

**Предметная информационная образовательная среда  
как средство интеграции урочной и внеурочной деятельности**

**Докладчик: учитель информатики МБОУ СОШ №6  
Просеков Алексей Владимирович**

Одним из условий реализации основной образовательной программы основного общего образования является информационная образовательная среда образовательного учреждения. В состав ИОС образовательного учреждения входят предметные ИОС, включающие в себя определенные *технологические средства*, учебно-методический комплекс (УМК), *электронные образовательные ресурсы предмету (ЦОР)*, участники ИОС (ученики, учитель), *формы и методы организации учебной деятельности учащихся на уроке и вне урока*.

ИОС учебного кабинета 215/1 информационных технологий на базе МБОУ СОШ №6 включает в себя следующий *набор технологических средств*: интерактивную доску; мультимедиа-проектор; компьютер учителя; компьютеры для учащихся (13 шт.) объединенных в локальную сеть кабинета и имеющих выход в Интернет; сетевой принтер; сканер; веб-камеру; документ-камеру;

Рабочие места учеников оснащены соответствующим программным обеспечением. Windows XP, Alt Linux, Microsoft Office 2010 plus (Word, Power Point, Excel)

Участниками предметной ИОС являются ученики и учитель.

Обучение пятиклассников я веду с использованием учебно-методического комплекса автора Босовой Л. Л. в состав которого входит:

- Информатика и ИКТ: Учебник для 5 класса
- Информатика и ИКТ: Рабочая тетрадь для 5 класса
- Занимательные задачи по информатике
- Информатика и ИКТ. 5-7 классы: Комплект плакатов и методическое пособие. 12 плакатов.
- Уроки информатики в 5-7 классах. Методическое пособие + CD
- Информатика и ИКТ. Учебная программа и поурочное планирование для 5–7 классов
- Информатика и ИКТ: поурочные разработки для 5 класса : методическое пособие

Во время проведения уроков я использую следующий набор цифровых образовательных ресурсов:

- ▶ программу курса и варианты планирования;
- ▶ файлы-заготовки (тексты, рисунки), необходимые для выполнения работ компьютерного практикума;
- ▶ демонстрационные работы;
- ▶ текстовые файлы с дидактическими материалами (для печати);
- ▶ плакаты (цифровой аналог печатных наглядных пособий);
- ▶ презентации по отдельным темам;
- ▶ интерактивные тесты;
- ▶ логические игры;
- ▶ виртуальные лаборатории.

Примеры дополнительных сред и программ, используемых на уроке: клавиатурный тренажер Baby Type 2000, «руки солиста».

#### **Клавиатурный тренажер Baby Type 2000.**

Babytype 2000 - оригинальный игровой клавиатурный тренажер, который делает занятия по работе на клавиатуре увлекательными как детская игра. В процессе игры с Babytype 2000 дети уверенно овладевают навыками десятипальцевой слепой печати.

#### **Клавиатурный тренажер «Руки солиста».**

Тренажер «Руки солиста» направлен на развитие у школьника индивидуального навыка слепого десятипальцевого метода набора на клавиатуре компьютера. «Руки солиста» представляет собой комплект разноуровневых учебных тренингов для учащихся. Предлагаемый продукт «Руки солиста» позволяет повысить мотивацию учащихся, а также стимулировать их увлеченность школьным предметом, что в целом будет способствовать повышению эффективности образовательного процесса и уровня знаний, получаемых на занятиях по информатике.

Использую на уроках: систему виртуальных лабораторий по информатике «Задачник 2-6», виртуальные компьютерные музеи:

(<http://www.computer-museum.ru>, <http://informat444.narod.ru/museum>).

### **Система виртуальных лабораторий по информатике «Задачник 2-6»**

Интерактивный задачник по информатике предназначен для использования в курсе информатики. Задачник включает в себя 6 виртуальных лабораторий, обеспечивающих возможность как сетевой, так и индивидуальной работы с учащимися по решению задач разного уровня сложности.

Возможности локальной сети в кабинете:

1. Позволяет быстро и удобно осуществлять тематический контроль посредством компьютерного тестирования (**MyTest и NetTest**).
2. Выставить отметки за урок в электронный журнал, а ученикам посмотреть свои отметки в электронном дневнике.
3. В процессе работы за компьютером у каждого ученика есть своя личная папка результатов работы находится на компьютере преподавателя.
4. Что позволяет оценивать работы быстрее и учит работать с ЛВС

### **Формы и методы организации учебного процесса**

Перед учителем информатики, стоит задача не только научить, но и заинтересовать учащихся, сделать так, чтобы детям нравилось то, что они делают. Только тогда ученик с удовольствием идет на урок и с радостью выполняет поставленную задачу. Все люди в любом возрасте любят играть, рисовать, творить. Важно, чтобы дети были раскрепощены, вместе с учителем «творили» урок. Ведь не только и не столько знания и владение школьниками компьютером определяет эффективность процесса обучения информатике, сколько готовность и желание детей участвовать в общении, работать в группах. Основной двигатель изучения предмета – радость познания, чувство комфорта и положительные эмоции. Через общение дети знакомятся с новыми понятиями, учатся употреблять их. Введение теоретического материала в форме беседы, обучающих игр, интерактивных экскурсий, викторин, использование видеофрагментов, выполнение практических работ в форме интерактивных игр, выполнение самостоятельных творческих проектов. Ведущая роль в решении этих задач принадлежит **проблемному обучению**, предполагающему организацию поисковой работы обучающихся, получение знаний на основе активной умственной деятельности по решению задач проблемного характера.

