Департамент образования Ивановской области
Областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Кинешемский педагогический колледж»

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
ДИПЛОМНАЯ РАБОТА

Использование ИКТ как средство развития познавательного интереса у детей на занятиях в организациях дополнительного образования

К защите допущен**:**

Лебедев Данила Сергеевич
специальность 44.02.03
Педагогика дополнительного образования
курс 4 группа 2
Форма обучения: очная

Зашита состоялась:

Руководитель:
Комлева Анна Юрьевна
преподаватель

Рецензент:

Отметка**:**

Члены комиссии:

2020

Содержание

Введение

Глава 1. Теоретические основы применения информационно-коммуникационных технологий для изготовления дидактического материала

1.1 Обоснование выбора средств ИКТ

1.2 Способы развития познавательного интереса

1.3 Теоретические основы создания дидактического материала

1.4 Анализ дидактического материала для развития познавательного интереса

Глава 2. Практическая работа по созданию дидактического материала для развития познавательного интереса

Заключение

Приложение

Введение

Тема «Использование ИКТ как средство развития познавательного интереса у детей на занятиях в организациях дополнительного образования» в настоящее время актуальна. Проблема формирования и развития познавательной деятельности обучающихся является актуальной, поскольку в познавательной деятельности человек изучает не только окружающий его мир, но и самого себя. Особую значимость данная проблема приобретает в начальной школе, т.к. в этот период происходит смена ведущего вида деятельности от игровой к учебной, и интенсивное развитие всех мыслительных процессов. Общеизвестно, что эффективность обучения находится в прямой зависимости от уровня активности учеников в этом процессе.

Информационные технологии вносят значительные изменения в организацию образовательного процесса. Стремление прогрессивных педагогов удовлетворить возрастающие потребности в дополнительном образовании путем использования возможностей информационных технологий вызывает к жизни и новые формы обучения.

Благодаря проведению дидактических игр, интегрированных уроков, созданию проблемных ситуаций, использованию творческих заданий на уроках, дети, хорошо успевающие, смогут в еще большей степени развернуть свое творческое мышление, а слабоуспевающие, решая нестандартные задачи, посильные для них, смогут обрести уверенность в своих силах, научиться управлять своими поисковыми действиями, подчинить их определенному плану.

В этих условиях у детей развиваются такие важные качества мышления, как глубина, критичность, гибкость, которые являются сторонами его самостоятельности. Только развитие самостоятельного мышления, творческого, поискового, исследовательского есть основная задача дополнительного обучения.

Выпускная квалификационная работа носит опытно-практический характер.

Объектная область – подготовка педагога дополнительного образования в области технического творчества

Объект – информационно-коммуникационные технологии в дополнительном образовании.

Предмет – информационно-коммуникационные технологии.

Проблема исследования заключается в том, каким образом можно использовать информационно-коммуникационные технологии для развития познавательного интереса в дополнительном образовании.

Целью является решение данной проблемы. Для достижения цели необходимо решить следующие задачи:

1. Изучить и обобщить теоретический материал и создать презентацию по проблеме исследования;

2. Подобрать дидактический материал и разработать конспекты занятий;

3. Организовать и провести занятия;

4. Литературно оформить выпускную квалификационную работу.

Новизна работы заключается в создании информационно-коммуникационных технологий для развития у детей познавательного интереса.

Практическая значимость заключается в том, что теоретический материал можно использовать педагогам и студентам для углубления знаний по данной теме. Практический материал можно использовать педагогам колледжа на уроках.

Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

Глава 1. Теоретические основы применения информационно-коммуникационных технологий для изготовления дидактического материала

1.1 Обоснование выбора средств ИКТ

Важнейшей задачей современной системы образования является формирование совокупности «универсальных учебных действий», обеспечивающих компетенцию «научить учиться», а не только освоение обучающимися конкретных знаний и навыков в рамках отдельных дисциплин.

Традиционно считается, что грамотность ребёнок получает в начальной школе, где его учат читать, писать и считать. Это, несомненно, так. Но современному обществу нужны новые способы деятельности, что требует развития у человека целого комплекса умений и навыков — поиска необходимой информации, её обработка, предоставление другим людям, моделирования новых объектов и процессов, самостоятельного планирования и выстраивания своих действий. Наряду с обучением навыкам чтения, письма и счёта важно учить детей использованию цифровой техники в качестве рабочего инструмента в учёбе и повседневной жизни, начиная с первого класса.

Цифровая среда, в которой предстоит жить нашим детям должна привести к переосмыслению методов обучения и преподавания. Наши сегодняшние ученики должны быть готовыми успешно интегрироваться в это общество и решить эту задачу помогает массовое внедрение ИКТ в образовательный процесс. Как показывает практика, без новых информационных технологий уже невозможно представить себе современное учреждение дополнительного образования В ближайшее время внедрение персональных компьютеров будет возрастать, и в соответствии с этим будут возрастать требования к компьютерной грамотности обучающихся. Появляются неограниченные возможности для индивидуализации и дифференциации учебного процесса, переориентирование его на развитие

мышления, воображения как основных процессов, необходимых для успешного обучения. И наконец, обеспечивается эффективная организация познавательной деятельности обучающихся.

Использование ИКТ на занятиях позволяет развивать умение обучающихся ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими способами работы с информацией, развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

Основным средством ИКТ для информационной среды любой системы образования является персональный компьютер, возможности которого определяются установленным на нем программным обеспечением. Основными категориями программных средств являются системные программы, прикладные программы и инструментальные средства для разработки программного обеспечения. К системным программам, в первую очередь, относятся операционные системы, обеспечивающие взаимодействие всех других программ с оборудованием и взаимодействие пользователя персонального компьютера с программами. В эту категорию также включают служебные или сервисные программы. К прикладным программам относят программное обеспечение, которое является инструментарием информационных технологий – технологий работы с текстами, графикой, табличными данными и т.д.

В современных системах образования широкое распространение получили универсальные офисные прикладные программы и средства ИКТ: текстовые процессоры, электронные таблицы, программы подготовки презентаций, системы управления базами данных, органайзеры, графические пакеты и т.п.

С появлением компьютерных сетей и других, аналогичных им средств ИКТ образование приобрело новое качество, связанное в первую очередь с возможностью оперативно получать информацию из любой точки земного шара. Через глобальную компьютерную сеть Интернет возможен мгновенный

доступ к мировым информационным ресурсам (электронным библиотекам, базам данных, хранилищам файлов, и т.д.). В самом популярном ресурсе Интернет – всемирной паутине WWW опубликовано порядка двух миллиардов мультимедийных документов.

В сети доступны и другие распространенные средства ИКТ, к числу которых относятся электронная почта, списки рассылки, группы новостей, чат. Разработаны специальные программы для общения в реальном режиме времени, позволяющие после установления связи передавать текст, вводимый с клавиатуры, а также звук, изображение и любые файлы. Эти программы позволяют организовать совместную работу удаленных пользователей с программой, запущенной на локальном компьютере.

С появлением новых алгоритмов сжатия данных доступное для передачи по компьютерной сети качество звука существенно повысилось и стало приближаться к качеству звука в обычных телефонных сетях. Как следствие, весьма активно стало развиваться относительно новое средство ИКТ – Интернет-телефония. С помощью специального оборудования и программного обеспечения через Интернет можно проводить аудио и видеоконференции.

Для обеспечения эффективного поиска информации в телекоммуникационных сетях существуют автоматизированные поисковые средства, цель которых – собирать данные об информационных ресурсах глобальной компьютерной сети и предоставлять пользователям услугу быстрого поиска. С помощью поисковых систем можно искать документы всемирной паутины, мультимедийные файлы и программное обеспечение, адресную информацию об организациях и людях.

С помощью сетевых средств ИКТ становится возможным широкий доступ к учебно-методической и научной информации, организация оперативной консультационной помощи, моделирование научно-исследовательской деятельности, проведение виртуальных учебных занятий (семинаров, лекций) в реальном режиме времени.

Существует несколько основных классов информационных и телекоммуникационных технологий, значимых с точки зрения систем открытого и дистанционного образования. Одними из таких технологий являются видеозаписи и телевидение. Видеопленки и соответствующие средства ИКТ позволяют огромному числу студентов прослушивать лекции лучших преподавателей. Видеокассеты с лекциями могут быть использованы как в специальных видеоклассах, так и в домашних условиях. Примечательно, что в американских и европейских курсах обучения основной материал излагается в печатных издания и на видеокассетах.

Телевидение, как одна из наиболее распространенных ИКТ, играет очень большую роль в жизни людей: практически в каждой семье есть хотя бы один телевизор. Обучающие телепрограммы широко используются по всему миру и являются ярким примером дистанционного обучения. Благодаря телевидению, появляется возможность транслировать лекции для широкой аудитории в целях повышения общего развития данной аудитории без последующего контроля усвоения знаний, а также возможность впоследствии проверять знания при помощи специальных тестов и экзаменов.

Мощной технологией, позволяющей хранить и передавать основной объем изучаемого материала, являются образовательные электронные издания, как распространяемые в компьютерных сетях, так и записанные на CD-ROM. Индивидуальная работа с ними дает глубокое усвоение и понимание материала. Эти технологии позволяют, при соответствующей доработке, приспособить существующие курсы к индивидуальному пользованию, предоставляют возможности для самообучения и самопроверки полученных знаний. В отличие от традиционной книги, образовательные электронные издания позволяют подавать материал в динамичной графической форме.

Средства информационных и коммуникационных технологий в образовании классифицируют по следующим категориям:

Обучающие средства ИКТ – с их помощью обучающимся сообщают знания, формируют умения, навыки учебной или практической деятельности, обеспечивая необходимый уровень обучения);

Тренажеры – предназначены для отработки разного рода умений и навыков, повторения или закрепления пройденного материала. тренажер обязательно должен быть нацелен на какие-то знания, вопросы и коррекцию (программа проверяет, дает анализ и снова тренирует необходимые участки знаний). Важно при формировании тренажеров учесть алгоритм оценки результирующего тестирования с предоставлением только той информации, которая слабо усвоена с возможным уточнением этой информации;

Информационно-поисковые и справочные средства ИКТ сообщают сведения, формируют знания и навыки по систематизации информации;

Демонстрационные средства ИКТ визуализируют изучаемые объекты, явления, процессы с целью их исследования и изучения;

Имитационные средства ИКТ представляют определенный аспект реальности для изучения его структурных или функциональных характеристик;

Лабораторные средства ИКТ позволяют проводить удаленные эксперименты на реальном оборудовании;

Моделирующие средства ИКТ позволяют моделировать объекты, явления, процессы с целью их исследования и изучения;

Расчетные средства ИКТ автоматизируют различные расчеты и другие рутинные операции;

Учебно-игровые средства ИКТ предназначены для создания учебных ситуаций, в которых деятельность обучаемых реализуется в игровой форме.е интересными, мобильными, насыщенными.

Таким образом, применение современных средств информационных и коммуникационных технологий в образовании заметно облегчает труд педагога в процессе обучения школьников на всех его этапах. Средства ИКТ помогают совершенствовать организацию преподавания, повышают

индивидуализацию обучения, а также повышают продуктивность самоподготовки учащихся. благодаря средствам ИКТ увеличивается мотивация к обучению, активизируется возможность привлечения учащихся к творческой, поисковой и исследовательской деятельности.

1.2 Способы развития познавательного интереса

Система дополнительного образования – необходимый и важный элемент структуры образования детей в России. Дополнительное образование ставит перед собой те же задачи, что и общее образование, но имеет существенное отличие. В этой системе отсутствует элемент обязательности, дети в учреждениях дополнительного образования занимаются строго по желанию. В связи с вышесказанным перед педагогами дополнительного образования встают сложные вопросы: как заинтересовать учащегося, как сделать так, чтобы мимолётный интерес превратился в устойчивый, чтобы ребёнок завершил образование (а ведь это длительный период: 5 – 7 лет).

Для того, чтобы решить задачи дополнительного образования необходимо с первых же дней обучения развивать, укреплять и поддерживать у детей познавательный интерес.

Интерес – это неотъемлемое качество каждого ребёнка, направленное на познание окружающего мира, на познание самого себя. Для образования интересов существенное значение имеют как окружающая среда (прежде всего семейная), так и образовательная (школа, учреждения дополнительного образования). Особенно благоприятная почва для формирования и развития познавательных интересов детей создаётся в учреждениях дополнительного образования. Отсутствие строгих образовательных стандартов, индивидуальный подход к каждому ребёнку, свобода в выборе форм и методов обучения предоставляют педагогам дополнительные возможности для решения этой задачи.

Личность ребёнка, его интересы, желания, стремления находятся в прямой зависимости от возраста. Ребёнок, впервые увидев компьютер, впервые прикоснувшись к клавише, испытывает неподдельный восторг,

радость открытия, познания. Очень важно на этом самом ответственном этапе не ошибиться, не спугнуть зарождающийся интерес. На начальных этапах обучения необходимо опираться на эмоциональную отзывчивость ребёнка, на его живой интерес к компьютерным технологиям.

При обучении детей среднего школьного возраста важную роль приобретает умение педагога не только пробудить интерес к занятиям, но и постоянно поддерживать его на высоком уровне. На этом этапе можно обратиться к чувствам целеустремлённости, ответственности, уже пробуждающихся в этом возрасте. Немаловажную роль играет продуманный выбор исполняемых заданий.

У детей старшего школьного возраста интерес к занятиям, как правило, уже имеет устойчивый характер. Важно направить этот интерес в нужном направлении, знакомить детей с необъятным богатством программирования, используя возможности интернета, поддерживать инициативу, создавать все условия для развития логики.

Интерес является важнейшим источником активности ученика в учебном процессе, эффективным и мощным побудителем внимания. В целях развития познавательного интереса детей к компьютеру, можно использовать следующие принципы организации учебного процесса. Во – первых, это оптимальное соотношение известного и неизвестного: много нового – трудно, мало нового – скучно. Когда педагог злоупотребляет новизной и занимательностью, внимание притупляется так же, как и при столкновении с уже известным.

Во – вторых, это определённый дефицит информации. Педагог как бы оставляет «пространство» для мысли, дети любят искать и находить ответы на сложные вопросы, нужно только помочь им. Очень важно добиться того, чтобы с каждого занятия ребёнок уходил с чувством приобретения чего – то нужного, необходимого, важного. И когда это чувство закрепится, ребёнок уже не сможет пропустить занятие, у него будет появляться чувство потери, утраты.

В – третьих, безотказное средство пробуждения внимания – это нестандартный вопрос, проблема, загадка. Известно, что работа мысли начинается с вопроса, проблемы. Ещё Платон утверждал: начало познания – удивление. Искусство педагога заключается в том, чтобы ребёнок почувствовал радость преодоления и восторг при достижении цели.

