставлении обучающимся большого выбора видов заданий для их развития.

Высоко оценивая возможности внеурочной деятельности в развитии обучающихся, Д. В. Григорьев пишет: «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» [1].

К примеру, на внеурочных занятиях общеинтеллектуальной направленности обучающимся можно предложить создать интерактивный задачник по математике или любой другой дисциплине. Используя эффекты анимации программы PowerPoint, дети получают возможность создать анимационные задачи на движение.

Учитель, решивший воспользоваться тестовым методом, может самостоятельно создать тест, пользуясь - системой для создания тестов (такую возможность даёт использование интерактивного аппаратно-программного комплекса). Такие формы широко используются 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.

Например, на занятиях внеурочной деятельностью в модуле «По страницам занимательных книг» у обучающихся есть возможность работать

с электронными энциклопедиями, книгами, что позволяет, сэкономив время, найти необходимую информацию в нужном разделе. Например, выбрав в электронной библиотечке имя автора, быстро найти нужное произведение, или найти нужную иллюстрацию и информацию из любой области знаний. Данная работа на первом этапе целесообразно проводить учителем через отображение на экране всей последовательности операций для формирования у учащихся алгоритма поисковой деятельности. Затем учащиеся индивидуально или в малых группах ищут в энциклопедиях и книгах ответ на поставленный вопрос или необходимую для урока информацию.

Огромным потенциалом в процессе формирования информационной компетенции детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности обладает работа над созданием проектов. С данной формой работы, обучающиеся знакомятся, начиная с 1 класса. Тематика проектов самая разнообразная в зависимости от возраста и класса учащихся, затрагивает 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. Результаты работы над проектом ученики представляют в разных формах: в форме компьютерной презентации, буклета, публикации, кластера, коллажа используя программы «Word» или «PowerPoint».

Традиционно информационную культуру связывают с обучением информатике и овладением компьютерными навыками. Но это далеко не так. Данное понятие включает в себя и библиотечно-библиографическую грамотность и культуру чтения. Мир информации чрезвычайно широк и многообразен. Нельзя забывать, что и человек является как средством, так и предметом получения информации. Поэтому работа по формированию информационной культуры должна проводиться не только на всех уроках, но и во внеурочной деятельности. Овладение учащимися универсальными

учебными действиями создает возможность самостоятельного успешного усвоения новых знаний, умений и компетентностей на основе формирования умения учиться. Эта возможность обеспечивается тем, что универсальные учебные действия – это обобщенные действия, порождающие широкую ориентацию учащихся в различных предметных областях познания и мотивацию к обучению.

В школе должен стать реальностью педагогически организованный процесс развития обучающегося средствами внеурочной деятельности, чтобы получаемые ребенком знания и навыки имели действительно развивающий эффект, причем именно для каждого ребенка.

Подготовка ребенка к жизни в информационном обществе, на наш взгляд, заключается в следующем:

- формирование у младшего школьника умения ориентироваться в информационном пространстве, основанном на знании, где и как найти нужную информацию;

- формирование информационных вкусов и потребностей, понимания, «что такое хорошо и что такое плохо» в информационном мире;

- обучение рациональным (экономным по затратам сил и времени и эффективным по результату) приемам работы с информацией (в этом нам видится элемент здоровьесберегающих технологий, то есть путь к ликвидации учебных перегрузок школьников).

Решение проблемы формирования информационной культуры младших школьников невозможно без применения современных образовательных технологий. При выборе образовательных технологий можно руководствоваться следующими критериями:

1. Организация групповых видов деятельности, формирующих самостоятельное мышление.

2. Опора на проблемные ситуации реальной жизни при изучении нового материала, организация дискуссий, обсуждение и принятие решений.

3. Опора на применение знаний из различных областей при решении проблем.

4. Организация поисковой и исследовательской деятельности, умение работать с разными источниками информации.

5. Создание условий для самооценки и взаимооценки принимаемых решений.

К таким технологиям относят обучение в сотрудничестве, метод проектов, информационно-коммуникативные технологии, здоровьесберегающие технологии, то есть лично-ориентированные технологии обучения. Особо выделяют применение в образовательном процессе информационно - коммуникативных технологий.

Для успеха в организации внеурочной деятельности младших школьников принципиальное значение имеет различие результатов и эффектов этой деятельности.

Результат — это то, что стало непосредственным итогом участия школьника в деятельности (например, школьник приобрел некое знание, пережил и прочувствовал нечто как ценность, приобрел опыт действия) [18, с. 6].

Эффект — это последствие результата; то, к чему привело достижение результата. Например, приобретенное знание, пережитые чувства и отношения, совершённые действия развили человека как личность, способствовали формированию его компетентности, идентичности [18, с. 6].

Таким образом, можно рассматривать обозначенные выше направления внеурочной деятельности как содержательный ориентир при построении соответствующих образовательных программ.

Результаты внеурочной деятельности младших школьников могут быть трех уровней:

Таблица 3

Результаты внеурочной деятельности

Первый уровень	Приобретение младшим школьником социальных знаний (об
-----------------------	---

	общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями (в основном в дополнительном образовании) как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта. Например, в беседе о здоровом образе жизни ребёнок не только воспринимает информацию от педагога, но и невольно сравнивает её с образом самого педагога. Информации будет больше доверия, если сам педагог культивирует здоровый образ жизни [30].
Второй уровень	Получение опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, т. е. в защищенной, дружественной социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить [18, с.7].
Третий уровень	Получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немислимо существование гражданина и гражданского общества. Очевидно, что для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде [18, с. 7].

В основе функционирования системы внеурочной деятельности по любому предмету лежит ряд принципов и частных требований, определяющих содержание, формы, методы, направление педагогического воздействия на развитие навыков социального взаимодействия.

Принципы внеурочной деятельности – исходные положения, которые определяют требования к её содержанию, методам и организационным формам. Они отвечают целям и задачам всей внеклассной работы в школе и иллюстрируют суть педагогической деятельности учителя-организатора внеклассной работы.

Предпосылкой более высокой информационной активности учащихся во внеклассной работе является возможность выбрать наиболее интересующий и доступный вид деятельности: чтение книг, развитие умений и навыков устной речи на занятиях кружка и т.д. Большое значение для стимулирования познавательной активности имеет не только разнообразие видов деятельности, но и её содержательная сторона. Использование новых, неизвестных учащимся материалов, их познавательная ценность и занимательность вызывают потребность в общении, повышают его качественный уровень [30].

Познавательное общение в детском коллективе наиболее вероятно, если собеседники располагают разной и интересной информацией по обсуждаемой проблеме. Постоянная работа с дополнительной литературой нужна, но она не характерна для каждого ученика начальной школы. А вовлекать в познавательное общение надо всех детей вне зависимости от того, располагают ли они на сегодняшний день хорошими дополнительными источниками информации. Поиску и использованию разнообразных источников информации надо целенаправленно учить. Универсальный источник информации, который есть всегда у каждого ребенка, — это возможность общения с родителями, родственниками, друзьями, одноклассниками, просто со знакомыми взрослыми и не очень взрослыми людьми. Только в постоянном познавательном общении формируются информационно-поисковые и информационно-коммуникативные навыки.

Во внеурочной деятельности, так же, как и на уроках, необходимо добиваться сознательного применения знаний, умений и навыков. От понимания содержания используемого материала, готовности учащихся включать его в речевую деятельность во многом зависит формирование интереса ребёнка к деятельности. Постепенное расширение лексико-тематических связей в тематике внеклассной работы создаёт благоприятные условия для решения практических, общеобразовательных и воспитательных задач. Эффективность внеурочной работы во многом определяется

соответствием её содержания, форм и методов и психофизиологическим особенностям учащихся. Знание и учёт типичных возрастных особенностей учащихся дают возможность учителю осуществлять перспективное планирование внеурочной работы по развитию информационной компетенции, определять её задачи и способы организации на каждом этапе.

Во внеурочной деятельности создаются оптимальные возможности для развития информационной компетенции учащихся, их мыслительных способностей, дарования, склонности детей, расширяется их кругозор, воспитываются в них высокие нравственные качества. Следовательно, внеурочная деятельность является наиболее эффективным средством формирования информационной компетенции, а также наиболее легкой и подходящей возрастным особенностям младших школьников.

Таким образом, информационная компетенция детей младшего школьного возраста является одним из приоритетов начального общего образования и включает в себя навыки деятельности по отношению к информации в учебных предметах и образовательных областях, а также во внеурочной деятельности. На сегодняшний день учитель получил возможность по-новому организовать внеурочную деятельность своих учеников, используя новые информационные технологии. Несмотря на то, что существует ещё много проблем, связанных как с техническим, так и методическим обеспечением для поддержки внеурочных занятий, работа в данном направлении имеет положительные тенденции. Только благодаря использованию во внеурочной деятельности информационных технологий создаются условия для успешного формирования информационной компетенции у младших школьников. Ввиду сказанного современный учитель должен сам постоянно совершенствоваться в области ИКТ и идти в ногу со временем.

1.3. Особенности организации творческой мастерской во внеурочной деятельности как средства развития информационной компетенции детей младшего школьного возраста

Особенно актуальной проблема формирования и развития информационной компетенции является, несомненно, в начальной школе, поскольку отвечает основным задачам становления и развития личности ребенка.

С появлением государственных стандартов нового поколения, в которых отмечается, что "в результате изучения всех без исключения предметов в начальной школе выпускники приобретут навыки работы с информацией", возникает проблема формирования и развития информационной компетенции на высоком уровне.

Как показывают многочисленные исследования, проблема формирования и развития информационной компетенции не может быть успешно решена без учета возрастных психологических особенностей детей младшего школьного возраста.

Самое важное событие в жизни ребенка в возрасте с 6 – 7 до 10 лет -это бесспорно поступление в школу. Изменение социального статуса приводит к появлению новой контролируемой деятельности - учебной, которая и определяет, по мнению психологов, практически всю систему отношений ребенка с обществом и формирует личность ребенка [54, С. 228]. Младший школьный возраст связан со множеством положительных изменений.

Во-первых, мышление. Доктор психологических наук, заслуженный деятель науки Российской Федерации В.С. Мухина считает, что основным видом мышления в младшем школьном возрасте является наглядно-образное мышление, при котором решение задач происходит в результате внутренних действий с образами. «Конечно, младший школьник может мыслить логически, но следует помнить, что этот возраст сензитивен к обучению, опирающемуся на наглядность» [30, С. 8].

Во-вторых, память, как произвольная, так и произвольная. Дети способны произвольно запомнить интересный для них учебный материал, но, в отличие от дошкольников, они могут целенаправленно, произвольно запомнить материал, не вызывающий интереса. С каждым годом обучение в большей степени опирается на произвольную память.

Младшие школьники обладают хорошей механической памятью. Также развивается смысловая память, которая дает возможность освоить достаточно широкий круг мнемонических приемов, т.е. рациональных способов запоминания. Если ребенок, работая с материалом, понимает его, то одновременно происходит и его запоминание [18, С. 168].

В-третьих, внимание. Внимание активно развивается в период дошкольного возраста, но серьезный прогресс в этой психической функции происходит именно в младшем школьном возрасте, так как успех процесса обучения в большей степени зависит от достаточной сформированности внимания. Несмотря на то, что у младших школьников с легкостью концентрируют внимание на особенно интересных для них материалах, т.е. в этом случае преобладает произвольное внимание, они способны сконцентрировать внимание на неинтересных действиях. Из-за сильных внешних впечатлений им бывает сложно сосредоточиться на теоретическом материале. Внимание в этом возрасте затруднено несколькими факторами: прежде всего, небольшим объемом и переключаемостью с одного вида деятельности на другой [18, С.165].

Учитывая психолого-педагогические характеристики детей младшего школьного возраста, процесс совершенствование информационной компетенции предполагает большую самостоятельность в решении возникающих проблем, то меняется и форма взаимодействия учеников с учителями: учитель уже не выступает для ученика единственным источником информации, а превращается в посредника, облегчающего получение информации. Как следствие, в организационных формах работы увеличивается доля самостоятельной, индивидуальной и групповой работы,

работы творческого, поискового и исследовательского характера.

Поскольку информационная грамотность является начальным уровнем формирования информационной компетенции, в современной системе начального образования происходят изменения, связанные с переходом к новой образовательной стратегии, суть которой заключается не в усвоении огромных объемов информации, а в овладении способами непрерывного приобретения новых знаний и навыками самостоятельной работы. Другими словами, чтобы быть успешным в современном мире постоянно меняющихся условий, необходимо обладать достаточно высоким уровнем информационной компетенции.

Сегодня существует несколько инновационных технологий для развития информационной компетенции младших школьников – игровые технологии, обучение в сотрудничестве, проектные технологии и др. Для успешной реализации формирования информационной компетенции младших школьников целесообразно использование технологии творческих мастерских.

Творческая мастерская, созданная А. Валлоном, П. Ланжевром, Ж. Пиаже, предполагает обучение подрастающего поколения способам получения знаний и умений [19]. Суть данной методики заключается в самостоятельном «открытии» информации посредством исследования ее связи с практикой. Технология творческих мастерских базируется на методе критического мышления. Для успешной реализации формирования информационной компетенции младших школьников целесообразно использование технологии творческих мастерских.

В двадцатые годы прошлого века в центре внимания общественности оказалась личность. Психологи, врачи, педагоги активно изучали особенности личности ребенка, пытались найти эффективные способы ее развития. Во Франции в этот период появилась «Французская группа нового образования», в которую вошли именитые педагоги, психологи того времени: Пиаже, Валлон, Ланжевен [25, с 156]. Их статья про технологии творческих

мастерских стала пособием для тех, кто поддерживал идеи французских просветителей. Выступая за обновление содержания образования, представители не отвергали полностью идеи педагогов, которые работали при классической системе.

Поклонники этого движения утверждали, что базой для своей философии они считают мысли гениальных представителей человечества: Песталоцци, Декроли, Руссо, Корчака, Макаренко, Пиаже, Баттельхейма, Бакле[61]. Основатели мастерских не принимали традиционные компоненты образовательного процесса. Они разрешали ребенку слушать не учителя, а своего одноклассника, выдвигать любые гипотезы, искать способы для их отстаивания. Ими был предложен тезис о том, что знание является созданием и поиском противостояния с навыками, полученными ранее, с критической оценкой той информации, что уже была принята. Педагоги настаивали на том, что у каждого ребенка есть природные задатки к творческой деятельности.

В конце прошлого века в Марселе была создана группа из 350 французских педагогов, а также представителей других европейских стран, которые создали положения новой технологии – мастерских [61]. Основное содержание технологии творческих мастерских на уроках физики, химии, биологии – это вызов традиционной образовательной системе. Ученик находится в активной позиции, он сам выстраивает свои знания, раскрывает внутренний потенциал. Благодаря такому подходу формируется личность с обновленным менталитетом. Ребенок развивается как ответственная, творческая, самостоятельная личность.

В современной образовательной системе нашей страны происходят серьезные изменения, направленные на повышение самостоятельности школьников. Для выполнения социального заказа, поставленного перед образовательными учреждениями обществом и государством, необходимо внедрять в воспитательный и образовательный процесс инновационные педагогические технологии. Среди них интерес представляет технология

творческих мастерских. Данный метод в полной мере соответствует современным представлениям психологов и педагогов о формировании компетенции у выпускников школ [56].

Основной задачей педагога становится помощь ребенку в раскрытии его интеллектуальных, творческих способностей, возможностей. В ходе мастерских, организуемых в разных предметных областях, осуществляется освоение подрастающим поколением интеллектуального и духовного саморазвития, эмоциональной саморегуляции, то есть освоение элементов компетенции личностного роста. При этом ребенок развивает культуру поведения, что позволяет ему легко адаптироваться в современном обществе. Своим названием технология обязана тому, что в ней предполагается существование мастера. Он лишь создает тот алгоритм действий, благодаря которому происходит творческий процесс. В нем педагог выполняет функцию наставника, а все основные этапы проходит сам ученик.

Таким образом *первой особенностью* организации творческой мастерской является то, что существенную роль играет работа педагога - мастера как организатора и руководителя, не задающего цель извне и контролирующего неукоснительное исполнение своих указаний, а формирующего коммуникативные умения обучающихся в процессе совместной деятельности, побуждающего ребенка к сотрудничеству, инициативе, активности, творчеству, при этом осуществлять опору на поиск необходимой информации, работу с разными источниками информации, сотрудничество в информационном поиске обучающихся, организуемой в творческих подгруппах. [57]

Среди методов, которые оптимально подходят для этой инновационной педагогической технологии, отметим групповую, парную, индивидуальную деятельность [40]. Технология мастерских предполагает не сообщение и освоение научной информации, а передачу способов проведения работы. Каждый этап учебного занятия направляет самостоятельную познавательную деятельность школьников. Они могут сами выбирать способы исследования

того вопроса, который был поставлен в начале урока. Личностный подход, который широко используют в наши дни в отечественном образовании, тесно связан с технологией мастерских. У каждого школьника есть возможность подобрать для себя оптимальные методы работы, согласовать их со своим наставником, выбрать алгоритм достижения универсальных учебных достижений. Творческая мастерская - идеальный способ раскрытия и развития интеллектуальных, творческих способностей школьников.

Младший школьный возраст, когда ребята начинают прислушиваться к своим сверстникам, пытаются устанавливать с ними взаимоотношения. Педагог предлагает работу в небольших группах, что позволяет детям получать навыки работы в команде. Они самостоятельно ищут способ решения задачи, поставленной перед ними учителем, то есть создают собственную «творческую мастерскую» [40].

После внедрения в российские школы новых образовательных стандартов востребована технология творческих мастерских на уроках английского языка, литературы, истории, обществознания, а также во внеурочной деятельности.

Согласно отечественным исследованиям Н.И. Беловой, И.А. Колесниковой, Е.О. Галицких, А.А. Окунева, Д.Г. Левитеса, Г.К. Селевко и др. [21]:

Мастерская – это синтетическая многомерная интегрированная рефлексивная образовательная технология. В. М. Монахов считал ее продуманной до мелочей моделью педагогической совместной деятельности по организации, проектированию, проведению учебного процесса с созданием комфортных условий для каждого ребенка. На базе технологии творческих мастерских педагог проводит необычные занятия, которые заставляют детей анализировать и объяснять увиденные эксперименты.

Деятельность обучающихся представлена в продуктивной форме различных планов [55]:

- интеллектуального,

- эмоционального,
- этического,
- коммуникативного,
- психологического.

На выходе из мастерской младшие школьники приобретают навыки общения, учатся работать, делить успех и ответственность с другими, узнают друг о друге много нового.

Школьник не просто «принимает» сведения, сообщаемые ему наставником, а проверяет их путем решения самостоятельных творческих задач. Важны разнообразные мнения, подходы, уважительное отношение к мнению другого и др. Внутри каждого задания школьники свободны в выборе способов выполнения, при этом миссия преподавателя-мастера заключается в разблокировании способностей ребенка, в создании условий для раскрытия и реализации его творческого потенциала.

Технология «Творческая мастерская» в начальной школе направлена на формирование у ребят универсальных учебных навыков, включающих и развитие информационной компетенции [55]. Педагог прививает своим воспитанникам любовь к учебе, помогает им выстраивать индивидуальные образовательные траектории.

Таким образом *второй особенностью* организации творческой мастерской является разработка программы, содержание которой будет направлено на развитие всех составляющих компонентов информационной компетенции обучающихся.

В технологии творческих мастерских педагог пользуется следующими принципами [59]:

- относится к ребенку как к равному собеседнику;
- не просто сообщает ему определенные знания и представления как неоспоримую истину, а направляет на самостоятельный эксперимент путем критического отношения к полученной информации;

- продуцирует самостоятельный разбор творческих заданий и упражнений;
- приветствует разнообразие подходов, мнений, высказывая при этом уважительное отношение к мнениям одноклассников, педагогов, ученых;
- осуществляет работу в команде;
- стимулирует проявление лидерских качеств;
- развивает критичность мышления.

Технология творческих мастерских позволяет каждому ребенку выполнять определенные задания, пользуясь собственными способностями, интересами, личным опытом. Результатом работы в мастерской становится не только реальное знание или умение, важен сам процесс постижения истины и открытие нового.