На занятиях моделируются различные педагогические ситуации, в которых учитель выступает одновременно организатором, руководителем, советчиком и партнером учащихся. Предъявляемые учителем разнообразные учебные задачи возрастающей сложности позволяют достичь конкретных методических целей разнообразными способами.

**Основной принцип** программы – развитие универсальных действий (коммуникативных, познавательных, личностных).

Таким образом, каждый ученик может идти по собственной образовательной траектории. *Задача учителя* – не предлагать готовые решения, не настаивать на заранее выбранном им самим решении. При этом количество решенных задач не так важно, как рассмотрение и обсуждение разных путей решения задачи. В развивающей образовательной среде меняется и отношение к ошибкам, допущенным обучающимися. Они дают материал для размышления и новые идеи для развития, совершенствования решений разнообразных задач. Для учителя важно определить дозу помощи обучающему, чтобы, с одной стороны, не лишать ребенка радости самостоятельного открытия, а с другой – допускать, чтобы он справлялся с проблемой в одиночку.

Использование современных средств информационных технологий в образовательном процессе порождают новые цели обучения, которые заключаются не только в прямой передаче знаний и умений, а открывают для учителя новые возможности для поддержания и направления развития личности учащегося. Компьютер как средство обучения раскрывает в должной мере свои возможности, когда он ориентирован на развитие духовно богатой, творческой личности, ее образного мышления, воображения, фантазии, эмоциональной сферы.

**Внеурочная деятельность с учащимися 5 классов осуществляется с помощью интегрированной творческой среды Логомиры 3.0.**

Настоящая рабочая программа внеурочной деятельности по информатике и ИКТ курса «Лого-миры» для 5 класса II ступени обучения средней общеобразовательной школы составлена на основе:

- ФГОС ООО от 17.12.2010 №1897;
- Закон РФ «Об образовании»;
- Федеральный базисный учебный план для образовательных учреждений РФ от 09.03.2004 № 1312;
- Федеральная программа развития образования;
- Учебные стандарты школ России;
- Устав ОУ;
- Программно методические материалы;
- Примерная программа основного общего образования по информатике и информационным технологиям;
- Авторская программа Н. А. Криволаповой, опубликованной в сборнике Н. А. Криволапова. Внеурочная деятельность. «Программа развития познавательных способностей учащихся 5 - 8 классы», Москва, « Просвещение» 2012 г.

Содержание программы «Лого-Миры» имеет интеллектуально-познавательную направленность. В ней реализованы актуальные педагогические идеи С. Пейперта о том, что ребенок должен сам «программировать и обучать» компьютер в процессе естественного диалога.

*Актуальность:* Учащиеся приобретают важные навыки творческой и исследовательской работы; учатся составлять планы для пошагового решения задач, вырабатывать и проверять гипотезы.

*Новизна:* Программа способствует более высокой эффективности в получении знаний, повышению мотивации к занятиям в творческих объединениях интеллектуально-познавательной направленности.

### **Цели обучения программы**

- формирование основных навыков работы на компьютере с различными видами информации, программированию и конструированию проектов на языке Лого;
- реализация коммуникативных, технических и эстетических способностей учащихся в процессе проектно-творческой деятельности;
- развитие познавательных интересов, творческих способностей учащихся.

Мною были изучены различные виды организации деятельности школьников и сделан вывод о том, что именно во внеурочной деятельности возможно в наибольшей степени развить мотивацию детей к познанию и творчеству. Также я рассмотрел различные методы внеурочных мероприятий по информатике и выяснил, что ведущее место среди таких методов, обнаруженных в арсенале мировой и отечественной педагогической практики, принадлежит сегодня методу **проектов**. Выбор метода проектов обучения во внеурочной деятельности обусловлен рядом факторов, выгодно отличающих его от других методов. Метод проектов способен сформировать у учащегося опыт творческой деятельности. Работа над проектом вырабатывает устойчивые интересы, постоянную потребность в творческих поисках, ибо вне деятельности интересы и потребности не возникают. В основу проектной деятельности учащихся положена идея о направленности учебно-познавательной деятельности школьников на **результат**, который получается при решении практически или теоретически значимой задачи.

Данная ИОС учебного кабинета позволит применять групповые и индивидуальные приемы обучения учащихся, новые формы организации деятельности учащихся на уроке и вне урока, что будет способствовать расширению образовательного пространства класса, развитию

универсальных учебных действий, способности и готовности решать учебные задачи квалифицированным образом, используя средства ИКТ, что является необходимым составляющим результатов освоения ООП выпускниками школы.

Таким образом, для успешного внедрения ФГОС необходимо наличие современной ИОС учебного кабинета учителя-предметника. Для оптимального использования ресурсов данной среды требуется повышать общую информационную и методическую компетентности педагога, стимулировать организацию учебных ситуаций на уроках и внеклассных мероприятиях, результатом реализации которых, является продукт ученика, созданный средствами ИКТ.

Итак, интеграция урочной и внеурочной деятельности посредством предметной информационной образовательной среды позволяет правильно организовать познавательный процесс в целях развития главных направлений человеческого интеллекта – способности к обучению, рассуждению, действию для реализации творческого потенциала личности ребенка.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Криволапова Н. А. Внеурочная деятельность. «Программа развития познавательных способностей учащихся 5 - 8 классы», Москва, « Просвещение» 2012 г.
2. Пахомова Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении. – М.:АРКТИ, 2003.
3. Ставрова О.Б. Использование компьютеров в школьных проектах. – М.: Интеллект-центр, 2006.
4. [http://www.fgos-kurgan.narod.ru/Material/Sokolova\\_01.htm](http://www.fgos-kurgan.narod.ru/Material/Sokolova_01.htm)
5. [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Pedagog/kazar/01.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Pedagog/kazar/01.php)