Немаловажное значение в поддержании познавательного интереса у детей играет создание атмосферы психологической поддержки в классе. С самого начала и на всём протяжении учебного процесса педагог должен демонстрировать детям своё полное к ним доверие. Педагог – это источник разнообразного опыта, к которому всегда можно обратиться за помощью, столкнувшись с трудностями в решении той или иной задачи.

Нельзя не отметить и роль интуиции в познании. Невозможно всё постичь только с помощью логического мышления, не всё можно измерить, проанализировать, просчитать. Роль интуитивного познания в настоящее время недооценена, а ведь, всё лучшее, что создано человечеством, создано интуитивными людьми.

Следуя принципам развития познавательного интереса у детей можно достичь более глубокого освоения учащимися образовательных программ на высоком уровне качества обучения.

Таким образом, нужно отметить, что познавательный интерес очень тесно связан с эмоциональной сферой человека. Поэтому, чем лучше эмоциональное взаимодействие педагога с учеником, тем больше шансов на удачу в таком нелёгком труде, как обучение компьютерным технологиям.

1.3 Теоретические основы создания дидактического материала

Дидактические материалы – это особый вид учебных методических пособий: рекомендации, карты, таблицы, наборы карточек с текстом, сценарии, макеты, рисунки, иллюстрации, фотографии, компьютерные презентации, схемы, графики, чертежи, модели, тесты и т.д.

Их использование позволяет обучающимся проделывать конструктивную работу в процессе обучения и осознанно усваивать учебный

материал. Дидактические материалы дополняют, иллюстрируют, более полно раскрывают отдельные разделы и темы образовательной программы.

Будучи жестко подчиненными целям и задачам учебного процесса, они непрерывно модифицируются и тем самым усиливают свою роль, выполняя ряд функций. В числе таких функций: нормативноприкладная, прогностическая, преобразовательная. Дидактические материалы могут стать существенными помощниками в понимании изучаемого предмета, приобретении детьми новых знаний, умений, навыков. Их можно использовать в качестве способа предъявления обучающимся заданий, для проверки усвоения знаний по конкретным темам; средства самостоятельной работы в учебной группе или дома; способа подведения итогов учебной, поисковой, творческой, исследовательской деятельности обучающихся. Дидактические материалы могут быть представлены на бумажных или электронных носителях.

Требования к дидактическим материалам:

- ориентация на обучение с опережением (учебный материал должен быть сложнее того, которым ребенок может легко овладеть;
- следует учитывать принципиальное положение Л.С. Выготского о том, что «только то обучение в детском возрасте хорошо, которое забегает вперед развития и ведет развитие за собой»);
- научность (дидактические материалы должны быть безупречными в научном отношении);
- увлекательность содержания (качество знаний обучающегося зависит, в том числе, и от того, насколько ему интересен и приятен сам процесс обучения;
- поэтому задания должны выполняться не ради необходимости или хорошей отметки, а потому, что это интересно и познавательно);
- вариативность форм и способов подачи материала;

- нацеленность на развитие творческих способностей (этому способствует разнообразие видов деятельности, а также ориентация обучающихся на то, чтобы все задания выполнялись ими самостоятельно).

Технология создания дидактических материалов

- Определение целей и задач обучения: педагог должен ответить на вопрос: для чего, для каких целей он создает тот или иной дидактический материал. Поводом для актуализации могут послужить проблемы обучающихся при усвоении того или иного материала, опережение в развитии, выстраивание межпредметных связей и т.п.
- Отбор содержания учебного материала – один из ключевых моментов создания дидактических материалов. Педагог, находясь в контексте образовательной программы, должен выбрать такой аспект учебного материала, который бы позволил более эффективно донести содержание до каждого обучающегося, обеспечив быстрое восприятие за счет максимальной наглядности и доходчивости.
- Разработка средств контроля знаний и способов их применения. Средства контроля знаний при применении дидактических материалов находятся в прямой зависимости от образовательных целей, поставленных при их разработке.
- Включение дидактических материалов в образовательный процесс предполагает ряд этапов (апробация, корректировка, применение), а иногда и создание определенных условий для более эффективного использования.

Демонстрационные пособия сопровождают объяснение педагога и помогают преодолеть возникающий иногда разрыв между словом и представление в сознании. Демонстрационные пособия реализуют принцип наглядности обучения. Перечень использования демонстрационных пособий может выглядеть так:

- технологические карты;
- коллекции;

- слайды;
- диафильмы.
- видеофильмы и т.д.

1.4 Анализ дидактического материала для развития познавательного интереса

Игра - один из тех видов детской деятельности, которой используется взрослыми в целях воспитания дошкольников, младших школьников, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения. В игре ребёнок развивается как личность, у него формируется те стороны психики, от которых в последствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми.

В школьный период игра приобретает наиболее развитую форму. Эта деятельность ребенка интересует ученых самых разных областей – философов, социологов, биологов, искусствоведов, этнографов и особенно педагогов и психологов.

В психологии развития игре традиционно придают решающее значение в психическом развитии ребёнка. Л. С. Выготский называет игру «девятым валом детского развития». «Именно в игре все стороны личности ребёнка формируются в единстве и взаимодействии, именно в ней происходят значительные изменения в психике ребёнка, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии развития» [8].

Дидактическая игра - это активная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Главное отличие игры от другой деятельности заключается в том, что ее предмет - сама человеческая деятельность. В дидактической игре основным типом деятельности является учебная деятельность, которая вплетается в игровую и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности [11].

Для дидактических игр характерно наличие задачи учебного характера - обучающей задачи. Ею руководствуется взрослые, создавая ту или иную дидактическую игру, но облекают её в занимательную для детей форму.

Существенный признак дидактической игры – устойчивая структура, которая отличает её от всякой другой деятельности. Структурные компоненты дидактической игры: игровой замысел, игровые действия и правила.

Игровой замысел выражен, как правило, в названии игры. Игровые действия способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможности проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Правила помогают направлять игровой процесс. Они регулируют поведение детей и их взаимоотношения между собой. Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Она выступает прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся в освоении знаний или в их применении.

Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой и отсутствие любого из них разрушает игру.

Традиция широкого использования дидактических игр в целях воспитания и обучения детей, сложившаяся в народной педагогике, получила свое развитие в трудах ученых и в практической деятельности многих педагогов.

В советской педагогике система дидактических игр была создана в 60-е гг. в связи с разработкой теории сенсорного воспитания. Её авторами являются известные психологи: Л.А. Венгер, А.П. Усова, В.Н. Аванесова и др. В последнее время ученые называют такие игры развивающими, а не дидактическими, как принято в традиционной педагогике. В истории зарубежной и русской педагогической науки сложилось два направления использования игры в воспитании детей: для всестороннего гармонического развития и в узкодидактических целях.

Ярким представителем первого направления был великий чешский педагог Я.А.Коменский. Он считал игру необходимой формой деятельности

ребенка, отвечающей его природе и склонностям: игра – серьезная умственная деятельность, в которой развиваются все виды способностей ребенка; в игре расширяется и обогащается круг представлений об окружающем мире, развивается речь; в совместных играх ребенок сближается со сверстниками [12].

К. Д. Ушинский указал зависимость содержания детских игр от социального окружения. Он утверждал, что игры не проходят для ребенка бесследно: они могут определить характер и поведение человека в обществе. Так, дитя, привыкшее командовать или подчиняться в игре, не легко отучается от этого направления и в действительной жизни. К. Д. Ушинский придавал большое значение совместным играм, так как в них завязываются первые общественные отношения. Он ценил самостоятельность детей в игре, видел в этом основу глубокого влияния игры на ребенка, однако считал необходимым направлять детские игры, обеспечивая нравственное содержание детских впечатлений.

Таким образом, игра используется в воспитании детей по двум направлениям: для всестороннего гармонического развития и в узкодидактических целях. Игра необходимая форма деятельности ребенка. Игра – серьезная умственная деятельность, в которой развиваются все виды способностей ребенка, в ней расширяется и обогащается круг представлений об окружающем мире, развивается речь. Дидактическая игра дает возможность развивать самые разнообразные способности ребенка, его восприятие, речь, внимание.

Много игр с готовым содержанием и правилами создается в настоящее время педагогами. Игры с правилами предназначены для формирования и развития определенных качеств личности ребенка. В дошкольной педагогике принято делить игры с готовым содержанием и правилами на дидактические, подвижные и музыкальные.

Для всех игр с готовым содержанием и правилами характерны следующие особенности: наличие игрового замысла или игровой задачи,

которые реализуются (решаются) через игровые действия. Игровой замысел (или задача) и игровые действия составляют содержание игры; действия, и отношения играющих регулируются правилами; наличие правил, и готовое содержание позволяют детям самостоятельно организовывать и проводить игру.

Среди дидактических игр различают игры в собственном смысле слова и игры-занятия, игры–упражнения. Для дидактической игры характерно наличие игрового замысла или игровой задачи. Существенным элементом дидактической игры являются правила. Выполнение правил обеспечивает реализацию игрового содержания. Наличие правил помогает осуществить игровые действия и решить игровую задачу. Таким образом, ребенок в игре учится непреднамеренно.

В дидактической игре формируется умение подчиниться правилам, т.к. от точности соблюдения правил зависит успех игры. В результате игры оказывают влияние на формирование произвольного поведения, организованности.

По характеру используемого материала дидактические игры условно делятся на игры с предметами, настольно-печатные игры и словесные игры.

Предметные игры – это игры с народной дидактической игрушкой, мозаикой природным материалом. Основные игровые действия с ними: нанизывание, выкладывание, катание, собирание целого из частей и т.д. Эти игры развивают цвета, величины, формы.

Настольно–печатные игры направлены на уточнение представлений об окружающем, стимулирование знаний, развитие мыслительных процессов и операций (анализ, синтез, обобщение, классификацию и др.)

Настольно печатные игры разделены на несколько видов: парные картинки, лото, домино, разрезные картинки и складные кубики.

Словесные игры. В эту группу входит большое количество народных игр типа «Краски», «Молчок», «Черное и белое» и др. Игры развивают внимание, сообразительность, быстроту реакции, связную речь.

Структура дидактической игры, ее задачи, игровые правила, и игровые действия объективно содержат в себе возможность развития многих качеств социальной активности.

К дидактической игре, как любой форме, предъявляются психологические требования:

- Как и любая деятельность, игровая деятельность на уроке должна быть мотивирована, а учащимся необходимо испытывать потребность в ней.
- Важную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в дидактической игре.
- Для создания радостного настроения, взаимопонимания, дружелюбия учителю необходимо учитывать характер, темперамент, усидчивость, организованность, состояние здоровья каждого участника игры.
- Содержание игры должно быть интересно и значимо для её участников; игра завершается получением результатов, представляющих ценность для них.

Игровые действия опираются на знания, умения и навыки, приобретённые на занятиях, они обеспечивают учащимся возможность принимать рациональные, эффективные решения, оценивать себя и окружающих критически.

Применяя игру как форму обучения, учителю важно быть уверенным в целесообразности её использования.

Дидактическая игра выполняет несколько функций:

- обучающую, воспитательную (оказывает воздействие на личность обучаемого, развивая его мышление, расширяя кругозор);
- ориентационную (учит ориентироваться в конкретной ситуации применять знания для решения нестандартной учебной задачи);
- мотивационно-побудительную (мотивирует и стимулирует познавательную деятельность учащихся, способствует развитию познавательного интереса).

Приведем примеры дидактических игр, которые применяют на практике учителя.

а) Игры - упражнения. Игровая деятельность может быть организована в коллективных и групповых формах, но всё же более индивидуализирована. Её используют при закреплении материала, проверке знаний учащихся, во внеклассной работе. Пример: «Пятый лишний». На уроке естествознания учащимся предлагается найти в данном наборе названий (растения одного семейства, животные отряда и др.) одно случайно попавшее в этот список.

б) Игра-поиск. Учащимся предлагается найти в рассказе, к примеру, растения семейства Розоцветных, названия которых вперемежку с растениями других семейств, встречаются по ходу рассказа учителя. Для проведения таких игр не требуется специального оборудования, они занимают мало времени, но дают хорошие результаты.

в) Игры - соревнование. Сюда можно отнести конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д. Данные игры можно проводить как на уроке, так и во внеклассной работе.

г) Сюжетно - ролевые игры. Их особенность в том, что учащиеся исполняют роли, а сами игр наполнены глубоким и интересным содержанием, соответствующим определенным задачам, поставленным учителем. Это «Пресс-конференция», «Круглый стол» и др. Учащиеся могут исполнять роли специалистов сельского хозяйства, историка, филолога, археолога и др. Роли, которые ставят учеников в позицию исследователя, преследуют не только познавательные цели, но и профессиональную ориентацию. В процессе такой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений учащихся.

д) Познавательные игры - путешествия. В предлагаемой игре учащиеся могут совершать «путешествия» на континенты, в различные географические пояса, климатические зоны и т.д. В игре могут сообщаться и новые для учащихся сведения и проверяться уже имеющиеся знания. Игра - путешествие обычно проводится после изучения темы или нескольких тем раздела с целью

выявления уровня знаний учащихся. За каждую «станцию» выставляются отметки.

Активизация познавательной деятельности посредством дидактической игры осуществляется через избирательную направленность личности ребёнка на предметы и явления окружающие действительность. Эта направленность характеризуется постоянным стремлением к познанию, к новым, более полным и глубоким знаниям, т.е. возникает познавательный интерес. Систематически укрепляясь и развиваясь познавательный интерес становится основой положительного отношения к учению, повышения уровня успеваемости. Познавательный интерес носит (поисковый характер). Под его влиянием у младшего школьника постоянно возникают вопросы, ответы на которые он сам постоянно и активно ищет. При этом поисковая деятельность школьника совершается с увлечением, он испытывает эмоциональный подъем, радость от удачи. Познавательный интерес положительно влияет не только на процесс и результат деятельности, но и на протекание психических процессов - мышления, воображения, памяти, внимания, которые под влиянием познавательного интереса приобретают особую активность и направленность.

Далеко не все в учебном материале может быть для учащихся интересно. И тогда выступает еще один, не менее важный источник познавательного интереса – организация и включение в урок дидактических игр. Что бы возбудить желание учиться, нужно развивать потребность ученика заниматься познавательной деятельностью, а это значит, что в самом процессе ее школьник должен находить привлекательные стороны, что бы сам процесс учения содержал в себе положительные заряды интереса.

Глава 2. Практическая работа по созданию дидактического материала для развития познавательного интереса

Опытно-педагогическая работа проведена во время учебной практики в 4 «В» МБОУ «Лицей им. Д.А.Фурманова»

В классе обучается 22 человека из них 2 на домашнем обучении. Возраст учащихся 10-11 лет.