Среди навыков информационной компетенции младших школьников, формируемых посредством организации технологии творческой мастерской, необходимо выделить:

- Умения коммуникации;
- Рефлексивные умения;
- Познавательные умения.

В ходе работы творческой мастерской педагог не просто сообщает знания как неоспоримую истину, а создает такие условия, при которых ребенок выстраивает свое собственное образовательное пространство. Учитель не является авторитарным наставником, он талантливый скульптор, который относится с уважением к школьникам. Школьники учатся самостоятельно приобретать знания, формулировать свою позицию, обосновывать выбранную точку зрения.

В рамках проведения мастерских у учителей появляется вопрос об умениях, знаниях, навыках. Суть технологии состоит в том, что цель и задачи деятельности на уроке формулируют дети, а не педагог. Совместными усилиями участники образовательного процесса выдвигают гипотезу на

конкретном уроке, а в конце занятия делают вывод о ее результативности. Такая инновационная педагогическая технология не предполагает традиционной передачи значительного объема знаний от учителя школьникам.

Отечественные психологи, в частности, Н. Ф. Талызина, убеждена в том, что нельзя усвоить знания, если они не предполагают активных действий со стороны обучаемого [12]. Качество усвоения ЗУН зависит от многообразия видов деятельности, выбираемых в ходе урока педагогом для своих воспитанников. Деятельность, связанная с выполнением заданий в рамках мастерской, предполагает концентрацию познавательных сил, мышления, памяти, воображения. Особенность этой технологии состоит в том, что ребятам предлагается объемная формулировка, в которой много неопределенности и недосказанности. Именно такой подход предполагает творческий поиск правильного решения самими школьниками. Ребята не только определяют цель деятельности, они выстраивают алгоритм действий, подбирают теоретическую базу для достижения поставленной задачи.

В ходе работы творческой мастерской используется нестандартная форма организации занятий, инновационная технология обучения, которая помогает создать на занятиях творческую атмосферу, психологический комфорт, развивает у учащихся познавательные, творческие и коммуникативные способности, интерес, учебно-познавательную мотивацию, исследовательскую деятельность, позволяет осуществить и эмоционально прочувствовать процесс совместного творчества (сотворчества), поиска знания, путем самостоятельного или коллективного открытия. Происходит реализация идеи диалога во всех его аспектах. Происходит обмен мнениями, знаниями, творческими находками между участниками мастерской, чему содействует чередование индивидуальной, групповой деятельности и работы в парах. Результатом работы в мастерской становится не только реальное знание или умение, важен сам процесс постижения истины и открытие нового.

Процесс организации совместной деятельности «мастера» и учеников состоит из последовательности взаимосвязанных этапов. На каждом из них учебное задание направляет познавательную деятельность учеников. Ученики имеют возможность выбора пути исследования, средств достижения цели, темпа работы и т.д. Мастерская часто начинается с актуализации знаний каждого по данному вопросу, которые затем обогащаются знаниями товарищей по группе. На следующем этапе знания корректируются в разговоре с другой группой, и только после этого точка зрения объявляется классу. В этот момент знания еще раз корректируются в результате сопоставления своей позиции с позициями других групп. В классе организуется рефлексия работы и самого процесса познания. Познавательная деятельность учеников в процессе выполнения заданий — это альтернатива простой передачи информации [7].

В литературе, посвященной проблемам технологизации образовательного процесса, представлен алгоритм организации работы мастерской (Мухина И.А.) [31].

Таблица 4

Алгоритм организации работы мастерской (Мухина И.А.)

Алгоритм	<p>1. Индукция – это создание эмоционального настроения каждого ученика. Для того чтобы разбудить в учениках чувства, вызвать ассоциации и т.д. используют «индуктор» – это слово, образ, предмет, фраза, рисунок, звук и т.д. Первое задание в мастерской должно мотивировать дальнейшую деятельность учеников, для этого нужно соблюдать два правила: первое – оно актуализирует личный опыт каждого, второе – задание должно предоставлять выбор, создавать смятение, недоумение, т.е. психологически готовить к дальнейшей творческой деятельности. Задача педагога - мастера подобрать больше различных индукторов для воздействия на мотивационную, эмоциональную сферу ученика [38].</p> <p>Цепочка заданий, продумывается педагогом – мастером, так чтобы углублять знания учеников.</p> <p>2. Самоинструкция - индивидуальное создание гипотезы, решения, текста, рисунка. Первоначально ученик старается ответить на вопрос самостоятельно, ориентируясь только на собственную точку зрения и мысли, т.к. для развития творческого потенциала, ученику нужно стремление найти ответ на решение проблемы самостоятельно. Педагогу – мастеру следует</p>
-----------------	--

	<p>фиксировать высказывания каждого ученика, не выделяя правильные или неправильные суждения.</p> <p>3. Социоконструкция – это групповая или парная работа, т.е. организуется объединение гипотез, суждений, происходит взаимная оценка, что позволяет каждому сравнить свои знания с опытом другого, скорректировать их с учетом полученной информации.</p> <p>4. Социализация - общее обсуждение того, что сделано индивидуально, в паре, в группе, рассмотрение всех гипотез, мнений. Обсуждение происходит на основе толерантного отношения к мнениям других учеников. Такая работа обеспечивает интеграцию идей, вариантов, корректировку идей. Педагог- мастер следит чтобы была атмосфера сотрудничества, никто не подавлял отдельных учеников.</p> <p>5. Афиширование – представления работ учеников (текстов, схем, рисунков и.т.д) в аудитории ознакомление с ними других учеников. Результаты работ рассматриваются всеми участниками мастерской.</p> <p>6. Рефлексия - отражение чувств, ощущений, возникших у обучающихся в ходе мастерской, это богатейший материал для рефлексии самого педагога - мастера, для усовершенствования им дальнейшей работы [38].</p>
--	--

Основные положения мастерской можно выделить в виде правил:

- Мастер создаёт атмосферу открытости, доброжелательности, сотворчества в общении.
- В процессе занятий мастер обращается к чувствам младшего школьника, пробуждает в нём интерес к изучаемой проблеме (теме)
- Он работает вместе с детьми.
- Мастер не торопится давать ответы на поставленные вопросы.
- Важную информацию он преподносит малыми дозами, если обнаруживает потребность в ней у обучающихся.
- Исключает официальное оценивание работы учащегося (не выставляет отметок в журнал, не ругает, не хвалит), но через представление работ даёт возможность проявления самооценки обучающегося.
- Стимулируя творчество обучающихся, мастерские делают их активными участниками процесса обучения.

Необходимо также отметить формирование способов деятельности с целью эффективного формирования информационной компетенции:

- умение задавать вопросы необходимо для любого исследователя:
- выделение важной информации в тексте по словам - «маркерам»:
- выявление основной мысли текста по ключевым словам. Главная мысль будет ответом на вопрос: «Что хотел сказать автор этим текстом?» или «Что я нового узнал из текста после его прочтения?»

- выделение главной мысли текста путем его «сворачивания».

Методические приемы:

- постановка конкретных проблемных вопросов, требующих логики рассуждения, обоснования, обобщения, конкретизации.
- постановка проблемных задач.
- выполнение проблемных теоретических и практических заданий.

Это задания, которые начинаются словами: докажи, определи, понаблюдай, рассмотри, сравни, подумай, исследуй, прокомментируй, предложи и т. д.

- подводящий или побуждающий диалог. При этом подведение к знанию может осуществляться как от поставленной проблемы, так и без нее.
- подведение к противоречию между теоретическими знаниями и практической деятельностью.
- подведение школьников к противоречию, вызывающему у них удивление. Передача учащимся не просто знаний, а способов работы со знаниями.

Важной с точки зрения методики организации творческой мастерской является выбор технологий, содержания и видов деятельности, соответствующих интересам и потребностям младших школьников.

Предметом заинтересованности младших школьников может стать создание мультипликационного фильма с применением информационных технологий. Мультипликация в образовательном процессе — это новый

универсальный многогранный способ развития ребенка в современном и информационно насыщенном мире.

Для развития информационной компетенции во внеурочной деятельности в рамках творческой мастерской необходимо применять современные информационные технологии, которые помогают ребенку успешно реализовывать свои познавательные и творческие способности в условиях современной школы. Мультипликация является полезной образовательной технологией благодаря присущим ей качествам интерактивности, гибкости, и интеграции различных видов наглядной учебной информации, а также благодаря возможности учитывать индивидуальные особенности учащихся и способствовать повышению их мотивации. При работе с жанрами мультипликации ребенку необходимо обрабатывать информацию в различных формах. В ходе данной деятельности у ребенка происходит развитие информационной компетенции, он становится активным участником процесса. С помощью современных информационных технологий при монтаже мультфильма учащиеся создают видео ряд из кадров фотографий, видео, накладывают звук, создают эффекты. Осуществляют освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов). Учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, PowerPoint, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.).

При просмотре мультфильма дети так же работают с информацией, которые обеспечивают информационные технологии. В ходе беседы с учениками анализируется содержание мультфильма, зрительные образы отдельных персонажей или особенности создания фона. Отсюда можно, сделать вывод, что при любой форме работы с использованием мультипликационных технологий учащиеся работают с информацией, которые обеспечивают современные информационные технологии.

Поэтому *третьей особенностью* организации работы творческой мастерской является применение интерактивных информационных

технологий в организации деятельности обучающихся. Работа с мультипликационными фильмами во внеурочной деятельности способствует формированию информационной компетенции младших школьников. Дети младшего школьного возраста воспринимают и усваивают информацию преимущественно через визуальные образы, поэтому видеоматериалы, в частности, мультфильмы, могут быть самым доступным источником медиаобразовательной информации. Жанр киноискусства – мультфильмы любим всеми детьми. Когда они еще не умеют говорить, читать, но уже с удовольствием их смотрят. Произведения мультипликации стимулируют у младшего школьника работу воображения, фантазии, вовлекают его в мир обобщенных образных представлений, а по мере его взросления – в мир поэтической метафоры, нравственно-философской притчи, художественного размышления. И гораздо больше становится желание детей самим создать мультфильм, узнать о том, как они создаются, познакомиться с именами известных мультипликаторов, научиться самим делать анимацию. Сегодня мультипликация уже перестала быть просто впечатляющим зрелищем, которое можно лишь воспринимать со всё большего числа окружающих человека экранов. Она – элемент "новой грамотности".

Процесс создания творческих работ воспитывает у обучающихся усидчивость и развивает их творческий поиск, учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию. Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Коллективное творчество детей проявляется в создании своей сказки, стихотворения, рассказа. Поэтому работы детей уникальны и

неповторимы. Такие занятия создают условия для развития информационной компетенции у младших школьников.

Анимационная деятельность детей имеет огромный потенциал и может иметь различные акценты в своей реализации в зависимости от выбранной техники.

Таблица 5

Виды анимационных техник

Стоп моушен	Оживление предметов, предметная анимация
Перекладочная рисованная анимация	Самая простая анимационная техника, позволяет избежать сложных процессов прорисовки, заливки и фазовки. В тоже время обладающая широчайшими возможностями. Доступна и понятно ребенку, потому что позволяет ему работать не с абстрактными предметами и явлениями, а с марионеткой. С помощью красок, карандашей, фломастеров, мелков, угля дети рисуют персонажей, фон отдельно, происходит съемка различных объектов и получается анимационный фильм.
Перекладочная пластилиновая анимация	Пластилин очень благодарный материал, даже самая простая поделка в анимации может выглядеть эффектно. Пластичный и смешиваемый позволяет делать перевоплощения и превращения. Позволяет имитировать различные фактуры и поверхности. Изготовление сказочных героев из пластилина, покадровая съемка сказочных героев в движении.
Объёмная пластилиновая анимация	Одна из самых сложных техник. Завлекает и завораживает зрителя. Позволяет создать красивые декорации. Персонаж может крутиться и вращаться вокруг своей оси без использования подменок.
Оживающие фоны	Создание оживающего фона задает атмосферу, настраивает зрителя. Позволяет участникам привыкнуть к технологическим особенностям создания фона, позволяет малыми силами создавать эффектные переходы в сценах. Можно настроить детей на изучение конкретных тем в игровой форме. С помощью красок, акварели, гуаши и туши дети рисуют на стекле или бумаге под камерой, происходит съемка различных объектов и получается анимационный фильм в определенной последовательности рисунка.
Кофейная-сыпучая анимация	Красивая техника, завораживающая, позволяет создавать как абстрактные, так и довольно реалистичные картины. Задает таинственную мистическую атмосферу. Позволяет работать с символами, картинами. Серия картин, связанных переплывами способна превратиться в полноценный маленький фильм. В данной технике анимации используются сыпучие экологические материалы – порошок, песок, разные крупы, соль, чай, кофеин др. Вырисовывается любой рисунок и снимается по кадрам.

Мультипликация как одна из форм экранного искусства представляет собой синтетический вид, объединяющий живопись, графику, музыку, литературу, элементы театра и танца. Выразительно-изобразительные средства каждого из этих видов искусства по-своему (очень разнообразно и богато) воздействуют на представление, воображение, зрительную память, мыслительную активность, раскрытие творческого потенциала. Комплекс факторов: сюжетность, зримость образов, звуковое сопровождение заставляют зрителя сопереживать, сопровживать сюжет вместе с героями, а у ребенка вызывает сильную эмоционально-чувственную реакцию, проявляющуюся, в самых разных формах, в том числе в виде речевого высказывания.

Таким образом, создание мультфильма может выступать в качестве формы образовательной работы, представляющей внешнее выражение согласованной деятельности взрослых и детей, обуславливающей способ, временной и порядковый режим организации их взаимодействия в процессе просмотра и обсуждения видеоматериалов.

Ценность созданного младшими школьниками мультфильмов заключается не столько в технике их создания, сколько в идее, которую обучающиеся хотят донести до своего зрителя.

Создание мультфильма имеет следующие этапы:

1. **Литературная часть.** Поиск идеи. Составление истории, сюжета, сценария. Знакомство с этапами развития сюжета (экспозиция, завязка, развитие действия и кульминация, развязка и эпилог). Литературный сценарий (что снимаем), режиссёрский (как снимаем).

2. **Изобразительная часть.** Изготовление героев, фонов, бутафории, необходимой по сценарию.

3. **Актёрско-режиссёрская часть.** Проигрывание истории вживую (дети исполняют роли мультяшных героев, обращая внимание на выразительность мимики и пластики героев).

4. **Раскадровка.** Составление раскадровки. Разделение фильма на эпизоды. Картинка эпизода. План, которым снимается эпизод (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь). Описание действия, происходящего в эпизоде. Описание звука в эпизоде. Время эпизода. Описание техники анимации, применяемой в эпизоде.

5. **Озвучивание.** Составление фонограммы. Запись речи. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчёт фонограммы по времени.

6. **Съёмочная.** Предварительные этюды на движение героев, подготовка к съёмкам героев, фонов, выбор техники анимации, съёмки фильма по эпизодам. Во время съёмок обучающиеся знакомятся с аппаратурой для осуществления фотографирования и видеозаписи, знакомятся с техническими особенностями цифрового фотоаппарата и его возможностями, функциями, получают практические навыки съёмки мультфильма по эпизодам.

7. **Монтаж.** Сведение видеоряда и звукоряда. Обработка. Составление титров. На данном этапе обучающиеся получают навыки работы с графическим редактором, учатся открывать созданные файлы, производить раскадровку имеющихся файлов-кадров, повторять в циклическом порядке, сохранять созданные файлы. Одной из предложенных младшим школьникам для работы программ может являться *MoviMaker*.

8. **Просмотр и обсуждение.** Просмотр и анализ собственных мультфильмов. Выявление достоинств, недостатков, ошибок, удачных находок. Далее проводится подготовка к празднику и праздник «Мультфестиваль».

Существует много программ для создания мультфильмов и анимации. Рассмотрим некоторые из них:

Jasc Animation Shop — данная программа для создания анимации одна из самых простых. Её стоит попробовать тем, кто впервые берется за разработку мультфильмов. В этой программе вряд ли получится нарисовать

что-то серьезное, но она поможет понять ребенку принцип создания анимации и основные особенности работы.

Multator.ru — сайт, на котором можно создать собственный мультфильм. Для этого просто перейдите на сайт и нажмите кнопку «Нарисовать». Дорисуй мультфильм! Надо нарисовать человечка и помочь ему рисованием нужных предметов. По ходу мультика надо будет еще дорисовывать нужные предметы.

Scratch — позволяет детям создавать собственные анимированные интерактивные истории, игры и модели. В Scratch можно играть с различными объектами, видоизменять их, перемещать по экрану, устанавливать формы взаимодействия между объектами. В этой среде ученики не используют готовые компьютерные игры, а конструируют свои собственные игры, истории и модели.

Таким образом, мастерская – это рефлексивная образовательная технология, результатом которой является совместное творчество детей младшего школьного возраста.

Нами была разработана программа творческой мастерской «Мультлаборатория» направленная на формирование информационной компетенции детей младшего школьного возраста. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых цифровой объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.).

Следует выделить особенности организации работы мастерской как формы развития информационной компетенции:

1. Будет разработана программа внеурочной деятельности в форме организации творческой мастерской, содержание которой будет направлено на целостное развитие всех составляющих компонентов информационной компетенции обучающихся.

2. В реализации программы работы творческой мастерской «Мультлаборатория» необходимо применять современные информационные

технологии по созданию мультфильмов, как одно из средств формирования информационной компетенции у детей младшего школьного возраста, направленные на формирование соответствующих компонентов (мотивационного, когнитивного, ценностного, деятельностного).

3. Деятельность педагога в мастерской должна быть организована как работа мастера, формирующего умения обучающихся в процессе деятельности, побуждающего ребенка к поиску информации, работе с различными источниками, инициативе, суждению, активности, анализу, оценке, при этом идет опора на поиск необходимой информации, работу с разными источниками информации, сотрудничество в информационном поиске обучающихся, организуемой в творческих подгруппах.

Выводы по главе 1

Анализ психолого-педагогической литературы (Хиленко Т.П., Зимняя И.Я., Иванова Д.А., Митрофанова К.Г., Хуторской А.В.) показал, что информационная компетентностью младшего школьника – это способность и умение самостоятельно искать, анализировать, отбирать, обрабатывать и передавать необходимую информацию при помощи устных и письменных коммуникативных информационных технологий. Данный вид компетенции включает мотивационный, когнитивный, ценностный, рефлексивно-оценочный и деятельностный компоненты. Младший школьный возраст представляет особую важность для формирования информационной компетенции, так как именно в этот период происходит активизация развития познавательных способностей, формирование содержательных обобщений и понятий, мировоззренческих убеждений.

Процесс эффективного формирования информационной компетенции учащихся младших классов обеспечивается не только на уроках, но и во внеурочной деятельности при соблюдении дидактических принципов, с учетом современных форм и методов работы с детьми. Ребенок должен овладевать не только системой знаний, но осваивать универсальные способы действия с этими знаниями, и с их помощью сможет сам добывать необходимую информацию, при этом в дальнейшем ее использовать на практике.

Атмосфера взаимопомощи, сотрудничества, взаимной поддержки, создаваемая в мастерской, позволяет через взаимодействие учеников с разным уровнем подготовки обеспечить взаимосвязь процессов самообучения, самовоспитания, самоконтроля и формирования информационной компетенции. Технология мастерских имеет творческую направленность, формирует у детей восприятие, воображение, развивает творческие способности, которые помогают получать, перерабатывать и применять полученную информацию. Создав благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию

учения, учитель воспитывает интерес к познавательной деятельности, к получению новых знаний, использованию новых технологий в ходе работы творческой мастерской.

Несмотря на то, что существует ещё много проблем, связанных как с техническим, так и методическим обеспечением для поддержки внеурочных занятий, работа в данном направлении имеет положительные тенденции. Только благодаря использованию во внеурочной деятельности информационных технологий создаются условия для успешного формирования информационной компетенции у младших школьников.

