

20 ноября 2013 г.

Фролова Н.С.

МОУ «Лицей №8 «Олимпия» Дзержинского района Волгограда»

**Апробация авторской программы «Азы компьютерной грамотности»
как средство развития информационно-технологической компетенции
учащихся начальных классов**

Актуальность выбранной темы объясняется проявлением тенденций к снижению курса основ информатики в младшие звенья обучения и построению непрерывного курса с 1 по 11 класс. Кроме того, наметилось не только существенное возрастание объема знаний, охватываемых программой курса информатики и ИКТ, но и появление новых программно-прикладных сред, освоение которых необходимо информационно грамотному человеку.

Важной отличительной особенностью современного периода развития общества является его все большая информатизация. Под воздействием информатизации происходят кардинальные изменения во всех сферах жизни и профессиональной деятельности людей: в экономике, науке, образовании, культуре, здравоохранении, бытовой сфере. Процесс информатизации общества на современном этапе развития принимают все более глобальный характер, что с неизбежностью приведет к формированию и становлению на нашей планете новой постиндустриальной цивилизации - информационного общества.

В связи с этим возникает необходимость начинать преподавание информатики на машинах в начальной школе для учеников 2 – 4 классов.

Актуальность нашей работы связана с развитием информационно-коммуникационных технологий и глобальным увеличением информационных ресурсов.

Немаловажную роль играет и практическая значимость. Дети могут применить полученные знания и практический опыт при изучении других предметов и при подготовке домашних заданий.

Целью нашей работы было создание условий для освоения учащимися навыков работы в различных компьютерных средах, что как следствие ведет к овладению такими компетенциями, как информационно-технологическая, коммуникационная, социально-трудовая и способность к самосовершенствованию (под условиями мы понимаем разработку алгоритмов и технологических карт, создание подборки заданий и тренировочных упражнений, подготовка материалов мини-проектов и их защита).

В основе формирования способности к проектной деятельности, которая является ключевой при изучении данного курса лежат два главных вида деятельности учащихся: это творческая практика и изучение теории информации. Ценность необходимых для творчества знаний определяется, прежде

всего, их системностью. В системе всегда можно выделить ведущий, структурообразующий элемент. Таковым элементом является самостоятельная проектная деятельность. Все другие элементы можно разделить на две группы: отобранный для проекта материал и способы его обработки и представления в проекте.

Логика работы была построена таким образом, что в начале мы в ходе проведения открытых мероприятий для учащихся и их родителей выявляли степень заинтересованности и надобность изучения такого курса в начальной школе. И если раньше этот курс выбирали в основном ученики 3 или 4 классов, то в этом году помимо этих старших параллелей начальной школы данный курс решили осваивать ученики 2 а и 2 в классов. Эти классы и стали базой для исследования.

Здесь работа начиналась практически с нуля. И следующим этапом стало создание дидактической компьютерной среды для освоения того пользовательского минимума, который нужен для работы с компьютером. Здесь мы использовали готовые и разрабатывали собственные различные тренажеры по освоению манипулятора – «мышь» и клавиатуры. Много упражнений развивающих гибкость пальцев и кисти руки, на посадку и осанку от переутомления зрения. И т. д.

Когда мы научились отличать правую кнопку мыши от левой и достаточно быстро находить нужные клавиши, мы перешли к третьему этапу: это непосредственно работа с программами. В ходе первого года обучения: используется очень много готовых программных средств: это и различные раскраски и музыкальные редакторы и игры, развивающие логику, память и внимание. На этом этапе большая работа учителя ведется по созданию алгоритмических схем и технологических карт.

От тетрадей по информатике на практических занятиях мы решили отказаться сразу, так как скорость письма у учащихся 2 классов низкая, да к тому же наше занятие – это 1 урок в неделю, тетради просто забываются. Поэтому на уроках используются карты-схемы. а в дальнейшем, думаю, это будет рабочая тетрадь – красочная для работы и заполнения на уроках практической информатики.

И итогом наших занятий стали мини-проекты, созданные в прикладных средах, а также их защита.

Результат был виден на каждом уроке. Небольшие шажочки в продвижении к цели. Следует отметить, что уроки эти проходили на высоком эмоциональном уровне и ученики (а ученики начальной школы, мне кажется самые благодарные учащиеся) искренне радовались каждой своей пусть маленькой победе и огорчались, если что-то не получалось также и забегали на перемене доделать или переделать.

Проведенная опытно-экспериментальная работа позволяет утверждать, что разработанная методика эффективна в решении выделенной проблемы или, во всяком случае, она не противоречит полученным в исследовании фактам. Сказанное выше дает возможность предположить, что работа обладает **новизной**, которая состоит:

1. В раннем начальном освоении компьютерных технологий на уроках;
2. В разработке навыков и умений работать с информацией (отбирать, анализировать, структурировать и располагать информационные объекты);
3. Обработанную информацию объединять в компьютерные проекты и уметь их презентовать.

Практическая значимость состоит в том, что при освоении данной программы у учащихся осуществляется подготовка на более высоком уровне к освоению материала по информатике в средних и старших классах, а также нарабатываются пользовательские навыки, что немаловажно при обучении. Тренируются память, внимание, логическое мышление. А полученные навыки позволяют более успешно изучать другие предметы и готовить домашние задания.

Практические задания способствуют развитию у детей творческих способностей, умения создавать открытки, сказки, иллюстрации к ним, визитные карточки, комиксы и классные и школьные газеты. В основе практической работы лежит выполнение творческих заданий по созданию всех вышеперечисленных программных продуктов. Дети 8 – 10 лет способны на эмоционально-образном, высоком творческом уровне выполнять предлагаемые задания.