Класс средней подготовки. Многие ученики добросовестно относятся к учебному процессу. Но есть и ребята, которые учатся неохотно, у них отсутствует интерес к учебе. На уроках эти дети неусидчивы, невнимательны, не умеют работать в группах. С этими учениками и их родителями ведется индивидуальная работа. Классный руководитель использует в своей работе разнообразные формы и методы обучения и воспитания. Большое внимание уделяется воспитанию моральных и духовных качеств детей.

Внеурочная деятельность у учащихся реализуется по одному направлению общеинтеллектуальный кружок «Инфознайка.

В результате педагогического наблюдения мы выяснили, что учащиеся класса не все посещают внеурочную деятельности в области информатики, хотя интерес к информационным технологиям испытывают практически все.

На вопрос: «Почему ты не хочешь ходить на информатику?» дети чаще всего отвечали «Не интересно», «Нет времени».

Исследование состояло из трех этапов: начального, основного и заключительно.

Целью первого этапа нашего педагогического исследования явилось выявления уровня познавательного интереса у детей 4 класса.

Для выявления уровня познавательного интереса младших школьников мы провели диагностику Е. Е. Туник «Диагностика уровня познавательного интереса и творческой активности обучающегося». (приложение № 1).

Раскроем подробно описание каждого уровня познавательного интереса:

Высокий уровень: устойчивый познавательный интерес, который выступает как стержневой мотив учебной деятельности; привлекают

гуманитарные предметы, и он всегда готовится отвечать на уроке по дополнительным источникам литературы; всегда выполняет домашние работы по всем учебным предметам без исключения; свойственны увлеченность, сосредоточенность, интеллектуальная активность, положительные эмоции в процессе учебной деятельности.

Средний: проявляет избирательное отношение к определенным предметам, активность при побуждающих действиях учителя; предпочитает не творческий, а поисковый, реже репродуктивный вид деятельности.

Элементарный (низкий): слабый, неустойчивый познавательный интерес; самостоятельно не включается в процесс урока, никогда не отвечает по собственному желанию; не систематически выполняет домашние задания; часто отвлекается, невнимателен при объяснении нового материала, предпочтение отдает репродуктивному виду учебной деятельности.

В классе обучается 22 человека, в опросе приняли участие 19 человека. Каждому учащемуся был предложен тест. Детям предстояло прочитать вопросы и выписать в табличку букву, соответствующую выбранному в каждом вопросе ответу.

Подводя результаты первого исследования выяснилось, что отвечая на первый вопрос, 8 учеников ответили на 5 баллов они достигли высокого уровня, 8 учеников ответили на 3 балла это достижения среднего уровня и 3 ученика ответили на 0 баллов эти ученики достигли низкого уровня.

Отвечая на второй вопрос, 7 учеников ответили на 5 баллов они достигли высокого уровня, 12 учеников ответили на 3 балла и это достижения среднего уровня.

На третий вопрос 3 ученика ответили на 5 баллов они достигли высокого уровня, 13 учеников ответили на 3 балла они достигли среднего уровня и 3 ученика ответили на 0 баллов эти ученики достигли низкого уровня.

Отвечая на 4 вопрос, 10 учеников ответили на 5 баллов это достижения высокого уровня, и 9 учеников ответили на 3 балла это достижения среднего уровня.

На пятый вопрос ответили 4 ученика на 5 баллов они достигли высокого уровня, 11 учеников ответили на 3 балла они достигли среднего уровня, и 4 ученика ответили на 0 баллов они достигли низкого уровня познавательного интереса.

Отвечая на шестой вопрос, 8 учеников ответили на 5 баллов они достигли высокого уровня, 11 учеников ответили на 3 балла эти ученики достигли среднего уровня.

Отвечая на 7 вопрос, 6 учеников ответили на 5 баллов они достигли высокого уровня познавательного интереса, 8 учеников на 3 балла эти ученики достигли среднего уровня, и 4 ученика на 0 баллов они достигли низкого уровня познавательного интереса.

Чтобы выявить уровень познавательного интереса учащихся 4 класса, посчитали количество баллов, набранное каждым школьником.

Учитывая критерии, указанные к данной диагностике (7% -высокий уровень, 71% - средний уровень, 22% - низкий уровень) мы пришли к выводу, что 2 школьников(7%) имеют высокий уровень познавательного интереса, 13 школьников (71%) имеют средний уровень, и 4 школьника (22%) имеют элементарный (низкий) уровень.

Опираясь на результаты таблицы, нами составлена диаграмма «Уровень познавательного интереса учащихся 4 «В» класса» (приложение 2)

Опираясь на полученные в процессе диагностики результаты, мы перешли к реализации второго – основного этапа нашего исследования – педагогическая деятельность.

Нами были разработаны и проведены занятия познавательного вида внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления по информатике. Целью нашей педагогической деятельности было приобщение учащихся класса к занятиям внеурочной деятельности по информатике и повышение познавательного интереса учащихся средствами ИКТ.

В процессе нашего исследования нами было проведено 4 занятия по информатике.

Целью всех этих занятий было создание поздравительной открытки в компьютерной среде.

На первом занятии детям было предложено выбрать кого они хотят поздравить и с каким праздником. На занятии постарались создать доброжелательную атмосферу в классе, с помощью нестандартного приветствия и доброжелательного общения. Каждый учащийся мог высказать свое мнение. Так как компьютеров было 10, то некоторые учащиеся попросились работать в парах.

Перед тем как приступить к работе учащимся было предложено повторить материал по теме «Безопасный Интернет». Для этого было использовано интерактивное приложение LearningApps (приложение 3). Ученики впервые работали с этим приложением – поэтому это вызвало большой интерес.

Далее учащимся было предложено создать план работы над открыткой. Дети испытывали небольшие затруднения, но в конечном итоге справились и перед каждой парой оказался план, реализовать который нам предстояло на протяжении всех занятий.

На следующем этапе занятия учащиеся приступили к созданию поздравительной открытки в программной среде PowerPoint (приложение 5).

В конце занятия была проведена рефлексия, которая показала, что дети проявили интерес к изучению нового материала, справились со всеми заданиями на данном этапе работы и усвоили материал на высоком уровне. Данное занятие было направлено на достижение первого уровня результатов, однако работа над открыткой, в целом, направлена на достижение второго уровня воспитательных результатов внеурочной деятельности – формирование позитивного отношения к базовым ценностям (поздравление близкого человека с праздником).

На наш взгляд, формированию познавательного интереса на данном занятии способствовало использование различных программ: PowerPoint, Learning Apps.

Следующие два занятия года были проведены по теме «Продолжение работы над поздравительной открыткой в PowerPoint». В начале третьего занятия мы отметили, что количество детей в классе увеличилось. Поэтому все открытки были выполнены в парах. Некоторые учащиеся выполняли работу по очереди, помогая друг другу. А некоторые – выполняли совместную поздравительную открытку.

В процессе занятия старались использовать ИКТ, однако учитывали время, проводимое учащимися за компьютером – 10-15 минут на занятии.

На развитие познавательного интереса были направлены созданные нами электронные образовательные ресурсы и используемые ИКТ: кроссворд (приложение 6), шаблоны для создания открыток (приложение 7).

На последнем занятии по информатике учащимся было предложено представить свою открытку. Рассказать какой вид открытки ими создан и рассказать о том человеке, которому будет эта открытка подарена.

Дети работали на занятии очень активно. Все открытки были представлены. Некоторые были доработаны вместе с учителем. В процессе всей работы учащиеся показали высокий уровень заинтересованности в своей работе и средствах ее завершения.

В результате проведенных занятий на формирующем этапе нашего исследования в процессе наблюдения мы вывили, что использование на занятиях по внеурочной деятельности ИКТ и правильная организация занятий с точки зрения личностно-ориентированного и деятельностного подходов способствует формирование познавательного интереса у младших школьников Конспекты занятий представлены в приложении 8.

На заключительном этапе исследования нами было проведено наблюдение за познавательным интересом младших школьников». Сравнили первое и последнее занятие. На первом занятии присутствовали 4 человека, на последнем 22. Детям очень понравились занятия.

Таким образом мы можем сделать вывод, что уровень познавательного интереса в 4 «В» классе в процессе нашего исследования увеличился.

Результаты исследования незначительны, так как данная работа была ограничена во времени. Поэтому мы предполагаем, что при продолжении использования ИКТ во внеурочной деятельности и правильной её организации уровень познавательного интереса в классе будет повышаться.

Заключение

Было проведено исследование по теме «Использование ИКТ как средство развития познавательного интереса у детей на занятиях в организациях дополнительного образования». В ходе исследования была поставлена проблема - каким образом можно использовать информационно-коммуникационные технологии для развития познавательного интереса в дополнительном образовании.

В ходе исследования решались задачи:

1. Изучить и обобщить теоретический материал и создать презентацию по проблеме исследования;

2. Подобрать дидактический материал и разработать конспекты занятий;

3. Организовать и провести занятия;

4. Литературно оформить выпускную квалификационную работу.

Изучив литературу по данной теме, пришли к выводу, что использования ИКТ в образовательной деятельности, в том числе внеурочной положительно влияет на формирование познавательного интереса. ИКТ становится привычным для детей, а для педагогов становятся нормой работы – это, на наш взгляд, является одним из важных результатов инновационной работы. Использование ИКТ в образование помогает учащимся ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладеть практическими способностями работы с информацией, развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

Проведенное практическая работа позволила сделать выводы, внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся. Сегодня невозможно представить организацию внеурочной деятельности без использования ИКТ. Внеурочная деятельность способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, которые

не всегда удаётся рассмотреть на уроке, развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной, одобряемой обществом деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время.

Новизна работы заключается в создании информационно-коммуникационных технологий для развития у детей познавательного интереса.

Практическая значимость заключается в том, что теоретический материал можно использовать педагогам и студентам для углубления знаний по данной теме. Практический материал можно использовать педагогам колледжа на уроках.

Таким образом, проблема исследования решена, задачи, поставленные в работе, выполнены.

Список информационных источников

1. Артыкова, Д.С. Использование ИКТ как средство формирования познавательного интереса младших школьников».:- Режим доступа: http://school.gosweb.ru/svedeniya/management/27-pedagogicheskij-sostav
2. Афанасенко, Л.Д. Проблема познавательного интереса у младших школьников:- Режим доступа: https://docviewer.yandex.ru/?url=ya-serp%3A%2F%2Fseliyarovo-86.edusite.ru%2Fteacher_docs%2Fmagafurovazb%2F14.doc&name=14.doc&c=560d5113e774
3. Библиофонд электронная библиотека студента, тема: развитие познавательного интереса:- Режим доступа: http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=467539_
4. Битянова, М.Р. Профессия - школьник. Программа формирования индивидуального стиля познавательной деятельности у младших школьников. Пособие для учителя /М.Р.Битянова, Т.В.Азарова, Т.В.Земских. – М.; Генезис, 2000. — 110 с.
5. Вяткин, С.В Развитие познавательной активности младших школьников во внеурочное время:- Режим доступа:- http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/2013/10/27/razvitie-poznavatelnoy-aktivnosti-mladshikh
6. Гальперина, П.Я. Управление познавательной деятельностью учащихся / Под ред. П.Я. Гальперина и Н.Ф. Талызиной. - М.: МГУ, 2012. - 260
7. Гилева, Д.К. Вопросы развития познавательных интересов учащихся в процессе обучения / Под ред. Д.К. Гилева. - Свердловск: Свердловский гос. пед. ин-т, 2011. - 142 с.
8. Гончаров, Д.К. Информационные технологии в образовании [Текст]/Д.К Гончаров. - М.: Педагогика, 2009. - 203 с.

9. Григорьев, Д.В. Степанов, П.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя/ Д.В. Григорьев, П.В. Степанов,– М.: Издательский центр «Просвещение», 2010. – 223с.

10. Гуслова, М.Н. Инновационные педагогические технологии : учеб. пособие для студ. учреждений сред. Проф. Образования/ М.Н. Гуслова.- 3-е изд.., - М .: Издательский центр « Академия», 2012 – 228с.

11. Захарова, И.Г. Информационные технологии в образовании: Учеб. Пособие для студ. высш. учеб. Заведений / Ирина Гелиевна Захарова. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр « Академия», 2010. – 192с.

12. Калаева, С.С. Активизация познавательных интересов младших школьников через урочную и внеурочную деятельность:- Режим доступа:http://nsportal.ru/kalaeva-svetlana-soslanbekovna

13. Клепенин, С.В. Рефератик.Ру «Информационно-коммуникационные технологии как средство развития познавательного интереса у детей»:- Режим доступа:- http://www.bestreferat.ru/referat-201730.html

14. Морозова, Н.Г. Учителю о познавательном интересе /Н.Г.Морозова. - М.: Издательский центр «Знание», 2006.-47 с.

15. Нечаев, М.П. Технологии внеурочной деятельности учащихся в реализации стандарта общего образования. ФГОС в школе. Учебно-методическое пособие. – М.: УЦ « Перспектива», 2013. -104 с.

16. Полат, Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр « Академия», 2008. – 368с.

17. Селеванов, Г.И. Развития познавательного интереса [Электрон. ресурс]: Режим доступа:- https://docviewer.yandex.ru/?url=ya-

serp%3A%2F%2Fwiki.iteach.ru%2Fimages%2Ff%2Ff1%2F%25D0%2594.doc&name=%D0%94.doc&c=56178b35d54b

18. Семенова, А.П. Информационно-коммуникационные технологии. Режим доступа:- http://900igr.net/prezentacija/informatika/povyshenie-effektivnosti-obuchenija-cherez-primenenie-ikt-i-interneta-74807/opredeljajuschim-v-moej-rabote-stalo-vyskazyvanie-akademika-a.p.semjonova-9.html

19. Соколова, Т.Е. Воспитание познавательных интересов младших школьников средствами новых информационных технологий /Т.Е. Соколова // Начальная школа.- № 3.-2013.- с. 292.

20. Степанова, С.В. Ежемесячный научно- методический журнал начальная школа [Текст]/ А.С. Мазниченко // «Формирование познавательного интереса на уроках русского языка в процессе изучения слов». 7,2011.

21. Ушинский, К.Д. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся /К.Д. Ушинский. - М.: Издательский центр «Педагогика», 2009. - 203 с.

Приложение 1

Диагностика Е.Е. Туник на выявление развития навыков исследовательской деятельности у младших школьников

В нашей стране и за рубежом выполнены фундаментальные исследования по психологии исследовательской деятельности, общих и специальных способностей. Изучены генетические предпосылки индивидуальных различий. Вместе с тем до сих пор не существует методик для комплексной диагностики развития навыков исследовательской деятельности.