Внеурочная деятельность предназначена для работы с возможностью выбора школьниками индивидуальной образовательной траектории и направлена на разностороннее развитие обучающихся, в том числе и на развитие информационной компетенции. Во внеурочной деятельности реализуются разнообразные формы работы, но большим потенциалом для развития информационной компетенции является мастерская.

Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по развитию информационной компетенции детей младшего школьного возраста в творческой мастерской «Мультлаборатория»

2.1. Изучение исходного уровня сформированности информационной компетенции у детей младшего школьного возраста

Для проверки основательности теоретических рассуждений и правильности выдвинутой гипотезы было организовано опытнo-экспериментальное исследование по формированию у младших школьников информационной компетенции, которое было осуществлено на базе муниципального бюджетного образовательного учреждения средней общеобразовательной кадетской школы № 4 города Нефтеюганска.

Опытнo-экспериментальная работа длилась в течение года (май 2019 – май 2020).

В экспериментальном исследовании приняли участие дети двух классов: 22 человека (9 мальчиков и 13 девочек) из 3 «К» класса и 20 человек из 3 «А» класса (12 мальчиков и 8 девочек).

Опытнo-экспериментальная работа осуществлялась в три этапа (констатирующий, формирующий и контрольный) и не нарушала целостности учебно-воспитательного процесса в школе.

Цель экспериментального исследования заключалась в проверке результативности формирования информационной компетенции у детей младшего школьного возраста в рамках реализации программы внеурочной деятельности «Мультлаборатория».

Для реализации поставленной цели были сформулированы следующие задачи:

1. Выявить исходный уровень сформированности информационной компетенции у детей младшего школьного возраста.
2. Разработать программу внеурочной деятельности с учетом выделенных особенностей и организовать в экспериментальной группе

занятия, направленных на повышение уровня сформированности информационной компетенции у детей младшего школьного возраста.

3. Сравнить полученные результаты до и после формирующего эксперимента и сделать выводы.

Цель констатирующего этапа эксперимента – определение исходного уровня сформированности информационной компетенции у детей младшего школьного возраста.

В задачи констатирующего эксперимента входило:

- определить методики для изучения сформированности информационной компетенции у детей младшего школьного возраста;
- выявить уровень сформированности информационной компетенции у обучающихся 3 «К» и 3 «А» классов.

Для оценки уровня сформированности у детей младшего школьного возраста информационной компетенции необходимо четко определить критерии и показатели развития данного качества. Опираясь на исследования Т.П Хиленко, И.А Мухиной в данной области. [55] Не каждый ребенок обладает выделенными критериями. Уровень их развития помогают определить показатели оценки. Каждый критерий сформированности информационной компетенции детей определяется показателями, представленными в соответствии с тремя уровнями. С учетом положений математической статистики, используемой при расчете оценочных шкал, нами была определена значимость каждого показателя в баллах.

Таблица 6

Компоненты и критерии для определения уровня сформированности информационной компетенции детей младшего школьного возраста

компоненты	критерии
мотивационный компонент	1. Готовность к работе с новыми информационно-коммуникационными технологиями. 2. Интерес к работе с информацией и осмысление полезности такой работы. 3. Понимание сущности информационных процессов.

когнитивный компонент	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знание о том, какие источники информации существуют. 2. Умение использовать различные источники информации. 3. Умение использовать компьютерные технологии. 4. Умение найти нужный источник информации не только в учебных задачах, но и в реальной жизненной ситуации.
ценностный компонент	<ol style="list-style-type: none"> 1. Умение выделять недостоверные и сомнительные элементы. 2. Умение находить альтернативную и дополнительную информацию. 3. Умение обобщать, сравнивать и противопоставлять данные, интерпретировать полученную информацию и выносить суждение по рассматриваемой теме и аргументировать его. 4. Умение описать и представить результаты своей работы.
деятельностный компонент	<ol style="list-style-type: none"> 1. Умение читать текстовые документы на компьютере, работать с текстом в различных форматах. 2. Умение вводить и оформлять текст на компьютере. 3. Умение работать со средствами Интернет. 4. Умение осуществлять преобразование полученной информации в различные форматы (фото, видео, презентации Power Point, графики, аудио)

Баллы, полученные по всем критериям, суммировались. По итогам обсчета каждый ребенок мог получить от 9 до 90 баллов. В зависимости от количества баллов мы выделили 3 уровней сформированности информационной компетенции ребенка.

Согласно вышеперечисленным критериям и показателям нами были определены следующие уровни сформированности навыков социального взаимодействия детей:

Низкий (9-39 баллов) – критический уровень: осуществляет поиск и отбор источников информации по одному или двум заданным критериям. Получает информацию из одного адаптированного (учебного) источника на уровне чтения и запоминания. Получает информацию, используя неадаптированный источник, на уровне чтения, запоминания и простых форм записи. Сводит информацию из нескольких источников информации по теме на уровне чтения, пересказа и простых форм записи (без переработки и анализа материала).

Средний (40-69 балла) – допустимый уровень: осуществляет поиск и отбор источников информации соответственно поставленной учебно-

познавательной задаче. Владеет рациональными приемами и способами самостоятельного поиска источников информации. Сравнивает источники информации с точки зрения их практического использования. Сводит информацию из различных источников по заданной теме. Владеет методами аналитико-синтетической переработки информации из разных источников. Использует полученную информацию в практических целях.

Высокий (70-90 баллов) – оптимальный уровень: осуществляет поиск, отбор и оценку источников информации соответственно поставленной учебно-познавательной задаче и собственным информационным потребностям. Самостоятельно на основе анализа информации из различных источников делает свои выводы, заключения. Владеет технологией подготовки и оформления результатов самостоятельной учебной и научно-исследовательской работы (подготовка сочинений, рефератов, докладов). Создает собственный информационный продукт и может представить его в различных формах.

На наш взгляд, учет и анализ данных по каждому критерию, не выделяя среди них ведущих и вспомогательных, позволит получить наиболее объективное представление об уровне сформированности информационной компетенции детей.

Чтобы зафиксировать исходный уровень сформированности информационной компетенции у детей, участвующих в диагностическом исследовании, использовались специальные диагностические методики, разработанные для определения уровней сформированности выделенных критериев. Основой послужили методики исследований Т.П. Хиленко [12, с. 29], Н.В. Каменковой, Е.Д. Поляковой [64, с. 154], которые были адаптированы нами в соответствии с задачами педагогического исследования.

Обследование детей с целью выявления уровня сформированности информационной компетенции было проведено с помощью комплекса методов.

Для решения задачи изучения развития когнитивного и эмоционально-ценностного компонента использовалась диагностическая работа составлена на основе методик, взятых из учебного пособия Н.В. Каменковой, Е.Д. Поляковой «Работа с текстом и информацией» (см. Приложение 1), индивидуальная беседа, разработанная на основе методик Ивановой М.А., Деловой Л.Ю., Кузнецовой Н.О (см. Приложение 2).

Для изучения сформированности деятельностного компонента сформированности информационной компетенции нами использовалась методика Т.П Хиленко «Действие с информацией» (см. Приложение 3).

Карта диагностики сформированности информационной компетенции представлена в таблице 7.

Таблица 7

Карта диагностики сформированности информационной компетенции

Компоненты информационной компетенции	Показатели информационной компетенции	Методики для определения сформированности информационной компетенции
когнитивный	уровень формирования знаний и представлений об информации, информационной деятельности и источниках информации	диагностическая работа составлена на основе методик, взятых из учебного пособия Н.В. Каменковой, Е.Д. Поляковой «Работа с текстом и информацией» (см. Приложение 1).
эмоционально-ценностный	наличие ценностных ориентаций личности на информационную деятельность	индивидуальная беседа, разработанная на основе методик Ивановой М.А., Деловой Л.Ю., Кузнецовой Н.О. (см. Приложение 2).
деятельностный	опыт применения знаний как системы общих информационных умений и навыков при использовании информационных технологий, а также понимание сущности технологического подхода к реализации деятельности, а также знание особенностей	методика Т.П Хиленко «Действие с информацией» (см. Приложение 3).

	средств информационных технологий по поиску, переработке и хранению информации	
--	--	--

Полученные данные подвергались количественной и качественной обработке в соответствии с выделенными критериями и показателями.

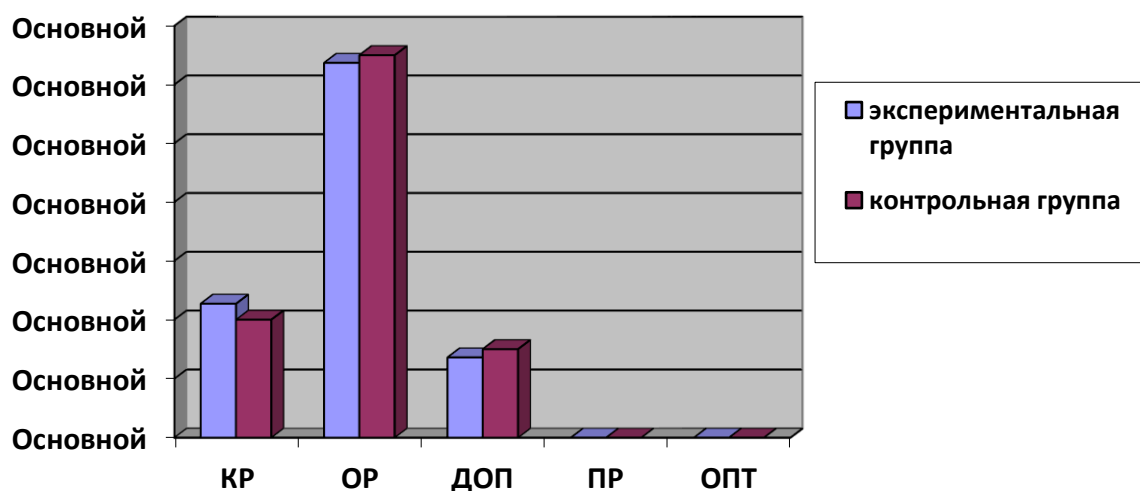
Проведенное диагностическое исследование позволило нам получить следующие данные (см. Таблица 8; Приложение 4).

Таблица 8

Распределение детей экспериментальных и контрольных групп (в %) по уровням сформированности информационной компетенции

Уровень сформированности навыков социального взаимодействия	Группа №1, 3 К (22 человека)		Группа №2, 3 А (20 человек)	
	чел.	%	чел.	%
критический	5	22,7	4	20
ориентировочной	14	63,7	13	65
допустимый	3	13,6	3	15
продвинутый	0	0	0	0
оптимальный	0	0	0	0

Различия в исходных уровнях сформированности информационной компетенции младших школьников во 3 «К» и 3 «А» классах можно наглядно проследить по гистограмме 1.



Гистограмма 1. Сравнительные результаты диагностики сформированности информационной компетенции младших школьников в 3 «К» и 3 «А» классах (констатирующий эксперимент)

Итак, определение степени сформированности каждого из выделенных нами компонентов информационной компетенции и их критериев позволило нам установить общий уровень информационной компетенции у детей обследованных групп. Результаты анализа исходно-диагностических экспериментальных данных показали, что большинство детей находятся на ориентировочном уровне сформированности информационной компетенции (63,7 % в экспериментальной и 65 % в контрольной группе); существенная часть детей (22,7 % и 20 % соответственно) - на критическом; и только 15 % обследованных в контрольной и всего 13,6 % в экспериментальной группе достигли допустимого уровня сформированности информационной компетенции. Никто из школьников не достиг продвинутого и оптимального уровней сформированности информационной компетенции. Для решения дальнейших задач опытно-экспериментальной работы нам важно было изучить причины сложившегося положения.

С целью определения понимания педагогами сущности информационной компетенции детей, а также изучения характера трудностей, с которыми сталкиваются педагоги в данной области, нами были разработаны вопросы для интервьюирования педагогов (см. Приложение 4).

Анализ полученных ответов показал, что педагоги недостаточно понимают содержание понятия «информационная компетенция», однако уделяют внимание этому направлению в процессе организации воспитательных воздействий. Чаще всего для решения задач данного направления учителя используют словесные методы: беседы, рассказы, решения проблемных ситуаций в повседневной жизни детей. Коллективные формы деятельности педагоги использует не часто.

На современном этапе развития общества происходит стремительное увеличение потоков информации. Поэтому необходимо правильное её использование в педагогическом процессе, для формирования информационной культуры младших школьников. Именно в школе начинается формирование информационной компетенции, при этом большая роль отводится внеурочной деятельности. Поэтому необходимо правильно сформировать умения рациональной работы с информацией. При этом нужно учитывать один из важнейших факторов, такой как учёт психологических, возрастных и индивидуальных особенностей учащихся начальной школы, а также необходимо соблюдать такие условия, как соответствие используемого материала возрастным особенностям учащихся, санитарно-гигиенические нормы, многофункциональность использования форм внеурочной деятельности.

Опрошенные педагоги указывают на определенные объективные трудности в организации работы по развитию информационной компетенции у детей: отсутствие методических разработок, рекомендаций, которые бы ориентировали учителей на развитие информационной компетенции детей. Одной из трудностей, которую отмечают педагоги, является отношение родителей к проблеме информационной компетенции: большинство семей ожидают от педагогов особого внимания именно к этому направлению работы, считая, что развитие ребенка в данном направлении является менее значимой проблемой.

С целью выявления отношения родителей к проблеме формирования информационной компетенции детей нами был использован вопросник для родителей (см. Приложение 5). Всего опрошено 40 респондентов, по результатам опроса сделаны следующие выводы.

Далеко не все родители удовлетворены тем, как сформирована у ребенка информационная компетенция. Так, не довольны тем, как ребенок умеет работать с информацией – 26 % опрошенных, не знали что ответить – 9 % респондентов; тем, как ребенок оценивает свои возможности, не

удовлетворены – 15 % родителей, 33 % - не знали, что ответить; как ребенок ориентируется в правилах поведения на улице не устраивает – 39 % родителей; умением ребенка находить выход из сложных ситуаций не удовлетворены 42 % родителей, не знали, что ответить – 13 % респондентов.

Среди основных трудностей при формировании навыка работы с информацией родители выделяют следующие: мало свободного времени – 45 %, не хватает терпения – 23 %, не хватает знаний – 15 %, никаких – 17 %.

Таким образом, изучив отношение родителей к формированию информационной компетенции у детей, мы пришли к выводу, что большинство из них недооценивают значение данной работы. Немногие родители готовы постоянно уделять внимание развитию информационной компетенции ребенка. Большинство опрошенных указывают на существование трудностей при осуществлении работы по данному направлению. Они связаны как с недостатком времени и терпения у родителей, так и с плохой информированностью о методах и приемах, а также содержании информационной компетенции детей.

Итак, констатирующий этап опытно-исследовательской работы позволяет сделать следующие выводы:

1. Исходная оценка сформированности информационной компетенции детей показала, что большинство детей контрольной и экспериментальной групп находятся на критическом, ориентировочном и допустимом уровне формирования навыков социального взаимодействия.

2. Сложившееся положение объясняется тем, что педагоги мало внимания уделяют вопросам формирования информационной компетенции детей.

3. Педагогами и родителями недостаточно используются разнообразные методы и приемы формирования информационной компетенции детей.

4. Объясняя причины неэффективной работы по данной проблеме, педагоги указывают на определенные трудности: отсутствие понимания

содержания информационной компетенции, не разработанность методических рекомендаций, которые ориентировали бы на развитие данного качества младших школьников и дальнейшую работу, запрос родителей.

5. Выявленные трудности в данной области воспитания в семье, на наш взгляд, объясняются недостаточной подготовкой родителей к решению данной задачи, слабой связью образовательного учреждения с семьей.

6. В образовательной организации не реализуются программы внеурочной деятельности, направленные на формирование информационной компетенции детей.

Все вышесказанное обосновывает возможность и необходимость осуществления целенаправленной работы по формированию информационной компетенции у детей.

2.2. Организации творческой мастерской «Мультлаборатория» как средства развития информационной компетенции детей младшего школьного возраста

Основываясь на результатах констатирующего эксперимента, мы сделали вывод о необходимости формирования у младших школьников исследуемой группы информационной компетенции через организацию творческой мастерской. В качестве экспериментальной группы был выбран 3 «К» класс, так как по результатам диагностики у обучающихся этого класса были более низкие показатели сформированности во всех компонентах информационной компетенции. Во втором классе – контрольном 3 «А», также осуществлялась работа по формированию информационной компетенции у обучающихся, но при этом использовалась не экспериментальная программа внеурочной деятельности, а реализуемая в данной школе традиционная программа. Таким образом были созданы относительно равные условия организации образовательного процесса для обучающихся экспериментального и контрольного классов.

Цель формирующего эксперимента: разработать и реализовать программу творческой мастерской «Мультлаборатория», направленную на формирование развития информационной компетенции детей младшего школьного возраста с учетом выделенных особенностей.

С целью повышения уровня сформированности информационной компетенции у младших школьников через организацию творческой мастерской нами была разработана программа «Мультлаборатория», составленная на основе программы Н.А. Цирулик «Творческая мастерская» [57]. Реализация программы осуществлялась во внеурочной деятельности. Программа учитывала условия повышения эффективности информационной компетенции: содержание программы творческой мастерской будет направлено на формирование соответствующих компонентов развития информационной компетенции (мотивационного, когнитивного,

ценностного, деятельностного); в ее реализации будут применяться современные информационные технологии по созданию пластилиновых мультфильмов (запись фонограммы к мультфильмам, определение сюжетной линии, составление истории с опорой на известные литературные произведения, создание видео ряд из кадров фотографий, видео, создание эффектов на видео); деятельность педагога в мастерской будет организована как работа мастера, формирующего умения обучающихся в процессе совместной деятельности, побуждающего ребенка к сотрудничеству, инициативе, активности, творчеству, при этом будет идти опора на работу с разными источниками информации, сотрудничество в деятельности младших школьников, организуемой в творческих подгруппах.

Цель программы: развитие информационной компетенции детей младшего школьного возраста.

Задачи программы:

- формирование информационной картины мира;
- использование разнообразных информационных источников;
- развитие логического мышления;
- развитие коммуникативных качеств;
- формирование ценностного отношения к информации;
- овладение эффективными методами и средствами работы с информацией;

Принципы, лежащие в основе программы, обеспечивают возможности развития всех субъектов образовательного процесса, с учётом их возрастных и индивидуальных особенностей:

- доступности (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям);
- наглядности (иллюстративность, наличие дидактических материалов);
- демократичности и гуманизма (взаимодействие педагога и ученика в социуме, реализация творческих потребностей);

-индивидуальный подход (осознание и признание права личности быть не похожим на других; проявление уважения к личности; оценка не личности ребёнка, а его деятельности, поступков; умение смотреть на проблему глазами ребёнка, учёт индивидуально-психологических особенностей ребёнка);

-«от простого к сложному» (научившись элементарным навыкам работы материалом, ребенок применяет свои знания в выполнении мультфильма).

Рассмотрим этапы реализации программы, включающей 3 этапа:

Цель *мотивационного этапа* заключалась в показе значимости информационных умений, сформировать понимание у школьников о том, что информационные умения необходимы для успешного обучения сейчас и в будущем.

На данном этапе проводится занятие «Путешествие в страну Мульти-пульти» с целью знакомства с историей возникновения мультипликации, формирования представлений о видах мультипликации, расширения знаний детей о профессиях, принимающих участие в создании мультфильмов. Применяются такие методические приемы, как анализ мультфильмов, беседа, сюжетно-ролевая игра «Киностудия». На этапе планирования педагог совместно с детьми обсуждает, какие атрибуты им пригодятся во время игры, что обучающиеся могут самостоятельно изготовить в творческих подгруппах.

В ходе сюжетно-ролевой игры педагог предлагает отправиться в киностудию и самим поучаствовать в создании фильма. Перед тем как дети начнут распределять роли, педагог раскладывает картинки из серии «Профессии людей» и предлагает выбрать профессии людей причастных к кинематографу, выделить самые важные свойства и качества, необходимые режиссеру, его помощнику, гримеру, оператору, репортеру, актерам и др.