Ученые пришли к выводу, что творческие и исследовательские способности являются тождественными способностями к обучению и редко отражаются в тестах, направленных на определение IQ. На данном этапе интерес исследователей вызывает не столько личность (осмотрительного, точного и критически мыслящего человека), сколько личность изобретателя (нестандартного, оригинального и остроумного человека). Данная методика была разработана на основе субтестов Гилфорда и Торренса.

Батарея тестов на выявления уровня развития навыков исследовательской деятельности: Большинство современных диагностик являются модификацией субтестов Гилфорда и Торренса. В нашем исследовании мы опираемся на следующие факторы, установленные в исследованиях Гилфорда. 1) Беглость (легкость, продуктивность) — этот фактор характеризует беглость мышления и определяется общим числом ответов. 2) Гибкость — фактор характеризует гибкость мышления, способность к быстрому переключению и определяется числом классов (групп) данных ответов. 3) Оригинальность — фактор характеризует оригинальность, своеобразие мышления, необычность подхода к проблеме и определяется числом редко приводимых ответов, необычным употреблением элементов, оригинальностью структуры ответа.

4) Точность — фактор, характеризующий стройность, логичность мышления, выбор адекватного решения, соответствующего поставленной цели.

Интерпретация результатов:

Высокий уровень – от 50 баллов и выше.

Средний уровень – от 30 до 50 баллов.

Низкий уровень – от 25 до 30 баллов.

Показатель каждого теста отражает два или три упомянутых фактора. Более того, если показатели надежности тестов развития навыков исследовательского мышления достаточно велики и равны 0,8—0,9, а коэффициент надежности, определенный методом взаимозаменяемых форм, равен 0,7—0,9, то с факторным анализом дело обстоит сложнее. Факторный анализ выполнения тестов Торренса не подтверждает интерпретацию этих показателей на основе единичных конструктов. Взаимокорреляции разных показателей единичного теста были выше взаимокорреляции аналогичного показателя (например, беглости) по разным тестам. Два показателя оригинальности, полученные в батарее образного творческого мышления, дают корреляцию на уровне 0,30 и 0,40 друг с другом и еще ниже с показателями оригинальности тестов вербальной и образной батарей. Отсюда, по мнению А. Анастази, нецелесообразно рассматривать один и тот же показатель из различных тестов как меру одного и того же свойства личности. В предварительной инструкции, которая дается в свободной форме, мы просим испытуемых предложить как можно больше разнообразных ответов на наши вопросы, проявить свой юмор и воображение, постараться придумать такие ответы, которые не сможет придумать никто другой. Данная батарея тестов была предложена автором этой работы. Большинство тестов являются модификацией тестов Гилфорда или Торренса. Тесты предназначены для возрастной группы от 5 до 15 лет. С детьми от 5 до 8 лет процедура проводится в индивидуальной форме. С возрастной группой от 9 до 15 лет работа с тестами проводится в групповой форме (возможно проведение и в индивидуальной форме). Следует отметить, что субтест 3 имеет две модификации, одна

модификация — слова — предназначена для детей от 7 до 10 лет, вторая модификация — выражение — предназначена для детей 9—15 лет.

Субтест 1. Использование предметов (варианты употребления) Задача Перечислить как можно больше необычных способов использования предмета. Инструкция для испытуемого Газета используется для чтения. Ты же можешь придумать другие способы ее использования. Что из нее можно сделать? Как ее можно еще использовать? Инструкция зачитывается устно. Время выполнения субтеста — 3 мин. При индивидуальной форме проведения все ответы дословно записываются психологом. При групповой форме проведения ответы записывают сами испытуемые. Время засекается после прочтения инструкции. Оценивание. Результаты выполнения теста оценивались в баллах. Имеются три показателя. 1) Беглость (беглость воспроизведения идей) — суммарное число ответов. За каждый ответ дается 1 балл, все баллы суммируются. Б = n.

Б — беглость,

n — число уместных ответов.

Следует обратить особое внимание на термин «уместные ответы». Нужно исключить из числа учитываемых те ответы, которые упоминались в инструкции, — очевидные способы использования газет: читать газету, узнавать новости и т.д.

2) Гибкость — число классов (категорий) ответов. Все ответы можно отнести к различным категориям. Например, ответы типа: «из газеты можно сделать шапку, корабль, игрушку» и т.д. относятся к одной категории — создание поделок и игрушек.

Категории ответов 1. Использование для записей (записать телефон, решать примеры, рисовать). 2. Использование для ремонтных и строительных работ (заклеить окна, наклеить под обои). 3. Использование в качестве подстилки (постелить на грязную скамейку, положить под обувь, постелить на пол при окраске потолка). 4. Использование в качестве обертки (завернуть покупку, обернуть книги, завернуть цветы). 5. Использование для животных

(подстилка кошке, хомяку, привязать на нитку бантик из газеты и играть с кошкой). 6. Использование как средства для вытирания (вытереть стол, протирать окна, мыть посуду, в качестве туалетной бумаги). 7. Использование как орудия агрессии (бить мух, наказывать собаку, плеваться шариками из газеты). 8. Сдача в макулатуру. 9. Получение информации (смотреть рекламу, давать объявления, делать вырезки, проверить номер лотерейного билета, посмотреть дату, посмотреть программу TV и т.д.). 10. Использование в качестве покрытия (укрыться от дождя, солнца, прикрыть что-то от пыли). 11. Сжигание (для растопки, для разведения костра, сделать факел). 12. Создание поделок, игрушек (сделать корабль, шапку, папье-маше). Следует приписать каждому ответу номер категории из вышеприведенного списка, затем, если несколько ответов будут относиться к одной и той же категории, то учитывать только первый ответ из этой категории, то есть учитывать каждую категорию только один раз.

Затем следует подсчитать число использованных ребенком категорий. В принципе, число категорий может изменяться от 0 до 12 (если не будет дано ответов, отнесенных к новой категории, которой нет в списке). За ответы, не подходящие ни к одной из перечисленных категорий, добавляется по 3 балла за каждую новую категорию. Таких ответов может быть несколько. Но прежде чем присваивать новую категорию, следует очень внимательно соотнести ответ с приведенным выше списком. За одну категорию начисляется 3 балла. Г = 3 m. Г — показатель гибкости, m — число использованных категорий.

3) Оригинальность — число необычных, оригинальных ответов. Ответ считается оригинальным, если он встречается 1 раз на выборке в 30—40 человек. Один оригинальный ответ — 5 баллов. Все баллы за оригинальные ответы суммируются. 0р = 5 k. 0р — показатель оригинальности, k — число оригинальных ответов. Подсчет суммарного показателя по каждому субтесту следует проводить после процедуры стандартизации, то есть перевода сырых баллов в стандартные. В данном случае мы предлагаем проводить суммирование баллов по различным факторам, отдавая себе отчет в том, что

такая процедура не является достаточно корректной, а следовательно, суммарными баллами можно пользоваться только как приблизительными и оценочными. Т1 = Б1 + Г1 + Ор1 = n + 3 m + 5 k. Т1 — суммарный показатель первого субтеста, Б1 — беглость по 1 субтесту, Г1 — гибкость по 1 субтесту, Ор1 — оригинальность по 1 субтесту, n — общее число уместных ответов, m — число категорий, k — число оригинальных ответов. Субтест 2. Последствия ситуации Задача Перечислить различные последствия гипотетической ситуации. Инструкция для испытуемого Представь, что воробьи стали размером с больших орлов («Слоны стали меньше кошек», «Люди стали в несколько раз меньше (или больше), чем сейчас» и др.). Что бы произошло? Придумай несколько гипотез и провокационных идей по этому поводу.

Время выполнения субтеста — 7 минуты. Оценивание. Результаты выполнения субтеста оценивались в баллах. Имеются два показателя.

1) Беглость (беглость воспроизведения идей) — общее число приведенных гипотез, идей. 1 ответ (1 следствие) — 1 балл. Б = n.

2) Оригинальность — число оригинальных ответов, число отдаленных следствий. Здесь оригинальным считается ответ, приведенный только один раз. 1 оригинальный ответ — 5 баллов. 0р = 5 k. 0р — показатель оригинальности, k — число оригинальных ответов. Т2 = n + 5 k. Т2 — суммарный показатель второго субтеста.

Как и в первом субтесте, следует обратить внимание на исключение неуместных (неадекватных) ответов, а именно: повторяющихся ответов и ответов, не имеющих отношения к поставленной задаче. Субтест 3. Взволнованный Кеша Модификация для детей 7—10 лет. Субтест проводится индивидуально.

Задача - достроить вопросы.

Инструкция для испытуемого У мальчика Сережи в клетке живет большой говорящий попугай Кеша. Но попугай умеет говорить только вопросительные слова. Однажды в гости к Сереже пришла Лена. Попугай увидел ее и сильно разволновался — так она ему понравилась. От возбуждения

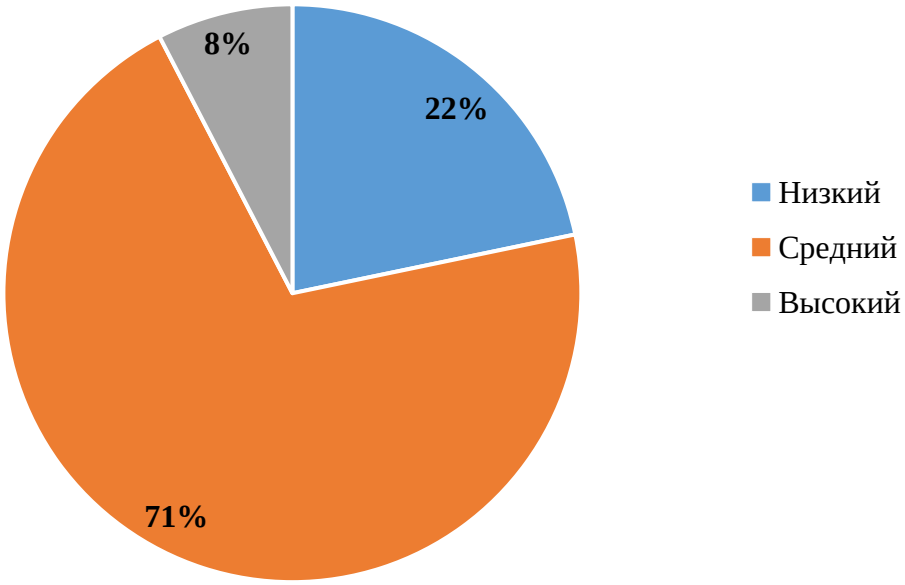
Кеша стал выкрикивать известные ему слова. Но Лене самой приходилось догадываться, о чем он хочет ее спросить. Ребенку предлагается достроить вопросы, которые не сумел задать взволнованный попугай:

— Кто…? — Что…? — Где…? — Зачем…? — Когда…? На ответ дается 7 минут. Оценивание. Результаты выполнения субтеста оцениваются в баллах. Имеются два показателя. 1) Беглость — общее число приведенных слов. 1 слово — 1 балл. Б = n Б — показатель беглости, n — общее число слов. Как и ранее, следует вычеркнуть повторяющиеся слова, а также не учитывать неадекватные слова. 2) Оригинальность — число оригинальных слов, приведенных один раз на выборку всей группы. 1 оригинальное слово — 5 баллов. 0р = 5 k. Ор — показатель оригинальности, k — число оригинальных слов. ТЗ = n + 5 k. ТЗ — суммарный показатель третьего субтеста (для детей 5 —8 лет).

Приложение 2

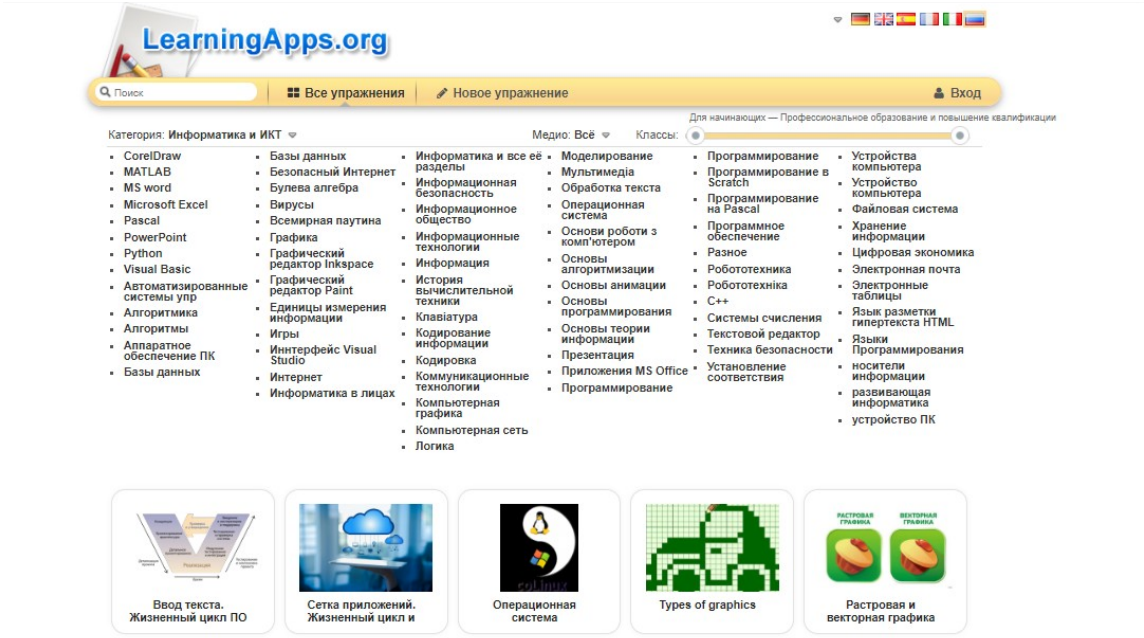
Диаграмма 1

Уровень познавательного интереса учащихся 4 «В» класса



Приложение 3

Окно приложения LearningApps



Приложение 4

Викторина по теме «Безопасный Интернет»



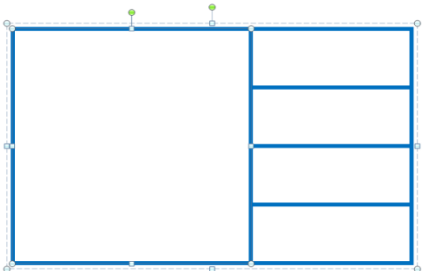
Приложение 5

Инструкционная карта по созданию поздравительной открытки в MS Power Point

1. Откройте заготовку в папке **4 класс** – **к уроку** – **Поздравительная открытка**

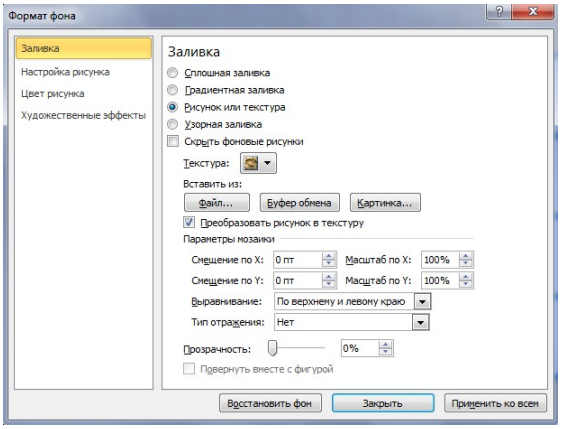


2. Составьте поздравление (см образец). Выделите нужную часть заготовки, щелкнув по ней левой кнопкой мыши.