Ребята отправляются в поездку, выбирают сказку, которую будут играть по ролям, определяют роли, необходимые в данной сказке,

распределяют их между собой. На протяжении игры педагог помогает детям при затруднении в озвучивании своих ролей. На обратном пути подводят итог игры. Рефлексия может содержать ряд вопросов:

- У вас все здорово получилось, вам понравилась игра?

- Что вам больше всего понравилось на киносъемке? (Педагог помогает детям вспомнить кто, что делал и какие действия совершал)

- Кому понравилось, как играл... (имя ребят имеющих проблемы в общении)

- Молодцы! Что нового вы узнали, играя в эту игру?

На *когнитивном этапе* формирования информационной компетенции младшим школьникам необходимо уметь оценивать информацию, ее ложность или истинность, аргументированно доказывать свой взгляд на проблему.

Этап включает в себя занятия по разделам «Перекладная пластилиновая анимация», «Перекладная рисованная анимация», «Кукольная анимация», «Устройства для создания мультфильмов».

Перекладная пластилиновая анимация, цель данного раздела – развивать умение работать с пластилином в технике перекладной анимации. Работая в паре или группе, обучающиеся знакомятся с такими понятиями как виды движения пластилинового героя в кадре: мимика лица, прыжок, перемещение и т. д. Учатся сочинять, подбирать сказки для создания пластилиновых мультфильмов. Применяются такие приемы как словотворчество, выполнение заданий творческого характера, работа в творческих группах, сотрудничестве, направленные на развитие навыков социального взаимодействия.

Перекладная рисованная анимация, цель раздела – развивать умение работать в технике рисованной анимации. Обучающиеся изучают особенности рисованной анимации. Пробуют рисовать на прозрачной пленке или кальке отдельные сцены. Так же в данном разделе изучаются приемы работы над фоном, используются нетрадиционные техники рисования.

Кукольная *анимация*, цель раздела- изучать особенности кукольной анимации. Материалы из которых могут быть созданы герои сюжета. Техники их выполнения. Коллективно, в сотрудничестве сочинять, находить сюжеты для мультфильмов кукольной анимации.

Устройства для создания мультфильмов, цель раздела – изучить устройства, помогающие в работе по созданию мультипликационного фильма. Обучающиеся знакомятся с основными операциями при создании анимации, этапами создания мультфильма. Получают навыки работы с графическим редактором, программой MovMaker.

Это научит детей:

- презентовать разный иллюстративно-информационный материал высокого качества изображения,
- одновременно демонстрировать реальный объект или динамический процесс и их схематические образы, что способствует развитию абстрактного мышления,
- усвоение представленного материала в индивидуальном для каждого школьника темпе восприятия,
- включение в обучение всех без исключения школьников,
- поддержка познавательного интереса к приобретению новых знаний, что усиливается осознанием значения электронно-вычислительной техники в обществе.

В такой работе у младших школьников формируются информационные умения, школьники, кроме знаний, получают опыт практической деятельности, умение использовать полученные знания в реальной жизни путем последовательного осваивания разнообразных методов, приемов и способов получения, хранения информации; учатся находить необходимые знания в различных источниках; применять стандартные средства в нестандартных ситуациях.

Знакомя детей с символикой и терминологией, использовали следующие виды упражнений:

– узнавание объекта по их терминам или символам среди других объектов или изображений, выделение существенных признаков и воспроизведение понятий, оценка соответствия словесного или символического выражения предметно-материальной или материальной ситуации;

– воспроизведение объектных ситуаций, характерных для мультипликационных образов, в словесно-символической форме,

– мысленное оперирование терминами и символами.

Деятельностный этап способствовал организации самостоятельной работы учеников, развитию творческого потенциала, при этом умения и навыки информационной культуры формируются при выполнении заданий, которые предусматривают активные поисковые действия, действия по обработке и организации информации, по созданию собственных информационных объектов.

Создание мультфильмов в одной из техник, цель раздела – создать мультипликационный фильм, работая с устройствами фотографирования, видеозаписи пользуясь графическим редактором и программой MovMaker.

Перед началом работы составляется список электронных материалов, учебников, книг, по теме мультфильма, формируется перечень сайтов. При подготовке мультфильма младшие школьники должны:

– найти и отобрать материал, который содержат упоминания героев мультфильма;

– собрать и классифицировать информацию по разделам.

На данном этапе были использованы следующие методические приемы:

- постановка конкретных проблемных вопросов, требующих логики рассуждения, обоснования, обобщения, конкретизации.

- постановка проблемных задач.

- выполнение проблемных теоретических и практических заданий.

Данные задания начинались словами: докажи, определи, понаблюдай, рассмотри, сравни, подумай, исследуй, прокомментируй, предложи и т. д.

- подводящий или побуждающий диалог. При этом подведение к знанию может осуществляться как от поставленной проблемы, так и без нее.
- подведение к противоречию между теоретическими знаниями и практической деятельностью.
- подведение школьников к противоречию, вызывающему у них удивление. Передача учащимся не просто знаний, а способов работы со знаниями особенностям работы над мультфильмами.

В ходе выполнения данных заданий школьники проявляли свои творческие способности во время создания собственных сценариев. Результатом чего стали коллективные мультфильмы. При этом ученики учились работать в группе, а именно: распределять и планировать работу между членами группы, коллективно оценивать свою рефлексивную деятельность.

Во время подготовки младшие школьники решали значимую для них проблему, которая требует:

- составления плана действия,
- определения того, какую информацию необходимо найти,
- определение того, какими ресурсами можно воспользоваться,
- в случае затруднения к кому/куда можно обратиться за помощью.

При этом осуществлялась совместно-индивидуальная деятельность, выполняя задания которой дети учатся принципиально важным, хотя и простым вещам:

1. Принять тот факт, что другие участники вносят свой вклад в разработку и реализацию замысла, и замысел от этого может претерпеть существенные изменения, возможно, даже радикальные.

2. Убедиться, что результат такого совместного творчества привлекателен.

3. Получить эмоциональный опыт взаимодействия. В частности, заметить, какое влияние на действия участников оказывают пожелания партнеров. Присмотреться, как зависит степень воздействия пожеланий от той формы, в которой они высказаны. Научиться различать давление и совет, адекватно реагировать на них.

4. Научиться придерживаться некоторых правил коллективной деятельности (соблюдать очередность, выполнять определенный объем работы, не уничтожать и не преобразовывать труд партнера без его разрешения).

5. Испытать чувство принадлежности к группе.

После того, как был выбран тот материал, с которым проще и удобнее работать, было необходимо продумать сценарий и декорации. Мультик можно было сделать по вымышленному сюжету, обыграть известную сказку или стихотворение, повторить серию любимого мультфильма по-своему. В любом случае должны быть представлены, какие там будут «сцены», что буду делать герои и какие понадобятся декорации.

Например, обучающимся можно предложить выбрать лучший сценарий в группе:

Создание сценария мультфильма

1. Название
2. Фон
3. Предметы
4. Герои
5. Звуки, музыка
6. Краткое содержание мультфильма (*с чего начнется действие; как будут развиваться события; чем всё закончится*):

Например, одной из подгрупп учеников была выбрана басня Ивана Андреевича Крылова «Ворона и Лисица», дети обсудили сюжет, определили время, место действия и решили, какая техника подойдет для работы. Был изготовлен фон для съемки мультфильма по мотивам басни.

Дети рисовали то, что считали нужным и желательным. Педагог побуждал детей изображать не только фон, но и предметы обихода и обстановки. Вместе с детьми педагог следил за соблюдением порядка работы. Он также объяснял, что каждый из участников имеет право рисовать то, что сам считает нужным, но другие члены группы могут предлагать ему свои варианты в качестве подсказки. По окончании работы проводится обсуждение: «Какой же фон мы сконструировали?»

На данном этапе одним из видов деятельности обучающихся является озвучиванием готового мультфильма. Звуки, использованные в мультфильме, могут быть разные, не только записанный голос младших школьников. Поэтому были предложены задания следующего типа: запишите на компьютере имитацию звуков: голоса животных, бытовые звуки, хруст снега, шуршание листьев. Можете использовать различные приспособления.

Цель *рефлексивного этапа* – научить школьников приемам представления результатов своей практической деятельности в виде мультфильма.

На заключительном занятии обучающиеся представляют свои работы. «Мультфестиваль».

На каждом этапе должна быть организована рефлексия деятельности младших школьников, педагогу следует выяснить какие чувства, ощущения возникли у обучающихся в ходе работы мастерской, прежде всего это необходимо самому педагогу для корректировки его дальнейшей работы.

Например, обучающимся можно предложить закончить фразы: было интересно, было трудно, я выполнял задания, теперь я могу, мне было интересно, работая над мультфильмом я узнал, я научился ...и т.д.

При организации работы творческой мастерской педагог должен помнить об основных правилах, на которых основывается организация деятельности обучающихся в мастерской.

Во – первых при организации работы в творческой мастерской следует помнить про равенство всех участников, включая педагога-мастера.

Во – *вторых* работа мастерской строится по определенным этапам, индукция, самоинструкция, социоконструкция, социализация, афиширование, рефлексия.

В – *третьих* это без оценочная деятельность, следует избегать замечаний по отношению к любому ученику, оценка осуществляется через самооценку.

В – *четвертых* следует создавать условия, при которых ученики самостоятельно или в группах, без вмешательства педагога-мастера, будут находить нужную информацию к изучаемой проблеме (теме).

В – *пятых* использование методов для развития информационной компетентности учащихся младшего школьного возраста по следующим компонентам: когнитивный, эмоционально-ценностный, поведенческий.

Таким образом, учитывая особенности построения занятий и правил работы в творческой мастерской, разработанная нами программа внеурочной деятельности «Мультлаборатория» будет способствовать развитию информационной компетенции у детей младшего школьного возраста. Педагогический смысл описанной программы заключается в том, что он позволяет выделить актуальные и перспективные задачи формирования информационной компетенции младшего школьника. При этом опора шла на работу с разными источниками информации, сотрудничество в творческих подгруппах.

2.3 Анализ результативности экспериментальной работы

Для определения результативности опытно-экспериментальной работы по окончании формирующего этапа эксперимента был проведен контрольный этап эксперимента.

Цель контрольного этапа эксперимента – проверить результативность программы творческой мастерской «Мультлаборатория», направленную на развитие информационной компетенции младших школьников, которая была реализована во внеурочной деятельности в рамках формирующего этапа эксперимента.

Исходя из цели исследования, нами были определены следующие **задачи контрольного этапа эксперимента:**

- выявить уровень сформированности информационной компетенции у младших школьников экспериментальной и контрольной групп после проведенного формирующего этапа эксперимента;
- проанализировать динамику изменения уровня сформированности информационной компетенции у испытуемых до и после формирующего этапа эксперимента;
- оценить результаты эксперимента по внедрению программы творческой мастерской с целью развития информационной компетенции у младших школьников;
- сделать вывод об эффективности проведенной работы.

Для проверки результативности формирующего этапа опытно-исследовательской работы, было проведено контрольное обследование детей.

Методы и методики контрольного обследования абсолютно идентичны методам и методикам исследования, которые использовались на констатирующем этапе эксперимента (таблица 3). Это позволило получить данные, пригодные для сравнения (Приложение 7).

Исходные данные в экспериментальной и контрольной группах были примерно равными. Сравнительный анализ данных контрольного этапа

показывает значительные изменения в уровне сформированности информационной компетенции детей экспериментальной группы. К окончанию формирующей работы количество детей с оптимальным уровнем возросло до 31,8 %, с продвинутым – до 45,4 %, с допустимым уровнем – 18,2 %. Резко снизилось количество детей с критическим и ориентировочным уровнем сформированности информационной компетенции. Так, на критическом уровне не осталось ни одного ребенка (до начала работы их было 22,7 %), на ориентировочном – 4,6 % (63,7 %). Это доказывает, что применяемая нами программа направляла процесс формирования информационной компетенции детей.

В контрольной группе, где разработанная программа не использовалась, а шла организация по реализуемой в данной школе традиционной программе внеурочной деятельности. также наблюдался рост, однако он был менее интенсивным и качественно отличался от показателей экспериментальной группы. Это проявилось, прежде всего в том, что снижение числа детей с критическим уровнем информационной компетенции до 10 % (с 20 %), с ориентировочным до 35 % (с 65%) произошло за счет перехода их в группу детей с допустимым уровнем 40 % (с 15 %), продвинутого же уровня достигли только 10 %, оптимального – 5 % детей. Этот прогресс не столь значителен по сравнению с тем, который достигнут детьми экспериментальной группы в процессе целенаправленной реализации программы формирования информационной компетенции детей в работе образовательного учреждения, что обеспечило, прежде всего, снижение числа детей с критическим и ориентировочным уровнем сформированности информационной компетенции и значительное увеличение числа детей с продвинутым и оптимальным уровнями.

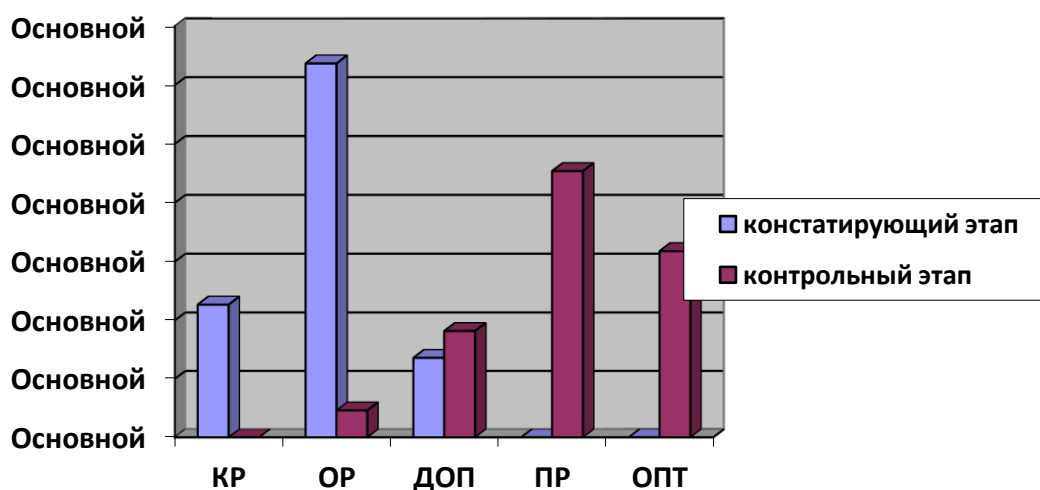
Таблица 5

Сравнительная таблица распределения детей экспериментальной и контрольной групп (в %) по уровням сформированности

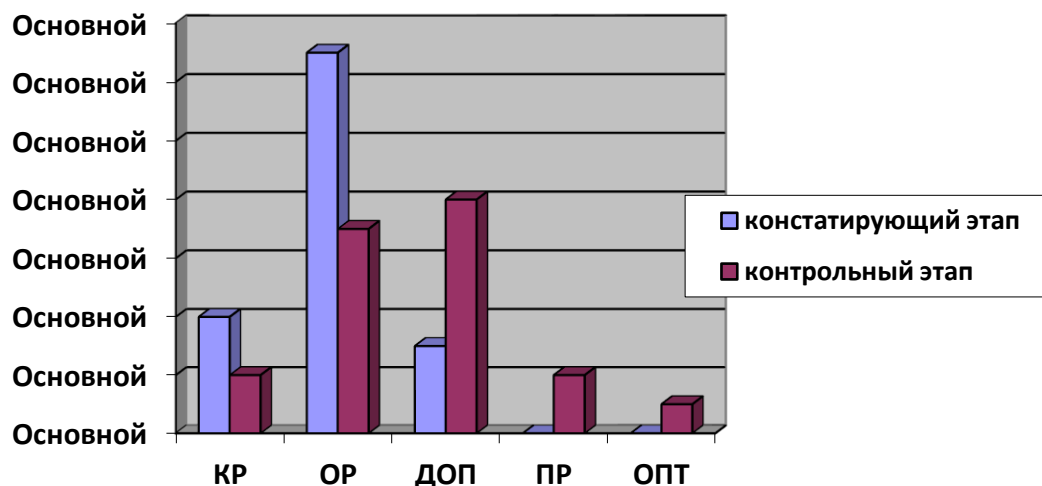
информационной компетенции на констатирующем и контрольном этапах

Уровень сформированности информационной компетенции	Группа №1, 3 «К» (22 человека)		Группа №2, 3 «А» (20 человек)	
	констатирующий этап	контрольный этап	констатирующий этап	контрольный этап
критический	22,7	0	20	10
ориентировочной	63,7	4,6	65	35
допустимый	13,6	18,2	15	40
продвинутый	0	45,4	0	10
оптимальный	0	31,8	0	5

Общая динамика изменений в уровнях сформированности информационной компетенции детей экспериментальной и контрольной групп отражена в гистограммах 2 и 3.

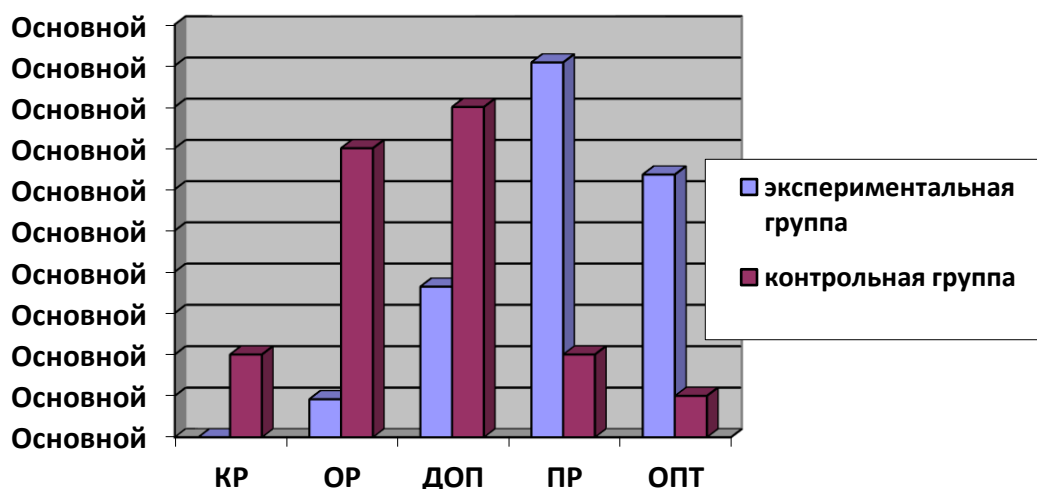


Гистограмма 2. Динамика уровней сформированности информационной компетенции детей экспериментальной группы



Гистограмма 3. Динамика уровней сформированности информационной компетенции детей контрольной группы

Различия в уровнях сформированности информационной компетенции младших школьников в 3 «К» и 3 «А» классах можно наглядно проследить по гистограмме 4.



Гистограмма 4. Сравнительные результаты диагностики сформированности информационной компетенции младших школьников в 3 «К» и 3 «А» классах (контрольный эксперимент)

Таким образом, проведенный формирующий эксперимент оказался результативным. Полученные позитивные изменения позволили подтвердить эффективность разработанной программы формирования информационной

компетенции детей младшего школьного возраста в творческой мастерской «Мультлаборатория». Следовательно, результаты опытно-экспериментальной работы подтверждают правильность выдвинутой гипотезы.

Выводы по 2 главе

Результаты констатирующего этапа показали, что существующая система формирования информационной компетенции у детей младшего школьного возраста является не эффективной, не обеспечивает должного уровня усвоения детьми знаний и навыков работы с информацией. В связи с этим нами была разработана программа работы тверской мастерской «Мультлаборатория», направленная на развитие у детей информационной компетенции, которая была реализована во внеурочной деятельности.

Разработанная программа формирующей работы рассчитана на 34 часа. Занятия проводятся один раз в неделю. В основе программы лежит использование групповой творческой деятельности во внеурочное время. Программа включала в себя задания различных видов: тренинги общения, задания совместно – индивидуального характера, задания совместно – последовательного характера, задания на создание совместных композиций, задания на поиск, обработку информации, задания на работу с компьютером, направлена на формирование трех компонентов: когнитивного, эмоционально-ценностного и поведенческого.