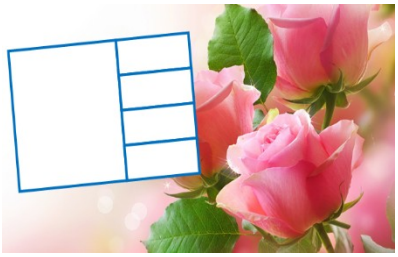


3. Установите цвет шрифта  черный. Напечатайте текст на английском языке.

4. Выберите фон для слайда. Щелкните правой кнопкой мыши. Выполните команду **Формат фона** - **Заливка** - **Рисунок или текстура** - **Вставить из … Файл** (выберите картинку в папке 6 класс – к уроку – Фон), нажмите **Вставить** - **Применить ко всем**.

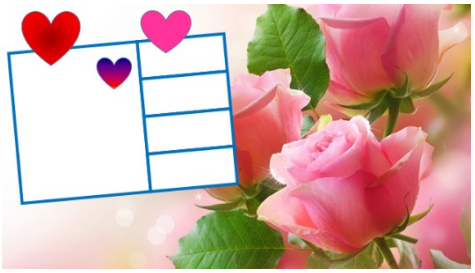
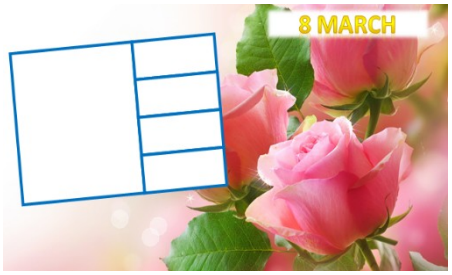


5. Переместите поздравление так, чтобы оно красиво смотрелось на фоне. Можно изменить размер текстового окна, повернуть его.



6. С помощью инструментов панели рисования изобразите три сердечка (звездочки), различных по форме и с различными цветовыми оттенками заливки. Или с помощью инструмента 

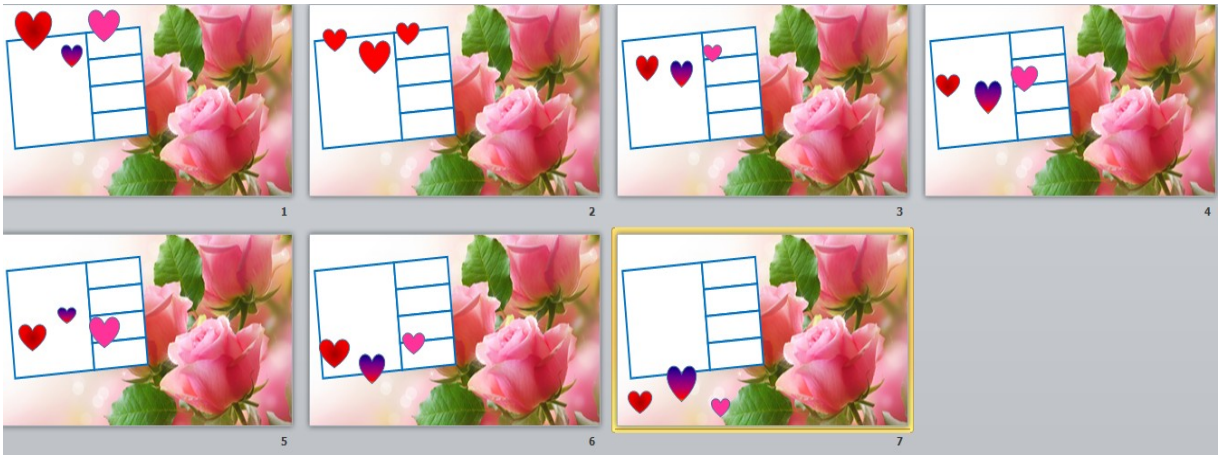
сделайте красивую надпись. Первый слайд будет выглядеть примерно так:

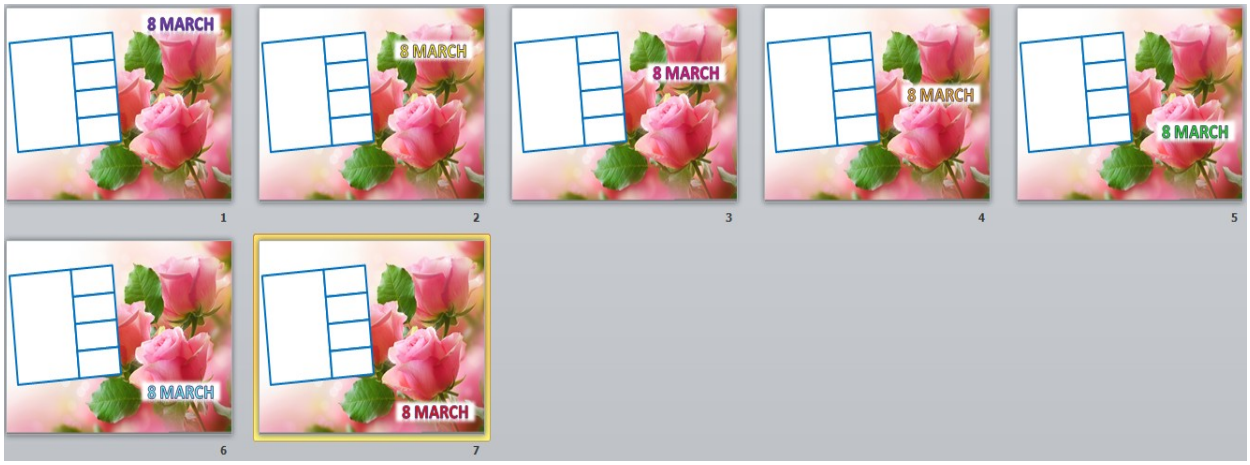

или


7. Скопируйте этот слайд и сделайте еще 6 его копий. Всего у вас должно получиться 7 слайдов.

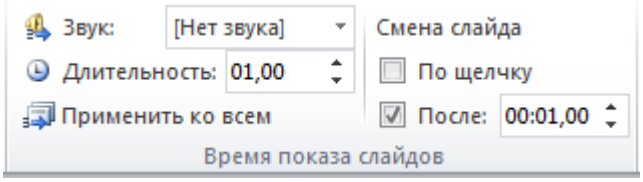
8. Внесите изменения на каждом слайде, меняя форму, оттенок цвета заливки и положение каждого сердечка (или текста), так, чтобы сердечки (текст), мерцая, последовательно опускались вниз.

или

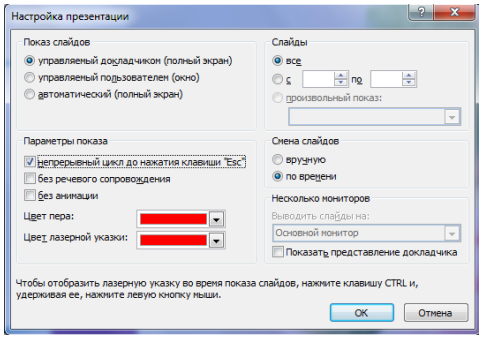




9. Когда все слайды будут готовы, в меню **Переходы** установите следующие настройки. Щелкните по кнопке. **Применить ко всем.**



10. В меню **Показ слайдов** выберите пункт **Настройка демонстрации**. Установите флажок **“непрерывный цикл до нажатия клавиши {Esc}”** и щелкните на кнопке **Ок**.

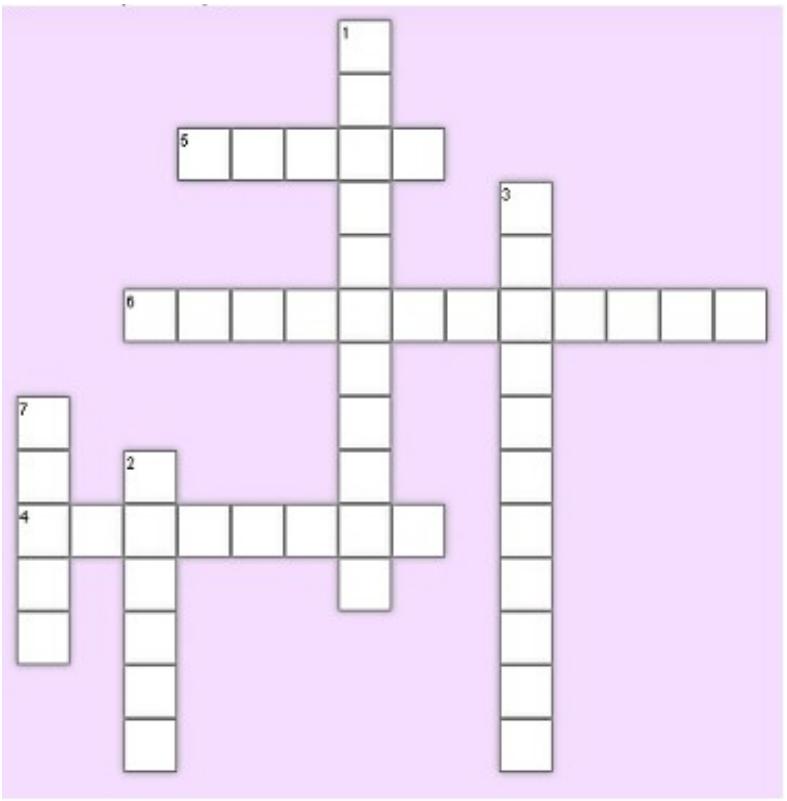


11. Сохраните презентацию в личной папке.

12. Запустите презентацию {F5}.

Приложение 6

Кроссворд по теме «Мультимедиа»



Вопросы:

1) Последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты.

2) Определенный стиль оформления презентации.

3) Один из режимов отображения слайдов.

4) Мультимедийный эффект.

5) Схема размещения структурных элементов на слайде.

6) Процесс показа презентации.

7) Отдельная электронная страница презентации.

Ответы:

1) презентация 2) дизайн

3) сортировщик 4) анимация

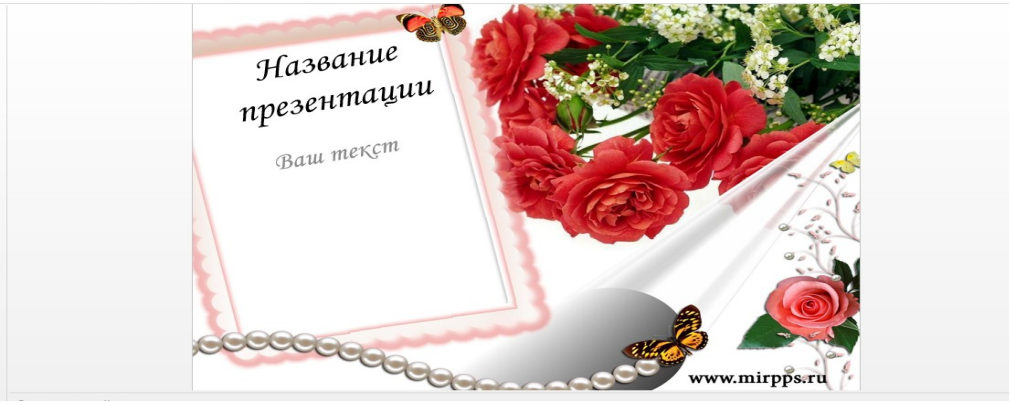
5) макет 6) демонстрация

7) слайд

Приложение 7

Шаблоны для создания открыток

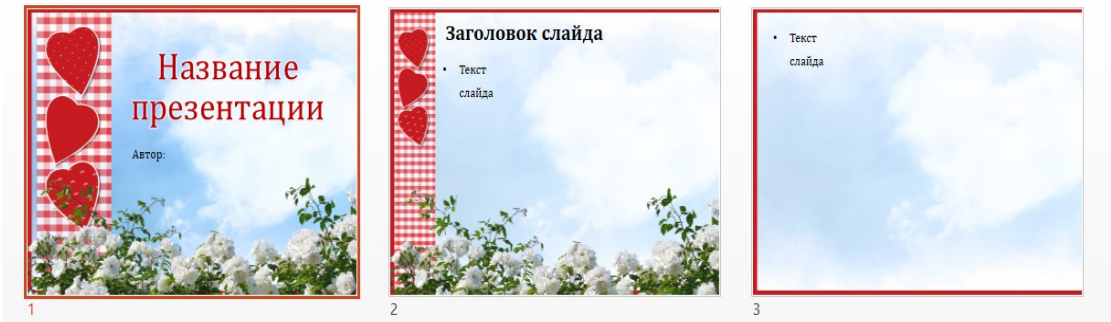
Шаблон презентации 1



Шаблон презентации 2



Шаблон презентации 3



Приложение 8

Конспекты занятий по внеурочной деятельности «Инфознайка»

Занятие 1.Знакомство с интерфейсом Power Point

В настоящее время стало популярно создавать проекты, связанные с различными областями человеческой жизни. Проекты можно выполнять в различных программах и приложениях, самой популярной является программы Microsoft Power Point. С помощью данной программы можно создавать яркие и «живые» презентации.

Слово «презентация» английское - *presentation*, в переводе означает представление (в смысле рассказ, предоставление информации и о чём-либо).

Понятие презентация вошло прочно в наш обиход и чаще всего ассоциируется с открытием нового офиса и банкетом.

Презентация - связная последовательность слайдов, выполненных в едином стиле и хранящихся в едином файле.

Приложение MS PowerPoint 2007 позволяет создавать презентации, определять способы вывода их на экран и поддерживает многие другие операции над слайдами, которые могут содержать не только текстовые, графические или табличные сведения, но и звуковые и видео фрагменты (*т.е. быть мультимедийными*).

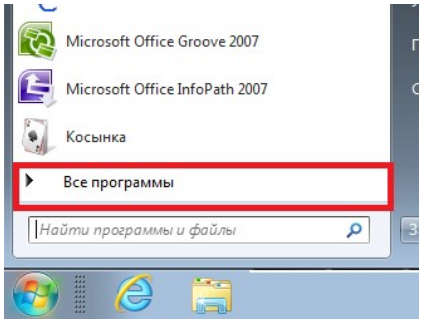
Презентации очень удобно использовать для сопровождения доклада, выступления. Например, презентации часто используют при защите дипломной работы или при выступлении на конференции. Можно даже не утруждать себя таким тяжёлым и рискованным делом, как доставка презентации к месту выступления в кармане или сумке. Можно, не выходя из дома, «выложить» презентацию на свой Интернет-сайт и спокойно отправляться на конференцию. При необходимости, обратиться к сайту и лёгким движением руки продемонстрировать «фигуру высшего пилотажа».