Апробация программы оказала положительное влияние на динамику развития информационной компетенции у детей экспериментальной группы, что доказывается соответствующими положительными изменениями в показателях всех исследуемых характеристик, в то же время у детей контрольной группы не наблюдалось значительных изменений в исследуемых показателях развития информационной компетенции.

Таким образом, гипотеза получила подтверждение, задачи исследования решены, результаты исследования дают основание заключить, что цель достигнута.

Заключение

Глобальные изменения всех сфер жизнедеятельности человека в нашей стране актуализировали поиск путей обеспечения достижения новых результатов образования. Одним из таких путей является компетентностный подход, который в качестве результатов образования предполагает получение компетенций.

В настоящее время нет однозначного решения вопросов об определении, структуре и содержанию компетенций как результата получения образования, однако, не вызывает сомнения тот факт, что начальное общее образование является наиболее чувствительным этапом для формирования всех ключевых компетенций, одной из которых является информационная компетенция младших школьников.

Проведя тщательный анализ психолого-педагогической литературы по проблеме информационной компетенции, а также определение особенностей формирования информационной компетенции младших школьников мы определили, что ключевой компетенцией является объективная категория, фиксирующая общественно значимый комплекс определенного уровня знаний, умений и навыков, а также отношений, которые возможно применить в широкой сфере деятельности человека. Вслед за доктором педагогических наук Хуторским А.В. мы выделили семь основных ключевых компетенций: ценностно-смысловая, общекультурная, учебно-познавательная, информационная, коммуникативная, социально-трудовая, личностная компетенция или компетенция личностного совершенствования.

Кроме того, было установлено, что понятие "информационная компетенция" неоднозначно трактуется в современной научной литературе, но, несмотря на многообразие определений понятия информационной компетенции, можно констатировать, что всех их объединяет связь информационной компетенции со знаниями и умениями работы с информацией посредством новых информационных технологий, а также

умения и навыки решения повседневных учебных задач с помощью новых информационных средств.

Однако, мы предложили под информационной компетенцией понимать способность к самостоятельному поиску, анализу, отбору, обработке и передаче необходимой информации посредством новых информационных технологий, которая включает способность к групповой деятельности и сотрудничеству с использованием современных коммуникационных технологий; а также готовность к саморазвитию в сфере информационных технологий.

Говоря о компонентном составе информационных компетенций, было предложено выделить следующие виды информационных компетенций: компетенция в сфере познавательной деятельности, компетенция в сфере коммуникативной деятельности, технологическая компетенция, компетенция в сфере социальной деятельности.

Поскольку проблема формирования и развития информационной компетенции успешно решается только с учетом возрастных психологических особенностей детей младшего школьного возраста, а младший школьный возраст связан со множеством положительных изменений: изменяется мышление, память, внимание, воображение, и, как следствие, процесс совершенствование информационной компетенции предполагает большую самостоятельность в решении возникающих проблем, то меняется и форма взаимодействия учеников с учителями: учитель уже не выступает для ученика единственным источником информации, а превращается в посредника, облегчающего получение информации. Соответственно, в организационных формах работы увеличивается доля самостоятельной, индивидуальной и групповой работы, работы творческого, поискового и исследовательского характера.

В данной исследовательской работе в ходе опытно-экспериментальной работы мы также экспериментально проверили и доказали достоверность данного предположения.

Для практической апробации выделенного комплекса педагогических условий была проведена опытно-экспериментальная работа. С этой целью в ходе опытно-экспериментальной работы мы реализовали три этапа эксперимента: констатирующий, формирующий, контрольный. На этапе констатирующего эксперимента у младших школьников определили уровень сформированности информационной компетенции через методики, определяющие показатели данных компонентов.

Установили, что у многих учащихся уровень сформированности информационной компетенции находится на критическом, ориентировочном и допустимом уровнях.

На втором этапе реализовали план формирующего эксперимента, в основу которого положена программа творческой мастерской «Мультлаборатория», направленных на развитие у младших школьников информационной компетенции, и проверили их результативность.

В заключение, для оценки результативности проведенной работы был проведен контрольный эксперимент, который предусматривал повторное диагностирование младших школьников обеих групп посредством методик, использованных на констатирующем этапе.

В результате проведенной работы у учащихся младшего школьного возраста значительно повысился уровень сформированности информационной компетенции. Существенно увеличилось число учащихся, у которых преобладает продвинутый и оптимальный уровни.

Результаты исследования показали эффективность предложенной нами программы и подтвердили правильность гипотезы. Следовательно, сформулированные задачи исследования решены, цель исследования достигнута, выдвинутая гипотеза подтверждена.

Диссертационное исследование ограничилось кругом вопросов, связанных с развитием информационной компетенции у детей младшего школьного возраста.

Список использованной литературы:

1. **Абрамовских, Н. В.** Развитие информационной компетенции у детей/ младшего школьного возраста во внеурочной деятельности / Наталья Абрамовских. – Текст: электронный // Материалы XI Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум»: [сайт]. – 2019. – № 40 (8 окт.) –. – URL: <https://scienceforum.ru/2019/article/2018013380> (дата обращения: 23.11.2019)
2. **Абылгазиева, И. И.** Инновационные технологии в образовании / И. И Абылгазиева, И. В Ильина / Сост. Д.И. Земцов. - М: МАКС Пресс, 2011. – 141 с. – Текст: непосредственный.
3. **Антипина, Л. Б.** Компетентностный подход в реализации образовательного процесса/ Л. Б Антипина. – Текст: непосредственный // Методист. 2010. - № 2. – С.32
4. **Архипова, О. В.** Жизнь после уроков: радость познания/ О. В Архипова. – Текст: непосредственный // Дополнительное образование и воспитание. – 2013. - № 12. – С. 19-21.
5. **Баженова, Е. В.** Инновационная образовательная модель внеурочной деятельности "Всему учит детство"/ Е. В Баженова. – Текст: непосредственный // Дополнительное образование и воспитание. - 2013. - № 4. - С. 10-16.
6. **Базалук, О. М.** Проект модели организации внеурочной деятельности «Через ключевые компетенции к личностному совершенствованию»/ Базалук Ольга. – Текст: электронный //Муниципальное образование: инновации и эксперимент». – 2011. – № 4 –. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/proekt-modeli-organizatsii-vneurochnoy-deyatelnosti-cherez-klyucheveye-kompetentsii-k-lichnostnomu-sovershenstvovaniyu>
7. **Балановская, Л. А.** Креалогия. Теория творческой деятельности / Л.А. Балановская. – М: Николаев, 2017. - 857 с. – Текст: непосредственный.

8. **Баранова, Ю. Ю.** Моделируем внеурочную деятельность обучающихся: методические рекомендации / Ю. Ю Баранова, А. В Кислякова, М. И Солодкова. ; под общ.ред. Ю.Ю Барановой – Москва, М: «Просвещение», 2014. – 96 с. – Текст: непосредственный.

9. **Богачева, Л. С.** Компетентность и компетенция как понятийно-терминологическая проблема/ Л. С Богачева. – Текст: непосредственный // Актуальные вопросы современной педагогики: сб. ст. и материалов II Междунар. науч. конф. (г. Уфа, июль 2012 г.). - Уфа: Лето, 2012. С. 34-36

10. **Божович, Л. И.** Избранные психологические труды. Проблемы формирования личности / Л. И Божович. ; под ред. Д. И. Фельдштейна. – М: Международная педагогическая академия, 2015. – 212 с. – Текст:непосредственный.

11. **Бордовская, Н. В.** Психология и педагогика: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / Н.В. Бордовская, С.И. Розум. – СПб.: Питер, 2013. – 624 с. – Текст: непосредственный.

12. **Буйлова, Л. Н.** Общее и особенное в соотношении понятий «дополнительное образование детей» и «внеурочная деятельность»/ Л. Н Буйлова. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2015. — №23. — С. 930-937.

13. **Васильева, Е. А.** Теоретические аспекты развития творческого мышления в младшем школьном возрасте/ Е.А Васильева. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2015. — №11. — С. 1717-1719.

14. **Воронина, Л. В.** Артемьева В.В. Информационные технологии как инструментарий формирования информационной компетентности младших школьников\ Л. В Воронина, В. В Артемьева. – Текст: электронный //Педагогическое образование в России. 2014. - №3. – URL <https://cyberleninka.ru/article/n/informatsionnye-tehnologii-kak-instrumentariy-formirovaniya-informatsionnoy-kompetentnosti-mladshih-shkolnikov>(дата обращения: 16.12.2019)

15. **Выготский, Л. С.** Педагогическая психология. / Л. С. Выготский. М: АСТ, Астрель, Хранитель, 2008. – 671 с. – Текст: непосредственный.

16. **Гайдаенко, Е. А.** Классные часы и коллективно-творческие дела. 1-4 классы. Идеи, конкурсы, праздники. ФГОС / Е.А. Гайдаенко. - М: Учитель, 2016. - 322 с. – Текст: непосредственный.

17. **Горский, В. А.** Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование / под ред. В.А. Горского. – М: Просвещение, 2010. – 347 с. – Текст: непосредственный.

18. **Горячев, А. В.** Информатика в играх и задачах. 2 класс: Учебник-тетрадь / А.В. Горячев, Т.О. Волкова, К.И. Горина. - М.: Баласс, 2015. – 128 с. – Текст: непосредственный.

19. **Григорьев, Д. В.** Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М: Просвещение, 2011. – 223с. – Текст: непосредственный.

20. **Григорьев, Д. В.** Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – 3-е изд. – М: Просвещение, 2013. – 223 с. – Текст: непосредственный.

21. **Григорьев, Д. В.** Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: учеб. пособие – М : Просвещение , 2011. - 96 с. – Текст: непосредственный.

22. **Дик, Н. Ф.** Лучшие инновационные формы внеучебной деятельности в начальной школе: учебник. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2009. – 285 с. – Текст: непосредственный.

23. **Дорли, Р.** Творческая мастерская: 55 мастер-классов для маленьких исследователей / Р. Дорли. – М: Манн, Иванов и Фербер, 2017. - 48 с. – Текст: непосредственный.

24. **Дурылин, С. Н.** Раскрытие творческого потенциала личности ребенка. Принцип свободы в педагогической деятельности. В помощь

педагогам и родителям / С.Н. Дурылин. – М: Амрита-Русь, 2017. - 972 с. – Текст: непосредственный.

25. **Евдокимова, В. Е.** Формирование ИКТ-компетенции младших школьников/ В. Е Евдокимова. – Текст: электронный //Наука и перспективы, 2017. - №1. – URL <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-ikt-kompetentnosti-mladshih-shkolnikov>

26. **Евладова, Е. Б.** Как разработать программу внеурочной деятельности и дополнительного образования: метод. пособие ФГОС / Е. Б Евладова., Л.Г Логинова. 15г. – М: Сфера, 2015. - 482 с. – Текст: непосредственный.

27. **Жигатова, М. М.** Теоретические основы формирования информационной компетентности у школьников/ М. М Жигатова. – Текст: электронный //МНКО, 2016. - №1 (56) – URL <https://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskie-osnovy-formirovaniya-informatsionnoy-kompetentnosti-u-shkolnikov>

28. **Закирова-Зиева, Е. В.** Формирование информационно-коммуникативной компетентности младших школьников в контекстном обучении/ Е. В Закирова-Зиева. – Текст: электронный //Образовательные ресурсы и технологии, 2012. -№1. – URL <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-informatsionno-kommunikativnoy-kompetentnosti-mladshih-shkolnikov-v-kontekstnom-obuchenii>

29. **Захарова Н. И.** Внедрение информационных технологий в учебный процесс/ Н. И Захарова. – Текст: непосредственный //Начальная школа. - 2008. - №1. – С.28-29

30. **Зимняя. И. А.** Ключевые компетенции – новая парадигма результата современного образования/ И. А Зимняя. – Текст: электронный // Интернет-журнал "Эйдос".– 2019. – № 12. – С. 5-23. - URL: <http://www.eidos.ru/journal/2006/0505.htm>(дата обращения: 19.11.2019).

31. **Иванов, Д. А.** Компетенции и компетентный подход в современном образовании/ Д. А Иванов. /Школьные технологии. - 2007. - № 6. – С. 77-82. – Текст: непосредственный

32. **Казачкова, С. П.** Начальная школа. Требования стандартов второго поколения к урокам и внеурочной деятельности. ФГОС. / С. П Казачкова., М.С Умнова. — М: Планета, 2013. — 256 с. – Текст: непосредственный.

33. **Каменкова, Н. В.** Работа с текстом и информацией: рабочая тетрадь по формированию универсальных учебных действий. / Н. В Каменкова., Е.Д Полякова. /М: АСТ, 2014. — 48 с. – Текст: непосредственный

34. **Кострова, Ю. С.** Генезис понятий «компетенция» и «компетентность»/ Ю. С Кострова. – Текст: непосредственный // Молодой ученый, 2011. - №12. Т.2. – С. 102-104.

35. **Красильникова, В. А.** Информационные и коммуникационные технологии в образовании: учеб. пособие / В.А. Красильникова. – М: ООО «Дом педагогики», 2006. – 216 с. – Текст: непосредственный

36. **Кремнева, Т. Л.** Компетентностный подход как базовый принцип европейской системы образования. / Т.Л Кремнева. - Вестник МГОУ. Сер. «Психологические науки», 2009. - №3. – М.: Изд-во МГОУ. – 136 с. – Текст: непосредственный

37. **Леонтович, А. В.** Научно-практическое образование становится прочной основой внеурочной деятельности/ А. В. Леонтович. – Текст: непосредственный // Народное образование. - 2013. - № 3. – С. 115-120.

38. **Леонтьев, А. Н.** Деятельность. Сознание. Личность / А.Н. Леонтьев. - 2-е изд., стереотип. – М: Смысл; Академия, 2005. – 352 с. – Текст: непосредственный

39. **Лукьянова, А. В.** Особенности формирования информационной компетентности на этапе школьного образования/ А. В Лукьянова. Текст: электронный // Ярославский педагогический вестник, 2014. - №2. – URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-formirovaniya-informatsionnoy-kompetentnosti-na-etape-shkolnogo-obrazovaniya> (дата обращения: 16.12.2019).

40. **Любишина, Т. Н.** Внеурочная деятельность первоклассников/ Т.Н Любишина. – Текст: непосредственный // Дополнительное образование и воспитание. - 2013. - № 7. – С. 23-26.

41. **Петрова, Т. В.** Развитие информационно-коммуникационной компетентности основных субъектов образовательных отношений в условиях учебной деятельности/ Т. В Петрова. Текст: электронный //КПЖ, 2017. - №4 (123). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-informatsionno-kommunikatsionnoy-kompetentnosti-osnovnyh-subektov-obrazovatelnyh-otnosheniy-v-usloviyah-uchebnoy>

42. **Попова, И. Н.** Организация внеурочной деятельности в условиях реализации ФГОС/ И. Н Попова. – Текст: непосредственный // Народное образование. - 2013. - № 1. – С. 219-226.

43. **Рубинштейн, С. Л.** Основы общей психологии: учеб. пособие для вузов / С. Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2012. – 705 с. – Текст: непосредственный.

44. **Селевко, Г. К.** Компетентности и их классификация/ Г. К Селевко. – Текст: непосредственный // Народное образование, 2004. - №4. – С. 67-80.

45. **Симонов, Б. М.** Педагогический энциклопедический словарь / Б.М. Симонов. – М: Приор, 2011. – 540 с. – Текст: непосредственный.

46. **Сластенин, В. А.** Педагогика: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / В.А. Сластенин – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 330 с. – Текст: непосредственный

47. **Степанова, Г. В.** Педагогические мастерские как условие развития творческой личности / Г.В. Степанова. – М.: Чистые пруды, 2007. - 224 с. – Текст: непосредственный

48. **Степанов, П. В.** Воспитание и внеурочная деятельность в стандарте начального общего образования / П.В. Степанов, И.В. Степанова. – М.: Центр "Педагогический поиск", 2011. – 832 с. – Текст: непосредственный

49. **Степихова, В. А.** Педагогические мастерские в опыте учителей: методическое пособие / В. А. Степихова // Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования, Кафедра педагогики социального творчества. – С.-Пб.: СПбАПО, 2005. – 118 с. – Текст: непосредственный.

50. **Учительская газета**/ гл. ред. гл. ред. А.Д Хасавов. – Москва, 2019. - № 32 (5 июня) – 43 (3 авг.). – Текст : непосредственный.

51. **Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования** / м-во образования и науки Рос. Федерации. - 5-е изд., перераб. – М.: Просвещение, 2017. – 52 с. – Текст: непосредственный.

52. **Об образовании в Российской Федерации** : Федеральный закон № 273-ФЗ от 29.12.2012 : с изм. на 26 июля 2019 г. – Москва : Кодекс, 2019. – 123 с. – ISBN 978-5-379-00117-9. – Текст: непосредственный

53. **Формирование ИКТ-компетентности младших школьников**: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Е. И Булин-Соколовская., Т.А. Рудченко., А. Л Семёнов., Е. Н Хохлова. Серия «Работаем по новым стандартам», М: Просвещение, 2011. – 290с. – Текст: непосредственный.

54. **Формирование ключевых компетентностей учащихся через проектную деятельность**: учеб. метод. пособие. /авт.-сост. Татарченкова С.С., Телешов С.В.; Под редакцией С.С. Татарченковой. СПб: КАРО, 2008. – 160 с. – Текст: непосредственный

55. **Хиленко, Т. П.** Педагогические условия формирования информационной компетентности младших школьников / Т.П. Хиленко. – Текст: непосредственный // Нач. шк. плюс До и После. - 2013. - № 3. – С. 87-91.

56. **Хуторской, А. В.** Технология проектирования ключевых и предметных компетенций. / А.В Хуторской. - М: «Когито-Центр», 2010. – 220 с. – Текст: непосредственный

57. **Цветкова, М. С.** Информатика. Математика. 3-6 классы. Программы внеурочной деятельности для начальной и средней школы / М.С. Цветкова, О.Б. Богомолова. – М. Бином. Лаборатория знаний, 2015. - 128 с. – Текст: непосредственный

58. **Черникова, Л.** Творим с детьми. 20 мастер-классов в разных техниках / Л. Черникова. – М : Альпина Паблишер, 2016. - 208 с. – Текст: непосредственный.

59. **Шаимова, Г. А.** К трактовке терминов «компетенция» и «компетентность»/ Г. А Шаимова, Ш. Р Абдуразакова. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. 2013. №11. С. 689-691.

60. **Шеваль, Е. В** Цель образования: знания или компетенции/ Е. В Шавель. – Текст: электронный // Троицкий вариант. 2011. № 85. - URL: <https://trv-science.ru/2011/08/16/cel-obrazovaniya-znaniya-ili-kompetencii/>(дата обращения: 20.12.2018).

61. Эльконин Д.Б. Детская психология / Д.Б. Эльконин. – М.: Академия, 2006. – 384 с.

62. **Ярошевская, И. Х.** Новые формы и методы работы с детьми во внеурочное время/ И. Х Ярошевская. – Текст: непосредственный // Дополнительное образование и воспитание. - 2012. - № 9. – С. 13-17.

Приложения

Приложение 1

Диагностическая работа составлена на основе материалов, взятых из учебного пособия Н.В. Каменковой, Е.Д. Поляковой «Работа с текстом и информацией».

1 задание

Цель: выявить знания учащихся об источниках информации и умение классифицировать их по группам.

Задание: данные источники информации распределите по предложенным группам

Источники информации:

разговор с другом	рекомендации учителя
фильмы	пение птиц
советы родителей	доклады
рисунки	статьи
книги	схемы
энциклопедии	фотографии
картины	сигналы машин
музыка	шелест листвы
мультфильмы	чертежи

Группы: текстовая информация _____
 графическая информация _____
 звуковая информация _____
 видеоинформация _____

Ответ: текстовая информация- д, е, н о,
 графическая информация- г,ж,у,п,р
 звуковая информация- а,в,и,м,т,с,л
 видеоинформация-б,к

Оценка в баллах: (каждый правильный ответ-1 балл)

18-13- высокий уровень, 12-6 средний, низкий-5 и менее баллов.

2 задание

Цель: проверить знание компьютерных технологий.

Задание: для подготовки наглядного, демонстрационного сообщения по данной теме Семейный бюджет ты можешь воспользоваться умением работать на компьютере. Перед тобой название нескольких компьютерных программ. Поставь знак «+» рядом с теми программами, которые тебе понадобятся

Калькулятор, блокнот, Word Pad, Адресная книга, Paint.

Ответ: Калькулятор, блокнот, Word Pad, Адресная книга, Paint.

Оценка в баллах:

5 баллов (высокий уровень)- выполнено без ошибок,

3 балла (средний уровень)- правильно выделено 3 варианта из 4 возможных,

1 балла (низкий уровень) - не выделены или неправильно выделены программы.

3 задание

Цель: выявить умение находить нужный источник информации в реальной жизни.

Задание: Рассмотрите жизненную ситуацию. На осенних каникулах москвичи – семья Ивановых (мама и 12 летний сын Артём) и семья Кирсановых (мама и 9 летний сын Илья) – посетили г. Санкт-Петербург. По

приезде в Москву мальчики стали обмениваться впечатлениями. В разговоре детей выяснилось, что семья Ивановых на приобретение билетов из Москвы в Санкт-Петербург потратила 8 112 рублей, а семья Кирсановых истратила 6 084 рубля. Младший мальчик Илюша пришёл в недоумение и обиделся на Артёма, считая, что тот обманул его. Подумай, как такое могло произойти. Может быть, Илья зря обиделся? Попробуй найти источники информации, которые помогли бы тебе найти ответ на вопрос. Свои размышления запиши.

Оценка в баллах:

5 баллов (высокий уровень) – умеет находить предположения и указывать источники информации.

3 балла (средний уровень) – умеет находить информацию и частично делать предположения.

1 балл (низкий уровень) – не умеет найти ответ на вопрос, представленный в жизненной ситуации, не знает источников информации

Вопросы для выявления ценностного отношения к информации и опыта применения знаний об информации разработаны на основе методик Ивановой М.А., Деловой Л.Ю., Кузнецовой Н.О.

1. Объясни, почему мы не будем рвать цветы и ловить бабочек?
2. С помощью какого средства массовой информации ты можешь узнать о последних событиях в стране и мире?
3. Напиши, для чего бабушка каждый год вклеивает в семейный альбом фотографию своего внука?
4. Напиши для чего воспитательница детского сада хранит фотографии всех детей, воспитанников разных лет?
5. Брат собирается поступать в 1 класс. Помоги ему собрать портфель. Обведи только те предметы, которые ему понадобятся в школе.



6. Чтобы подготовить сообщение о растениях своего округа, что ты делал? Как находил бы информацию?

№ п/п	Действия	Искал сведения (да/нет)	Сведения получил (да/нет)
1	Узнал у учителя		
2	Обращался к родителям		
3	Изучал афишу		
4	Нашёл в интернете		
5	Пользовался театральной программой		
6	Опрашивал друзей и знакомых		
7	Смотрел рекламу		
8	Слышал по радио		
9	Прочитал в газете		
10	Узнал у учителя		

Оценка выполненной работы:

- 1.** Ответы типа: «нанесём вред природе...» - 5 баллов;
«полезные...»- 3 балла;
«красивые...» - 1 балл.
- 2.** 5 и более вариантов источников – 5 баллов; 3, 4 источника – 4 балла;
менее 2 источников – 1 балл.
(-газета; -интернет; -телевизор; -телефон; -радио; -почта; -журнал...)
- 3-4.** Ответ с обоснованием необходимой информации – 5 баллов; Ответ с обоснованием без необходимости информации – 3 балла; Отсутствие ответа, неверный ответ – 1 балл.
- 5.** 10 предметов найдены верно – 5 баллов; более 5 предметов – 3 балла; 5 и менее -1 балл.
- 6.** Ученик не приступал к заданию или выполнил неверно 0 баллов; Ученик получает 1 балл за каждый правильный ответ в соответствии с достоверностью от 1 до 10 баллов

Методика «Действие с информацией» Т.П Хиленко

1. Тебе рассказали сказку, а ты не знаешь кто её автор. Из какого источника можно узнать информацию?

- Обратиться к родителям
- Взять книгу с полки
- Пойти в библиотеку
- Узнать у учителя
- Спросить у одноклассников
- Воспользоваться Интернет
- Прочитать в справочнике

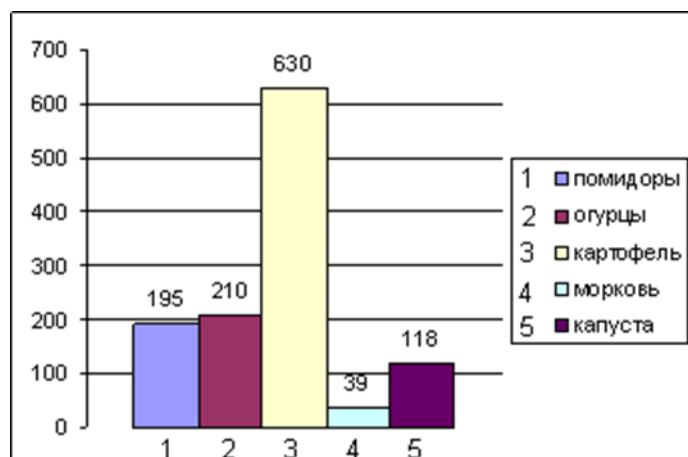
2. Тебе нужно узнать информацию о предстоящем Новогоднем представлении, чем ты можешь воспользоваться?

3. Подготовь поздравительную открытку используя доступные программы ПК (Power Point, Paint, студия звукозаписи)

4. **Запиши вопросы**, на которые найдешь сведения в словарях о слове «потеха»?

- орфографический – _____
- словарь ударений - _____
- толковый - _____
- фразеологический - _____

5. Командир отряда путешественников решил проверить запасы овощей по диаграмме, которую представил повар. В диаграмме указано количество овощей в килограммах. Повар сделал выводы по диаграмме, но не все выводы правильные. Найди только верные утверждения. Обведи буквы выбранных ответов.



- А. Меньше всего запасено моркови
- Б. Помидоров в 2 раза больше, чем капусты
- В. Огурцов в 3 раза меньше, чем картофеля
- Г. Всего запасено более 2 тонн овощей
- Д. Помидоров на 15 кг меньше, чем огурцов

6. Восстанови последовательность событий сказки:

- ___ Герда отправляется на поиски Кая.
- ___ В плену у разбойников.
- ___ Встреча Герды с принцем и принцессой.
- ___ Помощь северного оленя.
- ___ Снежная Королева похищает Кая.
- ___ Возвращение Кая и Герды домой.
- ___ Герда находит замок Снежной Королевы.

7. Рядом с каждой пословицей напиши номер правила здоровья.

1. Вечерние прогулки полезны, они удаляют от болезни. ____
2. Хрен да редька, лук да капуста лихого не допустят. ____
3. Кто гнев свой одолевает, тот крепок бывает. ____
4. Держи голову в холоде, живот в голоде, ноги в тепле. ____

Правила здоровья.

1. Злость укорачивает жизнь.
2. Переедать вредно.
3. Включайте в своё меню овощи и фрукты.

К какому высказыванию не хватило правила? Придумай его сам. Запиши.

Оценка выполненной работы:

1. За каждый ответ 2 балла.
2. За каждый ответ 2 балла.

3. 13 баллов- использует такие форматы как видео, анимация, музыка, фото, звукозапись. Отбирает материалы из сети интернет, других информационных источников.

6 баллов- Использует не все доступные для оформления работы ресурсы

4 балла- Работает в одном формате

4. Не приступал к заданию или выполнил неверно 0 баллов; 1 балл за каждый правильный ответ от 1 до 4 баллов.

5. Не приступал к заданию или выполнил неверно 0 баллов; выбрал вариант А.В.Д.- 3 балла; выбрал вариант А.В., А.Д., ВД- 2 балла; выбрал вариант только 1 правильный вариант А, В. или Д- 1 балл

6. Не приступал к заданию или выполнил неверно 0 баллов; правильно восстановил последовательность сказки 1 балл

7. Не приступал к заданию или выполнил неверно 0 баллов; 1 балл за каждый правильный ответ от 1 до 4 баллов + 1 балл за правильный письменный ответ.

Анкета для классного руководителя

Цель: определить понимание педагогами сущности понятия информационная компетенция, значимости данной проблемы, а также изучить характер трудностей, с которыми встречаются педагоги в данной области.

Вопросы:

1. Укажите, пожалуйста, как Вы определяете понятие «информационная компетенция»?
2. Что, по Вашему мнению, способствует формированию информационной компетенции детей?
3. Какие методы и приемы Вы используете для формирования информационной компетенции у младших школьников?
4. Какими методами можно определить уровень сформированности информационной компетенции у детей?
5. Имеются ли в образовательном учреждении, где Вы работаете, методические разработки, рекомендации, литература по проблеме сформированности информационной компетенции детей?
6. Рассматриваются ли вопросы, связанные с формированием информационной компетенции детей на педагогических советах, родительских собраниях?
7. Какие трудности Вы испытываете в организации среды для формирования информационной компетенции детей?
8. Чем, по вашему мнению, эти трудности обусловлены?

Анкета для родителей

Цель: через родителей собрать и уточнить более подробные сведения об учащихся: их отношении к школе, приоритетность тем или иным учебным дисциплинам; выявить влияние родителей на своих детей. [37]

Ход анкетирования

При анкетировании родителей важно в начале указать цель анкетирования и показать возможность использования результатов анкеты в работе с учениками.

1. С каким настроением Ваш сын (дочь) идет в учебное заведение?
2. С какими трудностями сталкивается в учебном заведении Ваш сын (дочь)?
3. Умеет ли Ваш сын (дочь) работать с информацией?
4. Владеет ли навыками работы с ПК?
5. Оказываете ли Вы своему ребенку помощь в подготовке к занятиям?
6. Назовите лучшие качества сына (дочери).
7. Какие черты характера сына (дочери) Вас огорчают?
8. Всегда ли совпадают мнения в семье по вопросам воспитания сына (дочери)?
9. Могли бы Вы поделиться опытом воспитания в семье?

Программа внеурочной деятельности творческой мастерской «Мультлаборатория»

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности творческая мастерская «Мультлаборатория» составлена на основе ФГОС.

Цель: развитие информационной компетенции детей младшего школьного возраста через освоение технологии мультипликации.

Задачи:

Обучающие задачи:

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации, освоить пластилиновую и кукольную анимацию, рисованную анимацию создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы;
- познакомить обучающихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов;
- обучить обучающихся некоторым компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах;
- расширить понимание обучающихся возможностей медийного пространства при создании мультфильмов;

Воспитательные задачи:

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду

сверстников и его результатам;

- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов: технических, социально-педагогических, художественных.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей;
- Развивать умения работать с различными источниками информации;
- развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать творческое мышление при создании видеосюжетов;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности
- способствовать развитию интеллекта, раскрытию личностного потенциала,
- исследовательских, прикладных и конструкторских способностей каждого ребенка;

Актуальность программы

В настоящее время развитие информационной компетенции у детей младшего школьного возраста очень актуально. Мультипликация наиболее интересный для младшего школьного возраста вид творческой деятельности, с наибольшей полнотой дающему возможность развития информационной компетенции.

В процессе создания мультфильмов, младшие школьники осуществляют освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видео редакторы и др.). Процесс

создания творческих работ воспитывает у обучающихся усидчивость и развивает их творческий поиск, учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию. Мультипликация – это групповой творческий процесс.

Поэтому нами была разработана программа творческой мастерской «Мультилаборатория», рассчитанная на 1 год обучения. Она направлена на развитие информационной компетенции детей младшего школьного возраста

Программа содержит основные требования ФГОС

В соответствии с требованиями ФГОС программа творческой мастерской «Мультилаборатория» направлена на личностное развитие обучающихся, умений работать с информацией, использование инструментов ИКТ, осуществление совместной творческой деятельности для практического решения прикладных задач. Требования к результатам обучения сформулированы в виде личностных, метапредметных, предметных результатов.

Программа учитывает требования образовательной программы, т.к. является частью учебного процесса, дополняет, развивает и углубляет его. Соподчиняется с образовательными программами отдельных учебных предметов: «Технология», «Литературное чтение», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Математика».

Время реализации программы – 1 год (3 класс).

Программа учитывает особенности ступени образования, для которой она разработана.

В основу содержания программы положена интеграция таких дисциплин как литературное чтение, ИЗО (умения и навыки в различных видах художественной деятельности), музыка (умение воспринимать музыку, подбирать музыкальный ряд, соответствующий сюжету), технология (решение конструкторских задач), математика (логическое мышление, действия вычисления, пересчета, прикидки, оценки)

Принципы, лежащие в основе программы обеспечивают возможности развития всех субъектов образовательного процесса, с учётом их возрастных и индивидуальных особенностей:

- доступности (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям);
- наглядности (иллюстративность, наличие дидактических материалов);
- демократичности и гуманизма (взаимодействие педагога и ученика в социуме, реализация творческих потребностей);
- индивидуальный подход (осознание и признание права личности быть не похожим на других; проявление уважения к личности; оценка не личности ребёнка, а его деятельности, поступков; умение смотреть на проблему глазами ребёнка, учёт индивидуально-психологических особенностей ребёнка);
- «от простого к сложному» (научившись элементарным навыкам работы, ребенок применяет свои знания в выполнении сложных творческих работ).

В процессе занятий используются различные формы занятий: практические занятия, игры, путешествия, экскурсии. А также различные методы:

- методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:
- репродуктивный (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности)
- частично-поисковый (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с учителем)
- исследовательский (самостоятельная творческая работа обучающихся)
- методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях:
- организация работы в группах;
- методы и приемы, направленные на развитие навыков социального взаимодействия обучающихся:
- беседа

- дискуссия
- анализ мультфильмов
- сюжетно-ролевая игра
- экскурсия
- работа в творческих подгруппах
- совместное словотворчество

Использование современных образовательных технологий в программе направлено на коммуникативное, социальное и личностное развитие школьника.

Здоровье сберегающий подход предусматривает чёткое чередование видов деятельности.

Технология дифференцированного обучения. Учет индивидуальных возможностей и способностей учащегося. Выполнение работ по образцу или по собственному представлению, ощущение быть успешными и уверенными; высокая степень психологического комфорта на занятиях.

Информационно – коммуникационные технологии. Положительную роль в современной образовательной системе играет использование информационно-компьютерной технологии. Этот способ позволяет ребенку находить источники информации, воспитывает ответственность при получении новых знаний.

Современные оценочные средства.

Самооценка – одна из форм оценочных процедур личности самой себя, своих возможностей, качеств и места среди других людей. Использование на занятиях рефлексивных листов «Оценка выполненной работы».

Мониторинг достижений обучающихся по следующим критериям:

- умеет планировать работу по реализации замысла,
- предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел;
- осуществляет творческий подход к каждой работе.

Такое оценивание даёт объективное представление об основных

достижениях ребёнка и освоения дополнительной образовательной программы. Итоги реализации программы будут представлены на заключительном занятии «Мультфестиваль», где обучающиеся представят собственный продукт совместной деятельности- мультипликационный фильм.

Планируемые результаты реализации программы

Знать

- технологию создания мультфильмов;
- технологию работы в видеоредакторе;
- о звуковом сопровождении мультфильма;
- назначение инструментов и принципы работы программы видеомонтажа Windows Movie Maker;
- основы работы с цифровым фотоаппаратом;
- правила безопасности при работе с ПК.

Уметь

- пользоваться основными анимационными техниками - пластилиновый мультфильм, кукольная анимация, рисованная анимация;
- осуществлять озвучивание фильма;
- работать в программе видеостудии – Windows Movie Maker:
- осуществлять экспорт файлов разных форматов: звуковых и графических, работать с монтажным столом, со звуковой дорожкой, производить подборку видео переходов, накладывать титры, эффекты видеоизображения;
- работать с цифровым фотоаппаратом.

Личностные результаты:

- сформирован художественный вкус в восприятии искусства мультипликации;
- умение давать эстетическую оценку созданным художественным продуктам;
- развитие мотивационной основы занятия творческой деятельностью по созданию продуктов одного из жанров экранного искусства - мультфильмов.
- умение работать с различными источниками информации;

Метапредметные результаты:

Регулятивные:

- выбирать художественные материалы для создания творческих работ;
- распределять функции и роли при создании продукта;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по ходу творческой деятельности;
- самостоятельно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия по итогам выполненной работы.

Познавательные:

- осуществлять отбор информации с использованием литературы для создания сценария, редактировать текст;
- приводить аргументы в пользу своей точки зрения по отношению к различным произведениям мультипликации при обсуждении по итогам просмотра;
- освоить последовательность действий в ходе создания мультфильма;
- осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве.

Коммуникативные:

- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками в группе;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и деятельности группы.

Место курса в учебном плане

На изучение содержания курса отводится в 3 классе 1 час в неделю во второй половине дня в рамках внеурочной деятельности. Всего 34 часа в год.

Календарно-тематическое планирование

№п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения занятий (план)	Дата проведения занятий (факт)
1	Вводный урок. Техника безопасности и организация рабочего места.	1		

2	Что такое мультипликация? Что такое анимация?	1		
3	История анимации, мультипликации	1		
4	Виды анимации: Перекладная пластилиновая анимация	1		
5	Перекладная рисованная анимация	1		
6-7	Рисованный мультфильм на бумаге. Сканирование рисунков.	2		
8	Кукольная анимация	1		
9-10	Знакомимся с цифровым фотоаппаратом и видеокамерой. Создание изображений. Копирование фото на ПК. Сжатие фотографий.	2		
11	Знакомство с программой MovieMaker.	1		
12-13	Импортирование изображений в MovieMaker. Установление временных рамок воспроизведения. Раскадровка.	2		
14 15	Звукозапись. Озвучивание мультфильма. Наложение фоновой мелодии и голоса в MovieMaker. Обрезка звука и исчезание.	2		
16-17	Рисованный мультфильм. Групповая работа.	2		
18-19	Пластилиновый мультфильм. Групповая работа.	2		
20-21	Кукольная анимация. Групповая работа.	2		
22	Обсуждение и поиск темы для сюжета мультфильма к Мультфестивалю. Написание сценария. Работа по группам	1		
23-24	Разбивка и отрисовка сцен. Создание эскизов (рисунки) героев, декораций. Создании каркасов.	2		
25-26	Лепка героев и декораций.	2		
27-28	Поэтапная съемка сцен. Отсмотр материала	2		
29-30	Монтаж. Создание титров	2		
31-32	Озвучка (запись звука и создание музыкальных файлов)	2		
33	Финальное сведение	1		
34	Презентация мультфильмов «Мультфестиваль» Обсуждение готовых работ	1		

Методическое планирование системы занятий творческой мастерской «Мультлаборатория»

<p>Цели:</p> <p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> -познакомить учащихся с основными видами мультипликации, освоить пластилиновую кукольную, рисованную анимацию, создать в этих техниках и озвучить мультфильмы; -научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов; -познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы, -познакомить учащихся с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео и звукорядов; -обучить учащихся некоторым компьютерным технологиям и работе в специальных компьютерных программах; -расширить понимание учащимися возможностей медийного пространства при создании мультфильмов <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> -способствовать развитию интеллекта и творческих способностей; -развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству; -развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение; -развивать творческое мышление при создании видеосюжетов; -создавать условия для раскрытия личностного потенциала каждого ребенка; -создавать творческую атмосферу для развития любознательности -способствовать развитию интеллекта, раскрытию личностного потенциала, -развивать умение работать с различными источниками информации -исследовательских, прикладных и конструкторских способностей каждого ребенка; <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> — воспитывать чувство коллективизма; — поддерживать стремление детей к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности; — воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам; — воспитывать умение доводить начатое дело до конца. — способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов: технических, социально-педагогических, художественных. <p>Требования к результатам обучения:</p> <p>Знать</p>	<p>Класс: 3</p>
--	-----------------

- технологию создания мультфильмов;
 - технологию работы в видеоредакторе;
 - о звуковом сопровождении мультфильма;
 - наименование и назначение инструментов и принципы работы программы видеомонтажа Windows Movie Maker;
 - основы работы с цифровым фотоаппаратом;
- правила безопасности при работе с ПК.