Запуск программы Microsoft Power Point 2010.

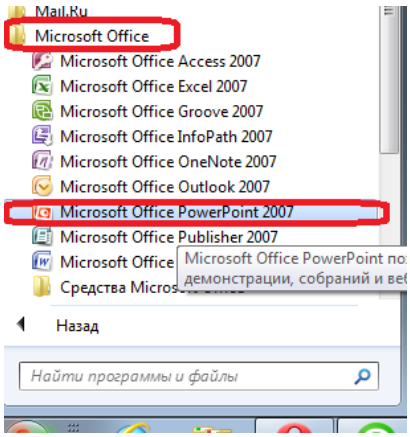
1способ: щелкните по значку программы PowerPoint 2007, т.е. , на рабочем столе.

2 способ:

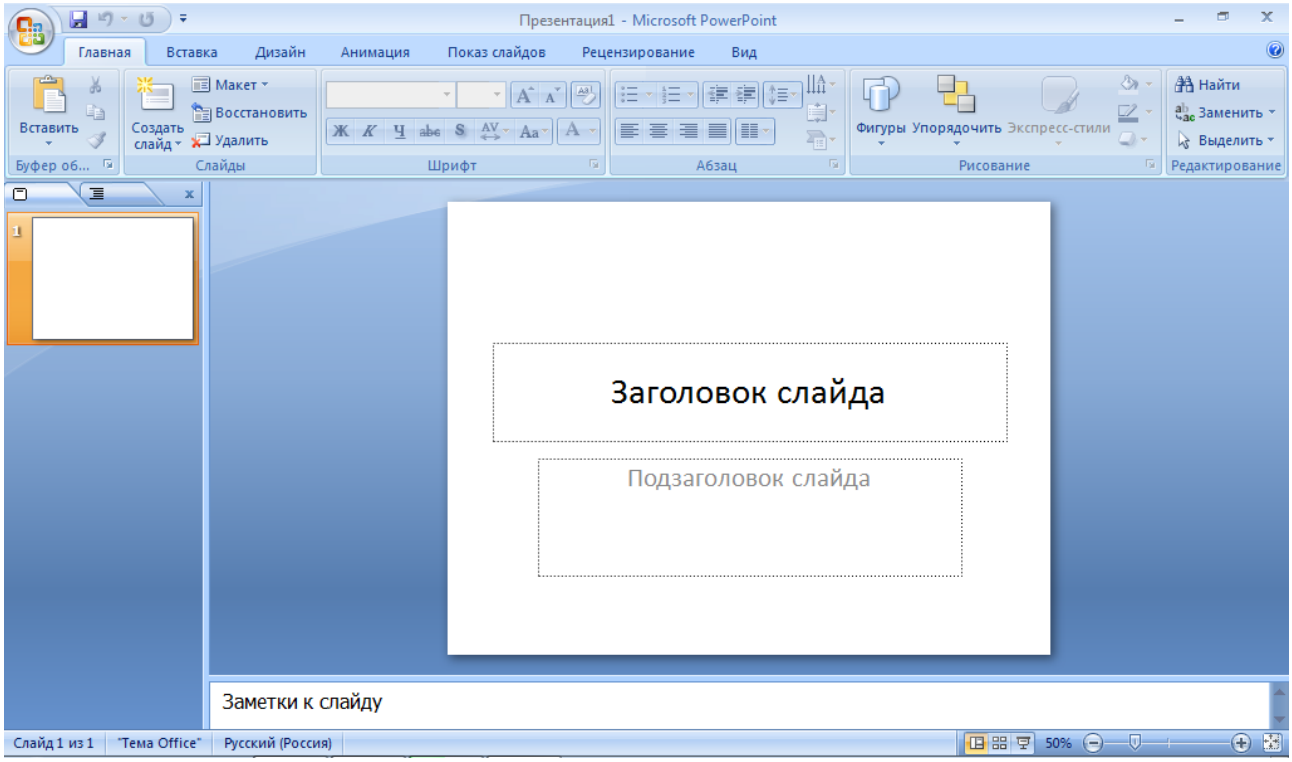
1. Нажмите кнопку  (кнопка Пуск).
2. Щелкните команду «Все программы»:



3. Затем щелкните по команде Microsoft Offce и выберите команду Microsoft Office Power Point 2007:

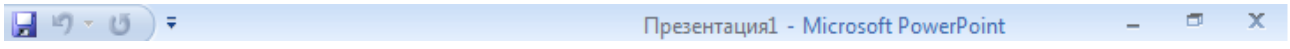


Структура окна Power Point 2007.

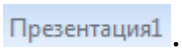


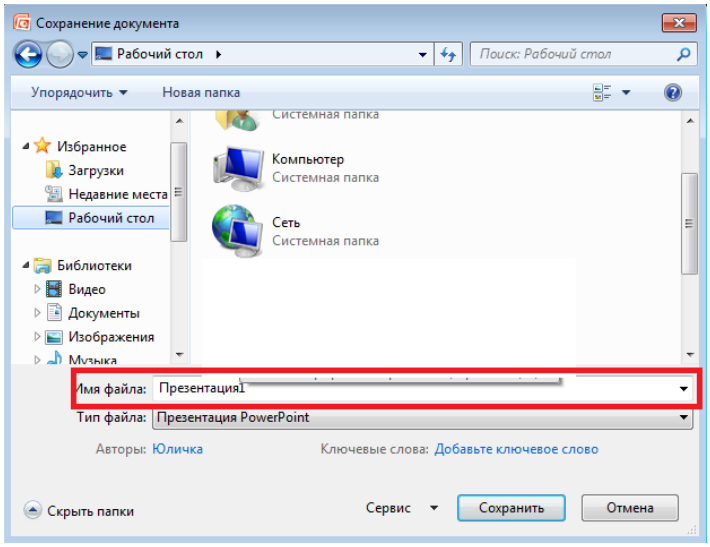
Окно программы Microsoft Power Point 2007 состоит из:

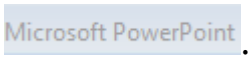
1. *Строка заголовка*.



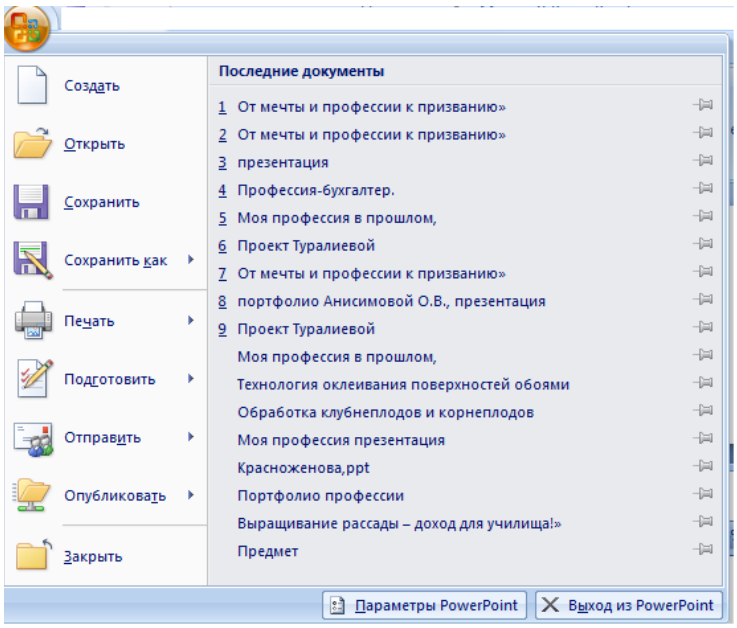
На ней располагается:

- панель быстрого запуска – , на ней располагаются кнопки наиболее часто выполняемых команд (например, *сохранить*, *отменить* и т.д.).
- название презентации – . По умолчанию презентации присваивается название – *«Презентация 1»*. Изменить название презентации можно при сохранении, в окне сохранения документа в поле «Имя файла» необходимо удалить стандартное название и ввести свое:



- название программы - .
- кнопки управления: - свернуть, - свернуть в окно ( - развернуть),  - закрыть.

2. *Кнопка «Office»* используется для вызова меню, содержащего список основных команд, которые можно выполнить с документом.



Сохранение презентации:

Как и в любой программе, при работе с презентацией рекомендуется сразу же присвоить ей имя и сохранить ее, а затем по ходу работы часто сохранять изменения.

1. Откройте вкладку *Файл*.
2. Выберите команду *Сохранить* или *Сохранить как* и выполните одно из указанных ниже действий.

- *Для презентации, которую можно открыть только в PowerPoint 2010 или в PowerPoint 2007, в списке Тип файла выберите вариант Презентация PowerPoint (*.pptx).*
- *Для презентации, которую можно открыть в PowerPoint 2010 и более ранних версиях PowerPoint, выберите вариант Презентация PowerPoint 97-2003 (*.ppt).*

3. В левой области диалогового окна *Сохранить (Сохранить как)* выберите папку или другое расположение для сохранения презентации.
4. Введите в поле *Имя файла* имя презентации или оставьте предложенное имя файла без изменений и нажмите кнопку *Сохранить*.

Примечание! С этого момента для быстрого сохранения презентации в любой момент достаточно будет нажать сочетание *клавиш CTRL+S* или кнопку *Сохранить* в верхней части окна.

Занятие 2. Открытка на новый год.

Тип урока. Урок формирования знаний.

Цели урока. Познакомить учащихся с понятием анимации. Образовательный аспект:

Учащиеся должны уметь:

1. Дополнять слайды анимацией.
2. Настраивать эффекты анимации.
3. Добавлять звук в слайды.
4. Демонстрировать слайд–фильм.

Развивающий аспект:

- Развитие представления о возможности реализации разнообразных эффектов появления и исчезновения размещенных на слайде объектов.

Воспитательных аспект:

- Воспитывать у учащихся гармоничное восприятие компьютерных технологий.

Оборудование: проектор

Программная поддержка: Microsoft Power Point.

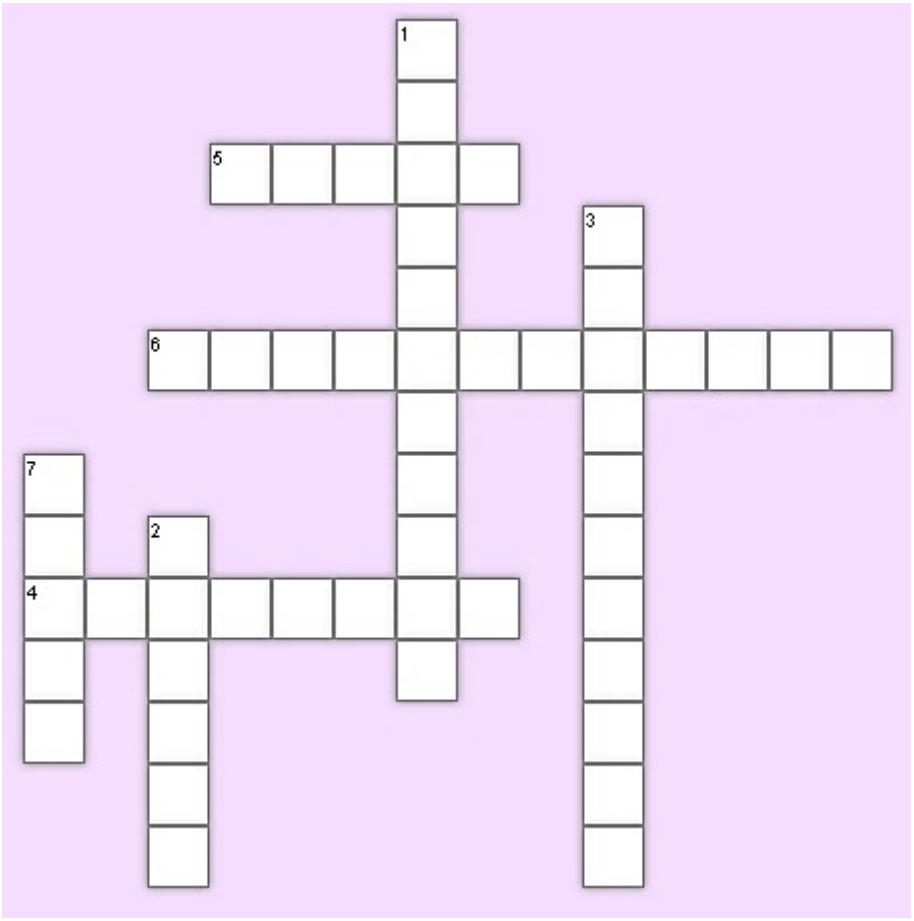
Ход урока

1. Организационный этап (2 мин).

- Приветствие
- Отметить отсутствующих
- Знакомство с порядком проведения урока.

2. Повторение (3 мин).

Учащиеся разгадывают кроссворд



Вопросы:

1) Последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты.

2) Определенный стиль оформления презентации.

3) Один из режимов отображения слайдов.

4) Мультимедийный эффект.

5) Схема размещения структурных элементов на слайде.

6) Процесс показа презентации.

7) Отдельная электронная страница презентации.