Уметь

- пользоваться основными анимационными техниками - пластилиновый мультфильм, кукольная и рисованная анимация;
- осуществлять озвучивание фильма;
- работать в программе видеостудии – Windows Movie Maker: осуществлять экспорт файлов разных форматов: звуковых и графических, работать с монтажным столом, со звуковой дорожкой, производить подборку видео переходов, накладывать титры, эффекты видеоизображения.

Тема занятия	Дидактические задачи занятия (диагностируемые цели)	Краткое содержание, основные понятия	Учебные задания, учебные действия учащихся	Организация процесса обучения (используемые методы, организационные формы и средства)	Мотивация учащихся (способы мотивирования учащихся)
<p>Теоретические основы мультипликации.</p> <p>Техника безопасности в компьютерном классе.</p> <p>Знакомство с цифровым оборудованием.</p>	<p>Цели занятия:</p> <p>Образовательная:</p> <p>-выявление у детей интересов и мотивов занятий.</p> <p>-знакомство с правилами поведения и участия в съёмках.</p> <p>Развивающая:</p> <p>-развивать интерес к мультипликации и желание к творчеству</p> <p>Воспитательная:</p> <p>-воспитывать общую художественную и экранную культуру, интерес к мировым художественным ценностям;</p>	<p>Понятие "мультфильмы", "анимации", "анимационные фильмы". Техника безопасности работы в кабинете ИКТ и с цифровым оборудованием.</p> <p>Рассказ о планах работы, о требованиях к его участникам.</p>	<p>Просмотр мультимедиа «Пластинчатая ворона» А. Таторского Сборка мультипликационных сцен на столе из готовых фигур.</p>	<p>Формы: фронтальная, Методы: беседа, репродуктивный, объяснительно-иллюстративный.</p> <p>Средства: презентация</p>	<p>1.Собственное развитие в процессе учения</p> <p>2. Познание нового, неизведанного</p> <p>3. Понимание необходимости учения для дальнейшей жизни</p> <p>4. Процесс учения как возможность общения</p> <p>5. Похвала от значимых лиц (мотивация благополучия)</p>

<p>Технология создания слайд-фильма в видеоредакторе Windows Movie Maker. Озвучивание фильма.</p>	<p>Цели занятия:</p> <p>Образовательная:</p> <ul style="list-style-type: none"> -сформировать общие принципы работы с программой Windows Movie Make -эффективно использовать соответствующие аппаратное и программное обеспечения компьютера <p>Развивающая:</p> <ul style="list-style-type: none"> -развивать интерес к мультипликации и желание к творчеству -развитие информационной культуры. <p>Воспитательная:</p> <ul style="list-style-type: none"> -воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам; -воспитание самостоятельности. 	<p>Импорт изображений, настройка параметров, видео переходы, видеоэффекты, настройка длительности изображений, работа с текстом, импорт звука, обработка звука, запись фильма, сохранение проекта.</p>	<p>Создание слайд-шоу под музыку на тему «Мой любимый мультфильм»</p>	<p>Формы: фронтальная</p> <p>Методы: беседа, репродуктивный, объяснительно иллюстративный, работа за компьютером</p> <p>Средства: презентация</p> <p>Рассказ учителя-мастера с элементами беседы, демонстрация работы программы.</p> <p>Практическая работа</p>	<p>Внешняя мотивация</p> <ul style="list-style-type: none"> - применение новых знаний <ol style="list-style-type: none"> 1.Собственное развитие в процессе учения 2.Познание нового, неизведанного 3.Понимание необходимости учения для дальнейшей жизни 4.Процесс учения как возможность общения 5.Похвала от значимых лиц (мотивация благополучия)
---	--	--	---	--	--

<p>▪ Особенности работы с цифровым оборудованием: цифровой фотоаппарат, микрофон.</p>	<p>Цели занятия: Образовательная: - познакомить и научить работать учащихся цифровым оборудованием. -научить осуществлять запись текста с помощью программы Windows Movie Maker. Развивающая: -развивать у учащихся навыки работы с цифровым оборудованием -развивать положительные мотивы учебно-познавательной деятельности, интерес, творческую инициативу и активность; Воспитательная: -воспитывать интерес к информационным технологиям, внимательность, дисциплинированность.</p>	<p>Технология работы с цифровым фотоаппаратом, фиксирование фотоаппарата – закрепление на штативе, выбор ракурса съемки, экспорт фотографий на персональный компьютер. Порядок работы с микрофоном - подключение к ПК, запись закадрового текста с помощью программы</p>	<p>Фотосъемка объектов с разных ракурсов, сохранение фотографий на компьютере. Записывают текст с помощью Windows Movie Maker, прослушивают, регулируют громкость</p>	<p>Формы: фронтальная, Методы: беседа, репродуктивный, объяснительно-иллюстративный, работа за компьютером Средства: презентация Рассказ учителя с элементами беседы, выполнение практических заданий.</p>	<p>1.Собственное развитие в процессе учения 2.Познание нового, неизведанного 3. Понимание необходимости учения для дальнейшей жизни 4. Процесс учения как возможность общения 5. Похвала от значимых лиц (мотивация благополучия)</p>
---	---	--	---	--	---

<p>▪ Технология создания мультипликационных фильмов. Создание кукольного мультфильма.</p>	<p>Цели занятия:</p> <p>Образовательная: -познакомить учащихся с технологией создания мультипликационных фильмов; -познакомить с процессами разработки и изготовления кукол, фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съёмки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео и звукорядов; -научить разрабатывать сценарий для мультфильма</p> <p>Развивающая: -развивать познавательный интерес, творческую активность учащихся; -развивать дружеское и деловое общение учащихся в совместной работе.</p> <p>Воспитательная: -создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;</p>	<p>Создание кукольного мультипликационного фильма. Разработка сценки планируемого фильма. Выбор персонажей фильма, подготовка атрибутики, оформления, фона. Съёмка натуральных мультиков фотоаппаратом (работа в группах). Просмотр, отбор фотокадров. Монтаж, озвучивание, сохранение фильма.</p>	<p>Съёмка короткого коллективного мультфильма, состоящего из отдельных эпизодов, в каждом из которых каждый ученик создает свой обособленный образ героя мультика.</p>	<p>Формы: фронтальная, Методы: беседа, репродуктивный, объяснительно-иллюстративный, работа за компьютером Средства: компьютер, фотоаппарат</p>	<p>1.Собственное развитие в процессе учения 2.Познание нового, неизведанного 3.Понимание необходимости учения для дальнейшей жизни 4.Процесс учения как возможность общения 5.Похвала от значимых лиц (мотивация благополучия)</p>
---	---	--	--	--	--

<p>▪ Групповая работа над мультипликационным фильмом: разработка сценария, подготовка из пластилина героев мультфильма и атрибутики, съемка с использованием цифрового фотоаппарата.</p>	<p>Образовательная: -отработка навыков работы и съемки с цифровым оборудованием; -применять навыки разработки сценария; -освоить простейшие приёмы работы с пластилином и создания декораций; - планирование собственной индивидуальной и коллективной деятельности; Развивающая: -развивать познавательный интерес, творческую активность учащихся; -развивать дружеское и деловое общение учащихся в совместной работе. Воспитательная: -воспитывать интерес к информационным технологиям, внимательность, дисциплинированность;</p>	<p>Сценарий мультипликационного фильма и его особенности. Режиссерский сценарий мультипликационного фильма - подготовка сценария для съёмки на основе литературного произведения. Подготовительный период. Подготовка атрибутики, фона, оформления, лепка из пластилина героев мультфильма. Мультипликационная съемка. Съёмка отдельных фрагментов фильма. Обработка фото в графическом редакторе GIMP. Покадровая мультипликация.</p>	<p>Придумывают сюжет мультфильма и тут же воплощают свои идеи в пластилине. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссер, художник, оператор, монтажер и др.). Подготовка всего необходимого для съемки (выбор мест съемки, изготовление декораций, реквизита, репетиции сложных для съемки сцен) расставляют героев, осуществляют съемку. Поэтапная съемка мультфильма</p>	<p>Формы: фронтальная, групповая Методы: беседа, репродуктивный, объяснительно-иллюстративный, работа за компьютером Средства: компьютер, фотоаппарат</p>	<p>1. Собственно развитие в процессе учения 2. Познавание нового, неизведанного 3. Понимание необходимости учения для дальнейшей жизни 4. Процесс учения как возможность общения 5. Похвала от значимых лиц (мотивация благополучия)</p>
--	---	--	---	--	--

	<p>- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов (мультфильмов);</p>		по режиссерскому сценарию.		
<p>▪ Групповая работа над мультипликационным фильмом: монтаж мультфильма с помощью видеоредактора Windows Movie Maker.</p>	<p>Образовательная: -отработка умений монтажа мультфильма с помощью видеоредактора Windows Movie Maker. -планирование собственной индивидуальной и коллективной деятельности;</p> <p>Развивающая: -развивать у учащихся умение работать в программе Windows Movie Maker. -развивать дружеское и деловое общение учащихся в совместной работе.</p>	<p>Выбор и обсуждение наиболее выразительных кадров для монтажа. Обсуждение возможных вариантов титров (шрифт, цвет букв, фон и т.д.). Название фильма. Выстраивание отснятых кадров в компьютерной программе. Работа с текстом. Проверка сцен по времени.</p>	<p>Учащиеся осуществляют монтаж мультфильма в Windows Movie Maker.</p>	<p>Формы: фронтальная, групповая Методы: беседа, репродуктивный, объяснительно-иллюстративный, работа за компьютером Средства: компьютер</p>	<p>1.Собственное развитие в процессе учения 2. Познание нового, неизведанного 3. Понимание необходимости учения для дальнейшей жизни</p>

	<p>Воспитательная:</p> <ul style="list-style-type: none"> -воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам; -воспитывать умение доводить начатое дело до конца; -способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе участники детских творческих проектов (мультфильмов); 				<p>4. Процесс учения как возможность общения</p> <p>5. Похвала от значимых лиц (мотивация благополучия)</p>
<p>▪ Групповая работа над мультипликационным фильмом: монтаж мультфильма с помощью видеоредактора Windows Movie Maker.</p>	<p>Образовательная:</p> <ul style="list-style-type: none"> -сформировать навыки и умения монтажа мультфильма с помощью видеоредактора Windows Movie Maker. -планирование собственной индивидуальной и коллективной деятельности; 	<p>Запись закадрового текста, музыкального сопровождения, шумов и т.д. Озвучивание фильма. Запись и импортирование звука. Подготовка титров. Запись фильма.</p>	<p>Учащиеся озвучивают мультфильм, подбирают различные звуки к сюжету</p>	<p>Формы: фронтальная, групповая</p> <p>Методы: беседа, репродуктивный, частично-поисковый, работа за компьютером</p> <p>Средства: компьютер, микрофон</p>	<p>1. Собственное развитие в процессе учения</p> <p>2. Познание нового, неизведанного</p> <p>3. Понимание необходимости учения для дальнейшей жизни</p>

	<p>Развивающая: -развивать у учащихся умение работать в программе Windows Movie Maker -развивать творческое мышление и воображение;</p> <p>Воспитательная: -способствовать созданию коллектива, который становится развивающей, обогащающей средой, где каждый личность, а все вместе – участники детских творческих проектов (мультфильмов); -воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам; -воспитывать умение доводить начатое дело до конца.</p>				<p>4.Процесс учения как возможность общения 5. Похвала от значимых лиц (мотивация благополучия)</p>
--	---	--	--	--	--

<p>▪ Презентация мультфильмов</p>	<p>Образовательная: -сформировать навыки публичного выступления</p> <p>Развивающая: -развитие способности к анализу и обобщению, самоконтролю и самооценке;</p> <p>Воспитательная: - воспитание взаимоуважения;</p>	<p>Просмотр итогового мультфильма. Открытое голосование и выбор лучших работ. Награждение авторов-победителей.</p>	<p>Учащиеся показывают свой продукт, рассказывают с какими трудностями они столкнулись. Ребята смотрят мультфильмы своих товарищей, оценивают, задают вопросы.</p>	<p>Формы: фронтальная , групповая</p> <p>Методы: беседа, репродуктивный, объяснительно-иллюстративный.</p> <p>Средства: проектор, компьютер</p>	<p>1.Собственное развитие в процессе учения 2. Похвала от значимых лиц (мотивация благополучия) 3.Желани быть первым учеником (престижная мотивация)</p>
-----------------------------------	--	--	--	--	--

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ

Творческой мастерской «Мультлаборатория» в 3 классе

Тема урока: «Как создаются мультфильмы»

Цель урока: формирование у обучающихся представления о создании мультфильмов на основе сценария А. Курляндского «Ну, погоди!»

Задачи урока:

Образовательные:

- Дать представление о профессиях принимающих участие в создании мультфильмов: сценаристы, актёры, художники, режиссёр.

- Дать представление о технологиях и системах создания анимации.

Развивающие:

- Развивать познавательные интересы, самоконтроль.

- Формировать понятие “мультипликация” на основе создания мультфильма

- Формировать навыки выполнения операций по созданию анимации

- Развивать творческое воображение, умение самостоятельно мыслить, развивать речь, умение выделять главное, делать вывод

- Развивать у учащихся умение отбирать из текста произведения материал, необходимый для последующей творческой работы

Воспитательные:

- Воспитывать внимательность
- Воспитывать интерес и уважение к профессиям людей, создавших мультфильм

Тип урока: открытие нового знания

Методы и приемы: педагогическая поддержка, учебный диалог, частично-поисковый; самостоятельная работа; самоконтроля; рефлексивный; словесный (беседа, постановка проблемных вопросов, работа с текстом); практический; наглядный;

Оборудование:

- Раздаточные листы с текстом сценария сказки и просто сказки (для каждого обучающегося)
- Интерактивная доска

Программное обеспечение:

- Презентация PowerPoint

Этапы урока	Деятельность учителя	Деятельность детей	Сопровождение	Планируемые результаты
1.Оргмомент	Ведь мы с вами давно уж знакомы, И, надеюсь, друг друга поймём. На уроке будьте внимательны Выполняйте всё старательно Слушайте, думайте, наблюдайте, Тему нашу отгадайте.	эмоционально настраиваются на урок.		Формирование мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности.
2.Постановка проблемы. Выход к теме.	<p>- Отгадайте, чему будет посвящен наш урок? У нас сегодня гости. А так как наш урок посвящается мультфильмам, как мы будем развлекать наших гостей? Будем им мультфильм «Ну погоди» показывать. Ой, а я флешку с мультфильмом дома оставила.</p> <p>-Как быть? -Что будем делать? -Может сами мультфильм создадим? -А мы умеем? -Значит на уроке чему будем учиться?</p> <p>Сообщение темы и цели урока. А чтобы создать мультфильм, мы сегодня станем мультипликаторами, т.е. людьми, которые создают мультфильмы. Для этого мы посетим киностудию «Союзмультфильм» и заглянем в его мастерские. Итак, мы начинаем работу над созданием мультфильма «Ну погоди» -<i>Что нам необходимо, чтобы создать мультфильм?</i> -Откуда берётся сказка? Кто его - создает? Тексты к мультфильмам пишут сценаристы.</p>	<p>Дети смотрят видео -мультфильмам</p> <p>-Будем учиться создавать мультфильмы.</p> <p>(сказка, сценарий) -Автор.Сценарист.</p>	<i>Слайд 2</i>	Принятие цели урока. Сформированность представлений согласно теме урока

<p>3.Актуализация.</p> <p>Обобщение и систематизация знаний и способов деятельности</p>	<p><u>-Начинается любой мультфильм с написания сценария:</u> такого текста, в котором написано, какие события должны происходить, что должны произносить герои и как; описан внешний вид, мимика, всё то, что помогает создать образ.</p> <p><i>-А у нас есть сценарий?</i> <i>-А кто написал сценарий к мультфильму «Ну погоди»?</i> На прошлом уроке вы познакомились со сказкой сценарием Курляндского «Ну, погоди»</p> <p>Сейчас мы поработаем сценаристами-Вы читали сказку-сценарий А. Курляндского «Ну, погоди!».</p> <p><i>-Давайте сравним текст сценария сказки и просто сказки. Какие различия сценария от сказки вы можете назвать?</i></p>	<p>да- сценарий «Ну погоди»</p> <p>Александр Курляндский</p> <p>Различия сценария от сказки: <i>Зачин</i> <i>Концовка</i> <i>Устойчивые сказочные выражения</i> Мало диалогов, много звуков</p>	<p><i>Слайд 3</i></p> <p><i>Слайд 4</i></p> <p><i>Слайд 5</i></p> <p><i>Слайд 6</i></p>	<p>Формирование восприятия и осознанного отношения темы урока</p>
---	---	---	---	---

	<p>Сравните зачин. Как бы начиналась сказка, будь она народной? А как начинается сценарий?</p> <p>Сравните концовку. -Чем заканчивается эта сказка? -Чем заканчивается народная сказка? Сравним концовки.</p> <p>-Сравните язык сказок. Что характерно для русских народных сказок? (устойчивые сказочные выражения) А есть ли они в сценарии?</p> <p>- Много ли в этой сказке диалогов? Какие звуки вы слышали?</p>	<p><i>Зачин</i> <i>Сидели как-то Волк с Зайчиком перед телевизором...</i> <i>Жил-были...</i> <i>В некотором царстве, в некотором государстве ...</i> <u>вывод:</u> <i>В сценарии нет сказочного зачина</i></p> <p><i>Концовка.</i> <i>И снова оказались Волк и Зайчик перед экраном телевизора.</i> <i>Вот вам сказка,</i> <i>а мне бубликов вязка.</i> <i>Тут и сказки конец, а кто слушал молодец.</i> <u>вывод:</u> <i>В сценарии нет сказочной концовки</i></p> <p><i>Устойчивые сказочные выражения:</i> <i>Ни в сказке</i> <i>сказать...</i> <i>Скоро сказка</i> <i>сказывается...</i> <u>вывод:</u> <i>В сценарии нет сказочных устойчивых выражений</i> (Звуки бульканья воды, хохота, щелканье выключателя, песни, крик, звуки пилы) Так что же отличает текст сценария от просто сказки?</p> <p><u>Вывод:</u> <i>Мало диалогов. Много действий. Много звуков.</i></p>	<p>Слайд7</p>	
--	--	---	----------------------	--

<p>4. Усвоение образца комплексного применения ЗУН и способов действий</p>	<p>Молодцы. Вы очень хорошо поработали сценаристами. Ребята, у нас получился отличный мультфильм. Давайте смотреть! (Показываю распечаток сценария в рамке -на Экране)</p> <p>-Как же быть? Кто эти рисунки создает?</p> <p>Наш сценарий попадает к художнику. -Совершают чудо художники-мультипликаторы. Под их руками оживают рисованные персонажи будущего мультфильма. И мы сейчас попробуем оживить наш сценарий.</p> <p>-Вы, ребята, тоже поработали художниками. Вам нужно подобрать к ним эпизоды из текста.</p> <p>Ну сейчас то мы мультфильм посмотрим. Вызываю к доске по одному человеку с учебниками и с картинками, картинку ставлю на рамочку, дети читают отрывки к сюжету.</p>	<p><u>- Это ещё не мультфильм. Не хватает рисунка, изображения.</u></p> <p><i>-художники. люди, которые рисуют кадры мультфильма.</i></p> <p>Дети в группе подбирают из текста сценария отрывки, т.е. эпизоды из текста к картинкам.</p> <p>- нет, мультфильм не получился, нет последовательности.</p>	<p>Слайд 8</p> <p>Слайд 9</p> <p>Слайд 10</p>	<p>Готовый продукт – результат практической деятельности и усвоения темы урока.</p>
---	---	---	--	---