Ответы:

1) презентация

2) дизайн

3) сортировщик

4) анимация

5) макет

6) демонстрация

7) слайд

3. Этап подготовки учащихся к активному усвоению нового материала (2 мин)

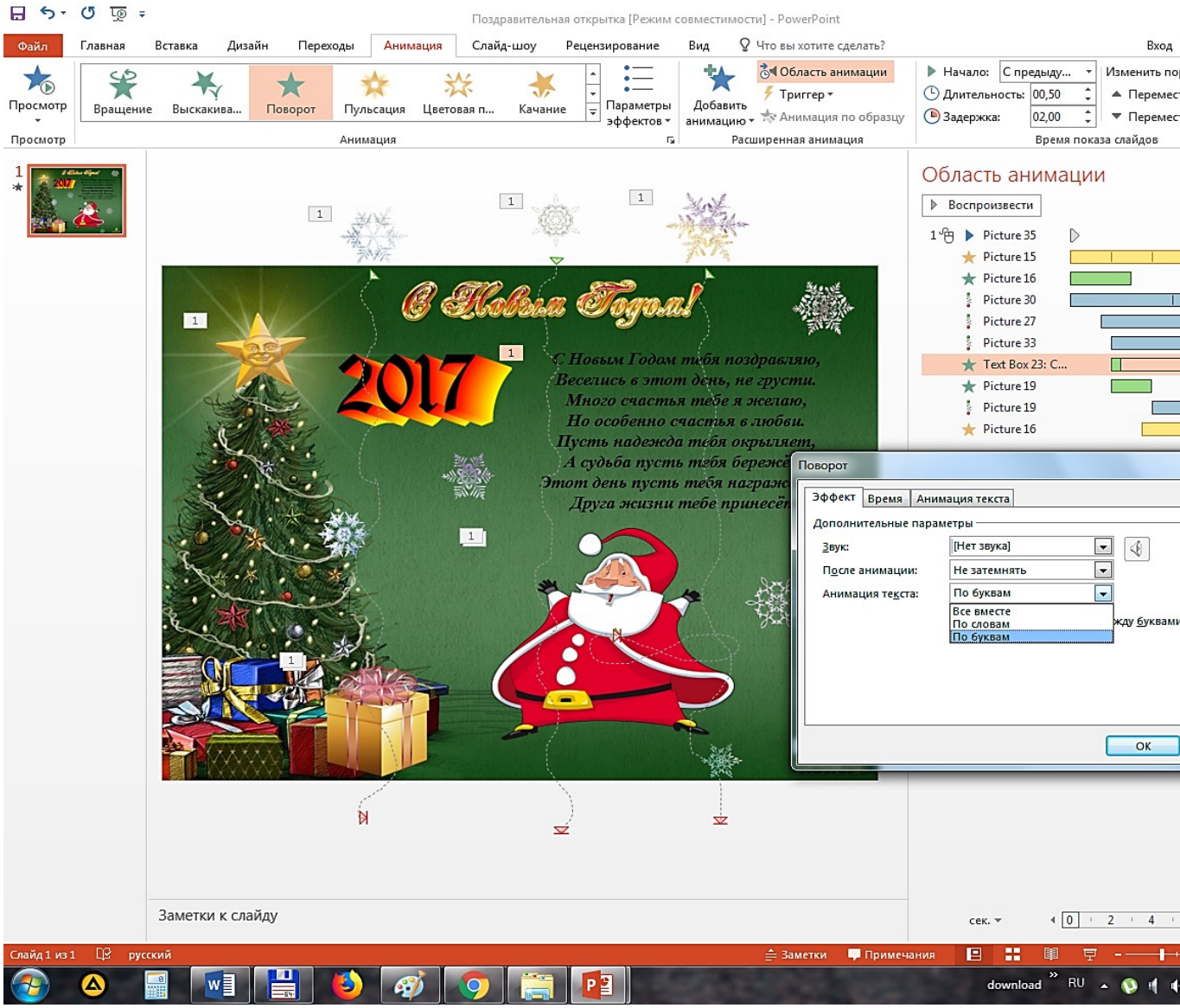
- показ эффектов анимации на слайдах.

Учитель демонстрирует возможности использования анимации в презентациях на примере новогодней поздравительной открытки



4. Этап актуализации и формирования знаний (15 мин).

- Познакомить учащихся с возможностями панели “Анимация”.
- Изучить порядок добавления и настройки анимации изображения, текста и звука.



5. Этап обобщения и первичного закрепления знаний (15 мин).

Учащиеся получают листы с порядком работы, самостоятельно выполняют все пункты. Учитель контролирует выполнение работы, и в случае появления проблемы помогает её решить.

- Запустить программу PowerPoint.
- Используя заготовленные изображения, музыку и текст создайте презентацию по своему вкусу.
- Выделить нужный элемент в слайде, к которому нужно применить анимацию.
- Выбрать в меню “Показ слайдов”.
- Выбрать в открывшемся меню “Эффекты анимации”.
- Выбрать понравившийся эффект анимации (увеличение, появление с тенью, проявление сверху).

- Выбрать нужный звук, сопровождающий эффект.
- Во вкладке время указать: ***по щелчку*** или ***автоматически***.
- В окне ***Появление текста*** можно указать***:*** всё, по словам, по буквам, по абзацам, в обратном порядке.
- Нажать кнопку “Просмотр”.
- Аналогично настроить другие элементы презентации.

6. Этап подведения итогов (5 мин)

Учащиеся демонстрируют свои слайды с анимационными эффектами. Оценивание работ.

7. Рефлексия (2 мин).



Ребята! Вы сегодня хорошо поработали. Я вами доволен. Спасибо за урок. Но мне хочется узнать, как вы оцените наш сегодняшний урок. Поставьте мне отметку. Прикрепите стикеры со своими высказываниями об уроке в центр нарисованного на доске круга, если чувствовали себя хорошо, было комфортно на уроке, чувствуете себя хорошо после занятия; за круг – было не комфортно, чувствовали скованность, испытываете плохое самочувствие.

Занятие 3 «Хорошо иметь друзей»

Тема занятия: «Создание анимированной звуковой открытки в программе MS PowerPoint»

Цель занятия: создание анимированной звуковой открытки в приложении MS PowerPoint, с использованием анимации «Выделение».

Ход занятия

Занятие ведется с одновременной демонстрацией презентации «Путешествие с героями сказки-повести А.М. Волкова «Волшебник Изумрудного города»

1. Организационный момент.

Занятие сопровождается демонстрацией слайдов мультимедийной презентации, подготовленной в MS Power Point по теме. Данная презентация отображается на экране проектора.

Педагог: Здравствуйте ребята! Я рада вас видеть. Давайте повторим правила поведения и безопасности при работе за компьютером. А сейчас все внимание на экран. Что же эта за куча сена? Ребята, да еще и шляпа чья-то видна. Как вы думаете, кто же мог там спрятаться? (Ответы детей)

Повторим пройденный материал. Что такие анимация и как Какие мы зн

А сейчас все внимание на экран.

Что же эта за куча сена? Ребята, да еще и шляпа чья-то видна. Как вы думаете, кто же мог там спрятаться? (Ответы детей)

На экране появляется Страшила и сообщает о том, что он хочет подарить Элли открытку, а не знает, как ее сделать.

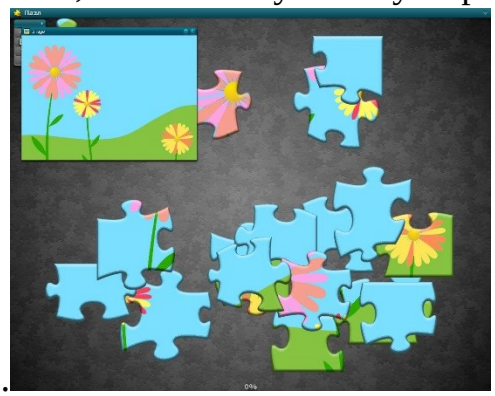
Педагог: Ребята, у вас есть какие-нибудь идеи, как помочь Страшиле сделать открытку? Мы с вами уже знаем, что такое анимация в программе Power Point.

Педагог подводит детей к ответам о анимации.

Педагог: Вы, наверное, многие общаетесь в социальных сетях и в приложения Android таких как WhatsApp и Viber и наверное ни раз получали поздравительные открытки от друзей.

А какую бы вы хотели получить открытку? (Ответы детей)

Педагог: И, мы сегодня с вами сделаем необычную открытку, а анимированную открытку со звуком. И в этом нам помогут Страшила и его друзья, они нам подскажут, что же они хотят видеть на этой открытке. Давайте

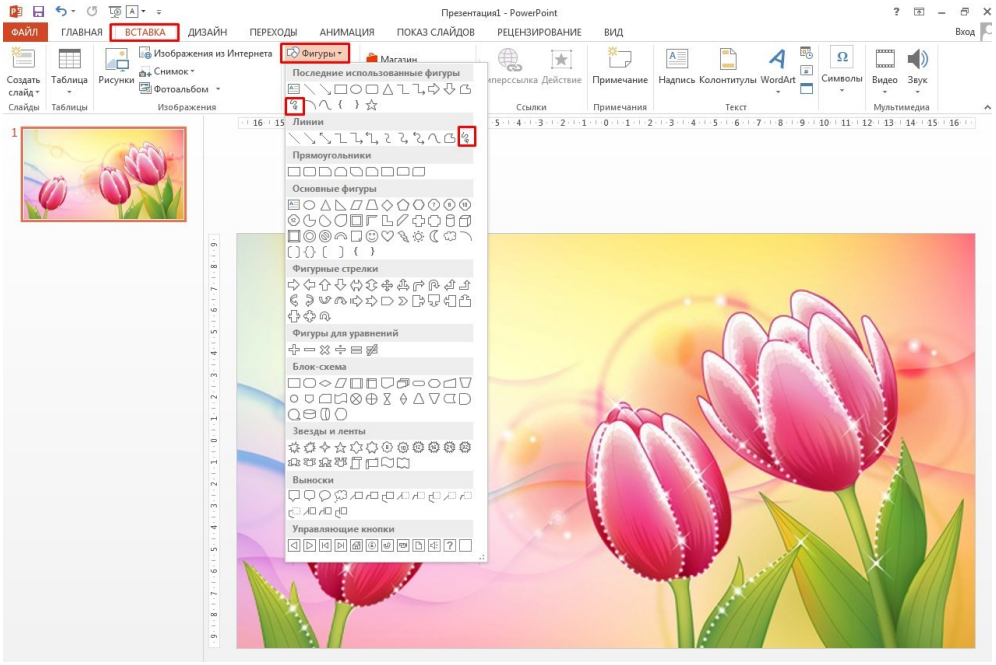
отправимся дальше вместе со Страшилой, но сначала узнаем у Страшилы, что же он хочет видеть на этой открытке.

Страшила сообщает, что он забыл, но у него есть листочек, на котором зашифровано важное слово, то, что очень важно для него.

Игра Пазл. ответ «Цветы».

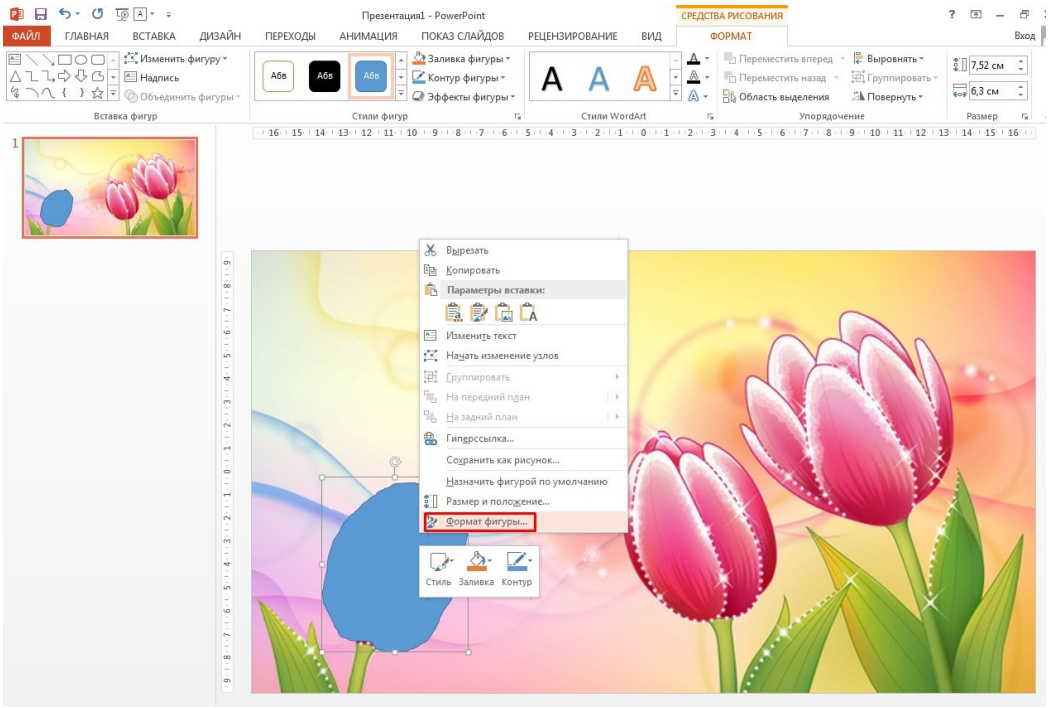
Педагог: Итак! Давайте же **откроем программу Power Point**, **Пуск - Программы – Microsoft Office- PowerPoint** и создадим пустой лист. На рабочем столе имеется **папка «Занятие»** в ней файл фон с цветами. А теперь самое главное. При создании презентаций мы вставляли картинку на фон чаще обыкновенной вставкой картинки. Сегодня, я покажу как можно внедрить картинку прямо в лист презентации. Для этого нажимаем правую кнопку мыши и вызываем контекстное меню или перейдем во вкладку Дизайн и в правом верхнем углу найдем **Формат фона**. Выбираем **формат фона – рисунок** и находим наш файл с изображением и выбираем нужное. Выбранное изображение заполняет весь фон слайда. В данном случае фон внедрен в лист презентации и двигать просто мышкой его не получится. Но его размер можно менять, как и для обычного рисунка. С помощью параметра **Смещение** можно настроить его расположение.

А теперь приступим к анимированию данной картинки. Наша цель на сейчас выделить цветы, которые изображены. Для этого перейдем во вкладку Вставка-Фигуры и возьмем инструмент Рисованная кривая.

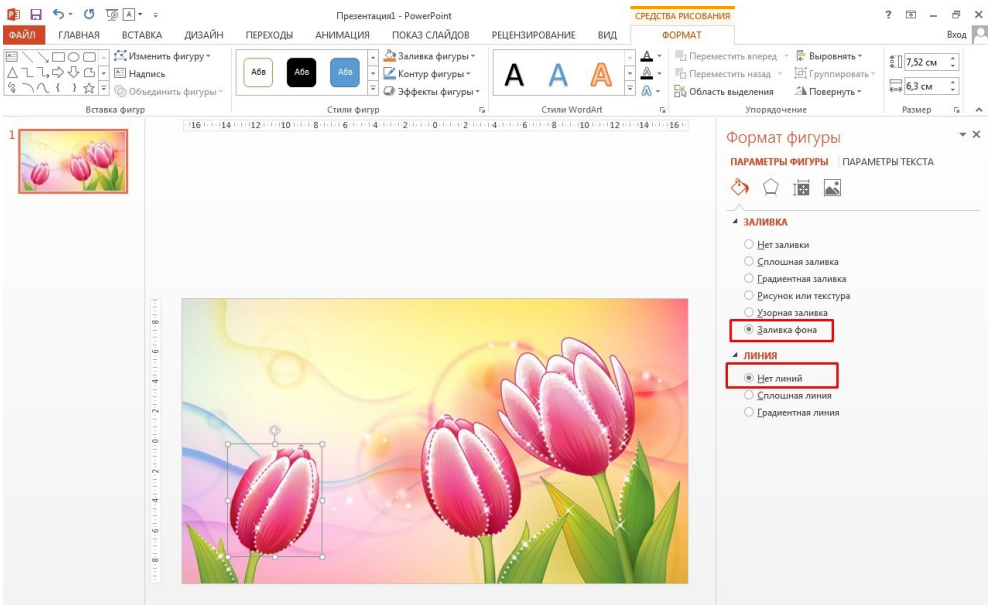


Используя этот инструмент, мы обведем один из цветов на картинке.