	<p>-Ну как, понравился мультфильм? <u>Чтобы получился мультфильм, необходимо чтобы кадры-рисунки были расположены последовательно на пленке.</u> <u>определите в парах последовательность картин.</u></p> <p>Примерный текст титров: 1. Сидели как-то Волк и Зайчик перед экраном телевизора 2. Подошел морж к озеру- скинул шубу и бултых в воду.. 3. И вот Волк уже на телеэкране. 4. Спустился к проруби. Достал из кармана кипятильник. 5. Скинул шубу – и в воду! 6. Бурлит кипятильник, всё горячее вода становится. Ну и жара! Вылез Волк на травку. 7. А следом за ним вылезли крокодильчики. 8. Сидит Зайчик перед телевизором, за волка переживает. 9. А крокодильчики разворачивают скатерть ,к обеду готовятся... 10. Как Волка из беды выручить? Подскочил Зайчик к розетке, выдернул вилку.. 11. Взглянул Волк с экрана на Зайца: - Ну-ну, Заяц, ну, погоди! 12. И снова оказались Волк и Заяц перед экраном телевизора..</p>	<p>Определяют последовательность, раскладывают их по порядку по действиям Группам нужно озвучить свой сюжет, договаривайтесь, кто будет выступать.</p> <p>После представители групп выходят к доске и расклеивают картинки на плёнке. Далее «показ» фильма. По кадрам дети озвучивают.</p>	<p><i>Слайд 11</i></p> <p><i>Слайд 12</i></p>	
--	---	--	---	--

	<p>И так у нас получился фильм. По сценарию подобраны картинки, они последовательны.</p> <p>-Всё ли вам здесь нравится? - Может чего-то не хватает?</p> <p>-А кто же озвучивает героев? Заглянем в следующую мастерскую! С кем мы здесь встретимся? <i>Актёр. (а кого так называют?)</i></p> <p>В мультфильме актеры озвучивают героев. Роль волка в мультфильме «Ну погоди» озвучил актер Анатолий Папанов, а роль Зайца – Клара Румянова показ слайда фото: <i>Волк – Анатолий Папанов Заяц – Клара Румянова</i></p> <p>- И мы попробуем себя в роли актёров. Сейчас перед вами предстанет живая картина. Я показываю картинку. А вы в сценарии найдите диалог героев, который соответствует к сюжету. (похлопаем нашим актерам)</p> <p>В нашем фильме и звуки героев появились. Как вы думаете, больше ничего не нужно? Найдите в тексте, какая песенка звучала в сказке-сценарии «Ну погоди!»</p>	<p>Звуков героев.</p> <p><i>Исполнитель ролей в театральных представлениях, в кино, телевидении.</i></p> <p>Дети у доски озвучивают диалог зайца и волка (-Вот это да! (заяц) -Ерунда! Мы и не так умеем!) <i>Волк раскачивается на верхушке дерева, стучит зубами. и пообещал зайцу многозначительно «Ну, заяц, погоди!»</i></p> <p>Нужна музыка.</p>	<p><i>Слайд 13</i></p> <p><i>Слайд 14</i></p> <p><i>Слайд 15</i></p> <p><i>Слайд 16</i></p>	
--	---	--	---	--

<p>5. Применение обобщенных ЗУП в новых условиях</p>	<p>Песня «По улице шагала большая крокодила»</p> <p>Итак, мы с вами создали свой фильм-. Но чего-то здесь не хватает. -Что нужно сделать, чтобы наш фильм стал мультфильмом? -Чего здесь не хватает?</p> <p>-А как можно эти рисунки привести в движение?</p> <p>А чтобы персонаж просто шевельнулся или моргнул, надо изготовить несколько десятков рисунков. Для 10-минутного фильма их надо нарисовать около 15 тысяч.</p> <p>- А нам осталось зайти ещё в одну мастерскую. -Как вы думаете, а кто руководит всем этим процессом? Всем творческим процессом создания мультфильма руководит режиссер. <i>Руководитель постановкой спектакля</i></p> <p>-Режиссёр фильма «Ну погоди» – Вячеслав Котёночкин.)</p>	<p>Под музыку дети изображают крокодилов.-физкультминутка Дети жестами, мимикой изображают крокодилов</p> <p><i>-движения.</i></p> <p><i><u>-нужно. чтобы картинки очень быстро двигались.</u></i></p> <p>-Всем творческим процессом создания мультфильма руководит режиссер.</p>	<p><i>Слайд 17</i></p> <p><i>Слайд 18-22</i></p>	
---	---	---	--	--

<p>6.Контроль и самоконтроль</p>	<p>-Давайте еще раз назовём, какие шаги нужно проделать, чтобы создать мультфильм? На занятии мы смогли узнать, как создаются мультфильмы? (над этапами ставлю карточку - Как создается мультфильм: - люди каких профессий трудятся над созданием мультфильмов? -В какой профессии по созданию мультфильма вы бы хотели попробовать свои силы? -А что вам было интереснее - смотреть готовый фильм или создавать свой?</p>	<p>-сценаристы, актёры, художники, режиссёр, -создавать свой труднее, но интереснее.</p>	<p><i>Слайд 23</i></p>	
<p>7.Рефлексия</p>	<p>Мы сегодня побывали в роли сценаристов, актеров, мультипликаторов. А они- люди творческой профессии. Их труд прежде всего оценивается аплодисментами зрителей. Давайте же оценим нашу работу аплодисментами!</p>			

Конспект занятия

Творческой мастерской «Мультлаборатория» в 3 классе

Тема урока: «Сделаем мир ярче» (использование сложной анимации в презентации)

Цели урока: закрепить навыки настройки простой анимации в презентации отдельно на объекты и на слайды, формировать умение настраивать на объекты сложную анимацию – путь перемещения и изменение размера, применять несколько видов анимации на один объект.

Задачи урока:

Образовательные:

- Восстановить знания по теме анимация в презентации;
- Сформировать умения применять файлы формат *.gif для создания анимации

Развивающие:

- Развивать познавательные интересы, самоконтроль.
- Формировать навыки выполнения операций по созданию анимации
- Развивать творческое воображение, умение самостоятельно мыслить, развивать речь, умение выделять главное, делать вывод
- Развивать у учащихся умение настраивать на объекты сложную анимацию

Воспитательные:

- Воспитывать внимательность
- способствовать формированию эстетического вкуса средствами ПК
- Воспитывать интерес и уважение к профессиям людей, создавших мультфильм

Тип урока: открытие нового знания


Методы и приемы: педагогическая поддержка, учебный диалог, частично-поисковый; самостоятельная работа; самоконтроля; рефлексивный; словесный (беседа, постановка проблемных вопросов, работа с текстом); практический; наглядный;


Оборудование:

- Раздаточные листы с заданиями для обучающихся
- Интерактивная доска
- компьютерный класс

Программное обеспечение:

- Презентация PowerPoint

Этапы урока	Деятельность учителя	Деятельность детей	Планируемые результаты
1.Оргмомент	Приветствие учащихся, выявление отсутствующих, проверка готовности к уроку.	эмоционально настраиваются на урок.	Формирование мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности.
2.Активация опорных знаний	<p>Загадки</p> <p>-Скромный серый колобок, Длинный тонкий проводок, Ну а на коробке -</p> <p>Две или три кнопки. В зоопарке есть зайчишка, У компьютера есть ...</p> <p>- А теперь, друзья, загадка! Что такое: рукоятка, Кнопки две, курок и хвостик? Ну конечно, это ...</p> <p>- В ней записаны программы И для мамы, и для папы! В упаковке, как конфетка, Ну конечно, это...</p> <p>- Около дисплея - главный блок: Там бежит электроток К самым важным микросхемам. Этот блок зовут ...</p> <p><i>(на экране открывается ч/б картинка)</i></p>	<p>-мышка</p> <p>-джойстик</p> <p>-флешка</p> <p>-системный</p>	<p>Принятие цели урока. Сформированность представлений согласно теме урока</p> <p>Формирование восприятия и осознанного отношения темы урока</p>
3.Актуализация знаний			

<p>4.Объяснение нового материала</p>	<p>-Что не хватает на этом рисунке, чтобы он стал ярким и живым? -Посмотрите, какой яркой стала наша картинка. Как она ожила. -Где вы встречаете такие «ожившие» картинки? <i>(на экране открывается цветная картинка)</i></p>  <p>- Сегодня на занятии мы продолжим изучать возможности программы PowerPoint, и будем учиться настраивать более сложную анимацию на объекты, применять несколько видов анимации на один объект.</p> <p>1. Понятие анимации -Как вы думаете, как создаются мультфильмы? - Кто знает, каким словом можно заменить понятие «мультипликация»? -Мы будем с вами употреблять оба эти термина. Анимация или мультипликация – это покадровая съемка отдельных рисунков. В анимации на каждом следующем рисунке фигура представлена в чуть иной фазе движения. Отдельные рисунки покадрово фотографируются, а затем проецируются на экран со скоростью 24 кадра в секунду.</p> <p>2. Технологии создания мультфильмов Существуют различные технологии создания</p>	<p>-Цвета (красок). Фона. Звука. Движения.</p> <p>-В мультфильмах</p> <p>- Покадровая съемка отдельных рисунков.</p> <p>-анимация</p>	
---	--	--	--

мультфильмов. Посмотрите на экран перед вами фрагменты мультфильмов популярных в разные годы. («Чебурашка» (1971, Роман Качанов), «Ежик в тумане» (1975, Юрий Норштейн), «Пластилиновая ворона»(1981 г., А.Татарский), «Шрек» (США, 2001 г., Эндрю Адамсон, Вики Дженсон) «Три бокатыря и шамаханская царица» (Россия, 2011 г. Мельница). Определите, к каким видам анимации, написанным на доске, относится каждый фрагмент мультфильма?



«Чебурашка»- Кукольная анимация

(Чебурашка — маленькое вымышленное существо с огромными ушами, большими добрыми глазами по сюжету м/ф найден в коробке с апельсинами); Красный Чебурашка - символом олимпийской сборной России.

«Ежик в тумане» - Рисованная анимация.

Например, туман создавался так: рисованную фигурку ежика клали на белый фон, а на него - тоненькую кальку. Картинка проецировалась на экран, и когда кальку начинали медленно приподнимать, появлялся туман, в котором и растворялся Ежик. В 2003-м

Работа с фрагментами мультфильма

году «Ёжик в тумане» был признан лучшим мультфильмом всех времён и народов по результатам опроса 140 кинокритиков и мультипликаторов разных стран

«Пластилиновая ворона» - Силуэтная

(пластилиновая);

Мультфильм разделен на три независимые части (картина, игра, а может, а может) которые, однако, имеют общих персонажей. На создание мультфильма ушло около 800 кг советского пластилина, который из-за блёклых цветов пришлось раскрашивать красками.

«Шрек» - Трехмерная компьютерная анимация;

огромный зелёный **огр** (мифические существа, чудовищные, безобразные великаны), который живет в собственной хижине на болоте и более всего на свете ценит спокойствие и уединение. Работа над фильмом шла более 4,5 лет.

«Три бокатыря и шамаханская царица»— Компьютерная анимация.

Некогда первая красавица восточных земель Шамаханская царица мечтает вернуть себе утраченную молодость и **красоту**, для чего ей необходимо оросить Дерево молодости слезами тысячи красавиц. Всего-то и нужно: используя магический взгляд царицы, влюбить в себя Князя Киевского, завладеть **Русью** и заставить плакать всех её девушек-красавиц.

- Мультфильмы создаются в разных программах. Мы сегодня с вами тоже выступим в роли мультипликаторов и рассмотрим такую анимацию в программе PowerPoint.

3. Переход к презентации

-Мы рассмотрим с вами анимацию рисунков. Они могут быть статичные и динамичные.



-Динамичные рисунки или рисунки формата *.gif уже содержат в себе анимацию. Для создания gif-анимации или «живой» картинке необходимо вначале подготовить кадры, а затем объединить их в один файл для этого существуют специальные программы. Для создания реалистичного движения можно использовать эффекты анимации программы Power Point.

Инструктаж к практической работе по созданию анимированного сюжета.

Сейчас тоже выступим в роли мультипликаторов. Процесс создания мультфильмов достаточно трудоемкий. Мы создадим только часть мультфильма «Необычное приключение в выходной день»

Краткий сюжет эпизода:

Дети вышли погулять из **дома** (первый слайд). Вдруг они увидели **собаку**,

<p>5. Практическая работа</p>	<p>которая бежала по <u>дороге</u> (второй слайд). Ребята поехали за собакой, но та свернула в лес. И вдруг... на <u>поляне</u> появляется <u>НЛО</u> (третий слайд). <u>Герои</u>: дети (1-2), собака, НЛО (летающая тарелка).</p>		
<p>6. Гимнастика для глаз</p>	<p>Демонстрируется пример в презентации.</p>		
	<p>Учащиеся по сюжету создают в программе мультфильм. Каждому учащемуся выдается карточка с заданием, где описано, что должно быть на каждом слайде.</p>	<p>-Работа в программа Power Point по индивидуальным карточкам с заданиями</p>	
<p>7. Подведение итогов урока</p>	<p>При работе за компьютером очень важно уделять внимание здоровью глаз. Выполняется гимнастика для глаз за 10 минут до окончания работы.</p> <p>Упражнения:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Вращение 2) Во все стороны 3) Пальчик 4) Кто там? 5) Моргание 6) Сон 7) Релаксация: зарядим наши глаза положительной энергией. <p>- Если бы не было в нашей жизни мультфильмов, то наш мир не был бы таким ярким. Вот и ваши мультфильмы сделали наш кабинет ярче, светлее, радостней.</p> <p>-А что можно еще добавить к вашим мультфильмам, чтобы усовершенствовать их?</p> <p>-Конечно, звук. Анимация в программе PowerPoint позволяет лишь добавить динамичности в презентацию,</p>	<p>- Выполнение гимнастики для глаз</p> <p>- Добавить звуковое сопровождение</p>	<p>Готовый продукт – результат практической деятельности и усвоения темы урока.</p>

	<p>сфокусировать внимание зрителей, подчеркнуть важные моменты слайда путем перемещения объектов. Этим мы сегодня с вами и занимались. Оценивание работ учащихся.</p>		
--	---	--	--

Слайд №1

Сюжет : Как-то по лесу скакал пушистый зайчишка

Примерный порядок действий:

1. Запустить программу PowerPoint.
2. Фон слайда выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение – Мультик –Фон №6**
3. Вставить номер слайда справа, снизу.
4. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – Зайчата1**, изменить размер.
5. Выделить картинку зайца ,выбрать: **анимация – возникновение**, убрать выделение
6. Выделить картинку зайца, выбрать: **анимация – исчезновение**, убрать выделение
7. Скопировать объект и вставить нужное количество раз.
8. Для последнего объекта удалить анимацию исчезновение.
9. Сохранить файл под именем «слайд №1» на съемный накопитель .

Слайд №2

Сюжет : навстречу прыгал зайчишка – братишка.

Примерный порядок действий:

1. Запустить программу PowerPoint.
2. Фон слайда выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение – Мультик –Фон №1**
3. Вставить номер слайда справа, снизу.
4. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – Зайчонок**, изменить размер.
5. Выделить картинку зайца ,выбрать: **анимация – возникновение**, убрать выделение
6. Выделить картинку зайца, выбрать: **анимация – исчезновение**, убрать выделение
7. Скопировать объект и вставить нужное количество раз.
8. Для последнего объекта удалить анимацию исчезновение.
9. Сохранить файл под именем «слайд №2» на съемный накопитель .

Слайд №3

Сюжет : Встретились зайчата . Вместе веселились.

Примерный порядок действий:

1. Запустить программу PowerPoint.
2. Фон слайда выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение – Мультик –Фон №1**
3. Вставить номер слайда справа, снизу.
4. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – Зайчонок**, изменить размер.
5. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – Зайчата**, изменить размер.
6. Настроить анимацию для каждой из двух картинок зайцев.
Например:
- выделить объект, выбрать **анимация- добавить анимацию – другие пути перемещения -**
7. Сохранить файл под именем «слайд №3» на съемный накопитель .

Слайд №4

Сюжет : А там 2 лягушки сидят тоже прыгают, выселяться.

Примерный порядок действий:

1. Запустить программу PowerPoint.
2. Фон слайда выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение – Мультик –Фон №8**
3. Вставить номер слайда справа, снизу.
4. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – лягушка**, изменить размер.
5. Картинку лягушки скопировать, вставить
6. Настроить анимацию для каждой из двух картинок лягушек.
Например:
- выделить объект, выбрать **анимация- добавить анимацию – другие пути перемещения -**
7. Сохранить файл под именем «слайд №4» на съемный накопитель .

Слайд №5

Сюжет : Два зайчишки встретились с двумя лягушками, стали они все вместе играть, по болотным кочкам скакать.

Примерный порядок действий:

1. Запустить программу PowerPoint.
2. Фон слайда выбрать Вставка – Рисунок - Изображение – Мультик –Фон №8
3. Вставить номер слайда справа, снизу.
4. Выбрать Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – лягушка, изменить размер.
5. Картинку лягушки скопировать, вставить
6. Выбрать Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – Зайчонок, изменить размер.
7. Выбрать Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – Зайчата, изменить размер.
8. Настроить анимацию для каждой из картинок лягушек и зайцев:
- выделить объект, выбрать анимация- добавить анимацию – другие пути перемещения -
9. Сохранить файл под именем «слайд №5» на съемный накопитель .

Слайд №6

Сюжет : На поляне 2 лягушки и 2 зайца. Тут вдруг ни с того ни с сего небо потемнело, засверкала молния, загремел гром, и полил дождь.

Примерный порядок действий:

1. Запустить программу PowerPoint.
2. Фон слайда выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение – Мультик –Фон №8**
3. Вставить номер слайда справа, снизу.
4. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – лягушка**, изменить размер.
5. Картинку лягушки скопировать, вставить
6. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – Зайчонок**, изменить размер.
7. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – Зайчата**, изменить размер.
8. Слева вставить 3-4 облака. **Вставка – Фигуры**. Настроить анимацию, эффект «набегающих туч»
- выделить объект, выбрать **анимация- добавить анимацию – другие пути перемещения –**
9. Вставить 2-3 молнии: **Вставка – Фигуры**. Настроить их появление .
10. Сохранить файл под именем «слайд №6» на съемный накопитель .

Слайд №7

Сюжет : Два зайца бедненькие сидят.

Вдруг один из зайчат указал братишке на небо. Там, пробираясь сквозь струи дождя, летела Баба Яга. Закричали они хором:

- Бабушка Яга! Спаси!

Примерный порядок действий:

1. Запустить программу PowerPoint.
2. Фон слайда выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение – Мультик –Фон №8**
3. Вставить номер слайда справа, снизу.
4. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – Зайчонок**, изменить размер.
5. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – Зайчата**, изменить размер.
6. Вставить фигуру - облако. В ней фразу: «Бабушка Яга! Спаси!»
7. Настроить анимацию для фразы **Анимация – Добавить анимацию – Появление**.
8. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик –Баба Яга** , изменить размер.
9. Настроить анимацию для картинки бабы яги
- выделить объект, выбрать **анимация- добавить анимацию – другие пути перемещения - спираль**
10. Сохранить файл под именем «слайд №7» на съемный накопитель .

Слайд №8

Сюжет : Два зайца сидят на поляне. А над ними баба яга.

Спасибо тебе, Бабушка Яга, — поблагодарили её зайчата. И баба яга улетела

Примерный порядок действий:

1. Запустить программу PowerPoint.
2. Фон слайда выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение – Мультик –Фон №2**
3. Вставить номер слайда справа, снизу.
4. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – Зайчонок**, изменить размер.
5. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик – Зайчата**, изменить размер.
6. Выбрать **Вставка – Рисунок - Изображение –Мультик –Баба Яга** , изменить размер.
7. Вставить фигуру - облако. В ней фразу: «Спасибо тебе, Бабушка Яга»
8. Настроить анимацию для фразы **Анимация – Добавить анимацию – Появление**.
9. Настроить анимацию для картинки бабы яги, для вылета ее за край слайда.
- выделить объект, выбрать **анимация- добавить анимацию – выход - другие пути перемещения**
10. Сохранить файл под именем «слайд №8» на съемный накопитель .