Получаем вот такой результат.



Выбираем заливку фигуры, устанавливая позицию Заливка фона и выставляем *цвет линии-нет линий*.

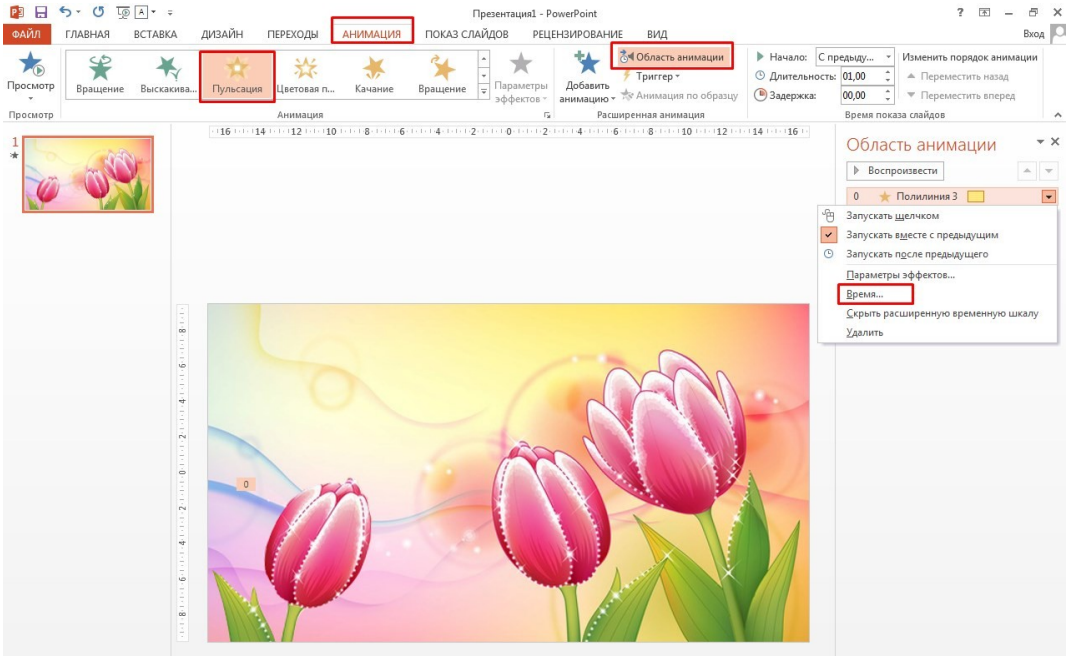


Видим, что картинка стала точно такая же, как и наш фон. Но выделенный цветок наложен сверху, если его переместить мышкой, то нарисованная нами фигура переместиться, но и изменится изображение в ней. Она примет цвет того участка фона, на котором будет расположена.

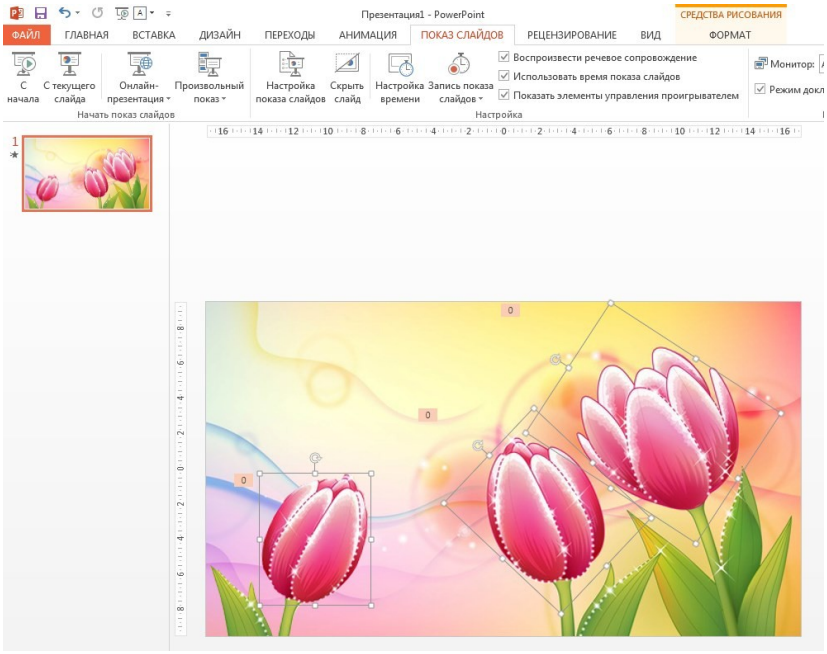
Перейдем во вкладку Анимация и настроим анимацию нашему первому цветку. Рассмотрим с вами эффект анимации Выделение. ***Выделение*** – эффекты этого типа позволяют особым образом привлечь внимание к объекту уже *находящемуся* на слайде.

Анимация-Пульсация. Зададим начало с предыдущим и настроим длительность анимации.

Чтобы наша картинка «жила» все время, нам нужно установить время, для этого перейдем во вкладку анимация и вызовем панель Области анимации и нажав правой кнопкой мыши, по необходимой анимации вызовем контекстное меню и выберем настройку «Время», и установим позицию до окончания слайда. В этом случае у нас анимация будет проигрываться постоянно пока не будет завершена презентация.



Так как два тюльпана у нас отличаются только размером, то можем упростить нашу работу, не обрисовывать каждую, а скопируем имеющуюся и подгоним размер в соответствии с размером и наклоном на картинке. Так поступим с каждым тюльпаном (если есть затруднения с подгоном размера, то можно обрисовать цветы также как обрисовывали первый тюльпан). Так как мы создали анимацию для первом цветке, а копировали объект уже после создания анимации, то все скопированные объекты будут иметь туже самую анимацию, настраивать ее уже не надо.

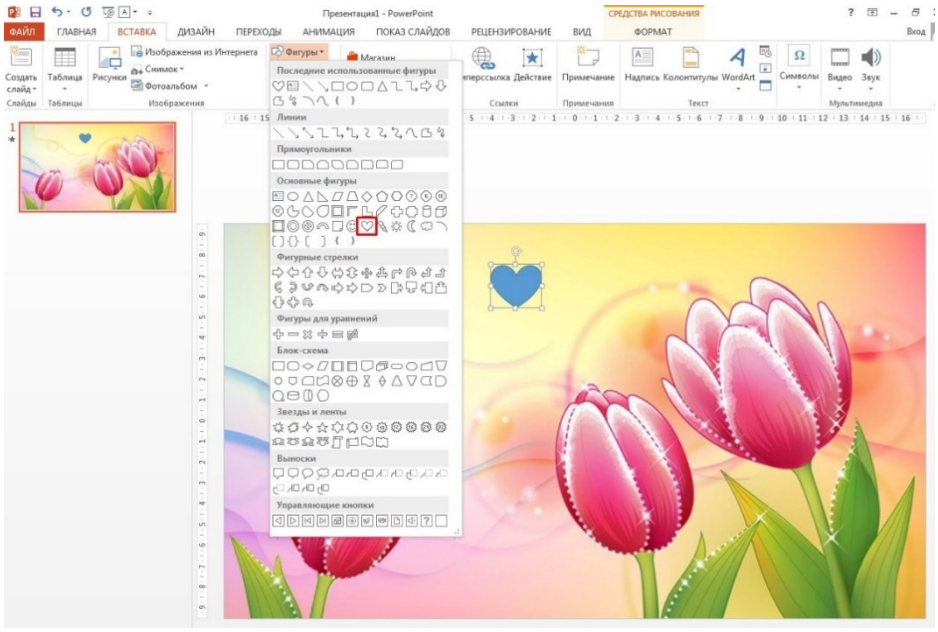


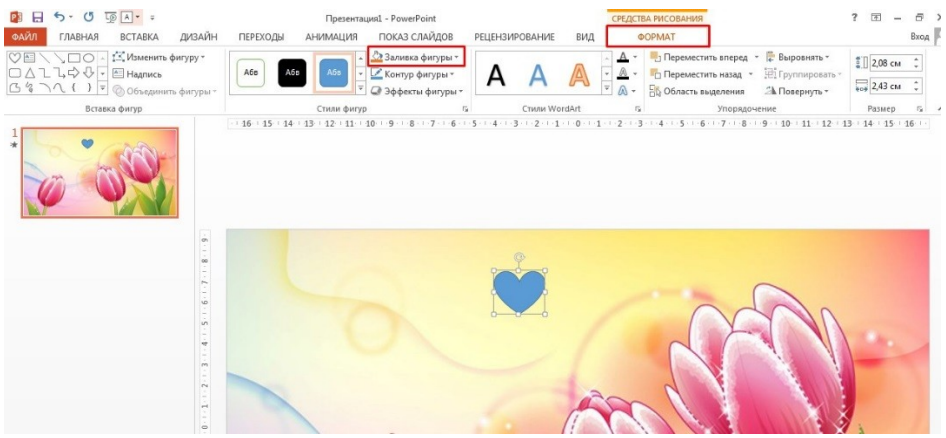
Страшила отправляется дальше спросить у своих друзей, чтобы они хотели бы видеть на открытке. Идет по Изумрудному городу и встречает Дровосека.

Дровосек предлагает Страшиле и ребятам собрать рассыпанное слово, чтобы узнать, что это за слово (Сердечки).

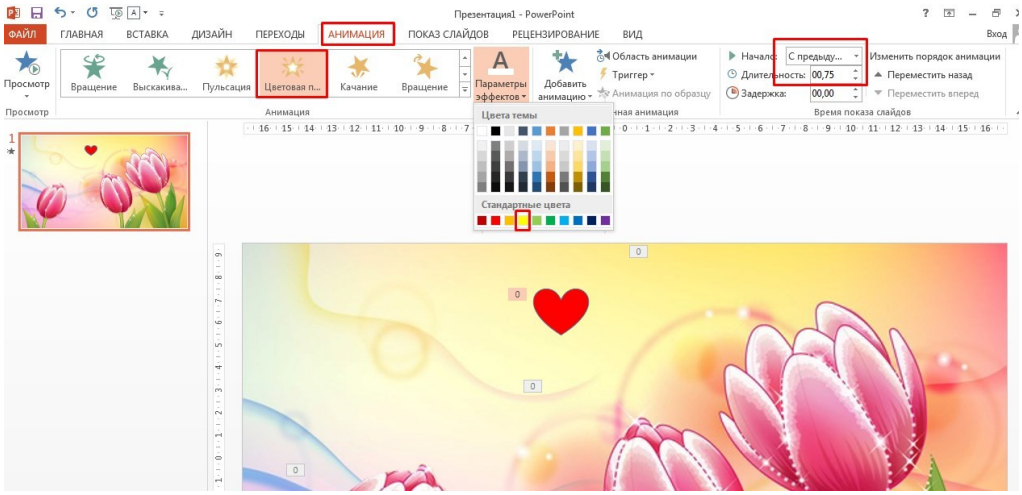
Педагог: Сердечки мы будем рисовать средствами программы Power Point. Для этого пойдем во вкладку вставка-фигуры и выбрав фигуру Сердце нарисуем его на нашем слайде.

Настроим цвет сердечку.





Выделив фигуру сердце, начнем создавать анимацию. Вкладка **Анимация – Цветовая пульсация**. Выставим начало анимации «С предыдущим», длительность анимации и время «До окончания слайда».



Данный эффект позволяет объекту менять цвет через определенный промежуток времени, длительность можно задать различную и цвет пульсации тоже выбрать самостоятельно, потому что автоматически смена цвета стоит белый. Выбираем любой понравившейся цвет.

У нас есть одно сердечко, у которого заданы анимация. Давайте сделаем еще 4-5 сердечек. Просто скопируем данный объект несколько раз и расположим их на листе по своему желанию. Получаем 5 сердечек одного цвета. Если вы хотите иметь разного цвета сердечки и пульсацию разного цвета, значит нужно каждому сердечку сменить **фон фигуры и Параметр эффекта**. И можно добавить эффект подсветки.

Педагог: Ребята, я вижу, что вы уже устали, давайте отдохнем!

Выставить руки перед собой. Поворот кистей рук вовнутрь и наружу. Повороты во внутрь кулак сжат, при повороте наружу кулак разжимаем.



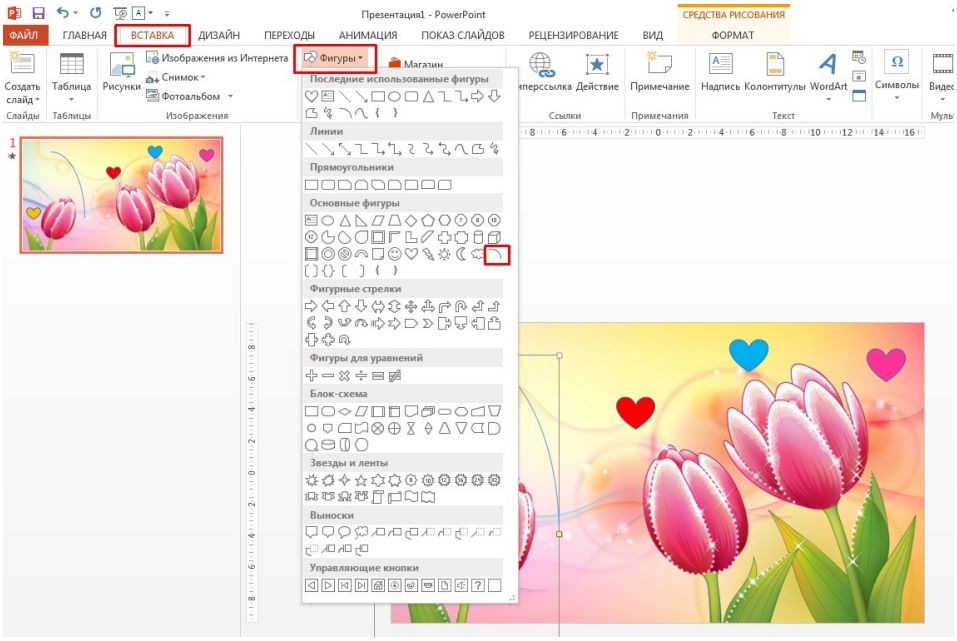
И.п. стоя, ноги на ширине плеч. Наклоны головы вправо два раза, наклоны головы влево два раза

И.п. открываем и закрываем глаза. На счет 1,3 закрываем, на счет 2,4 открываем.

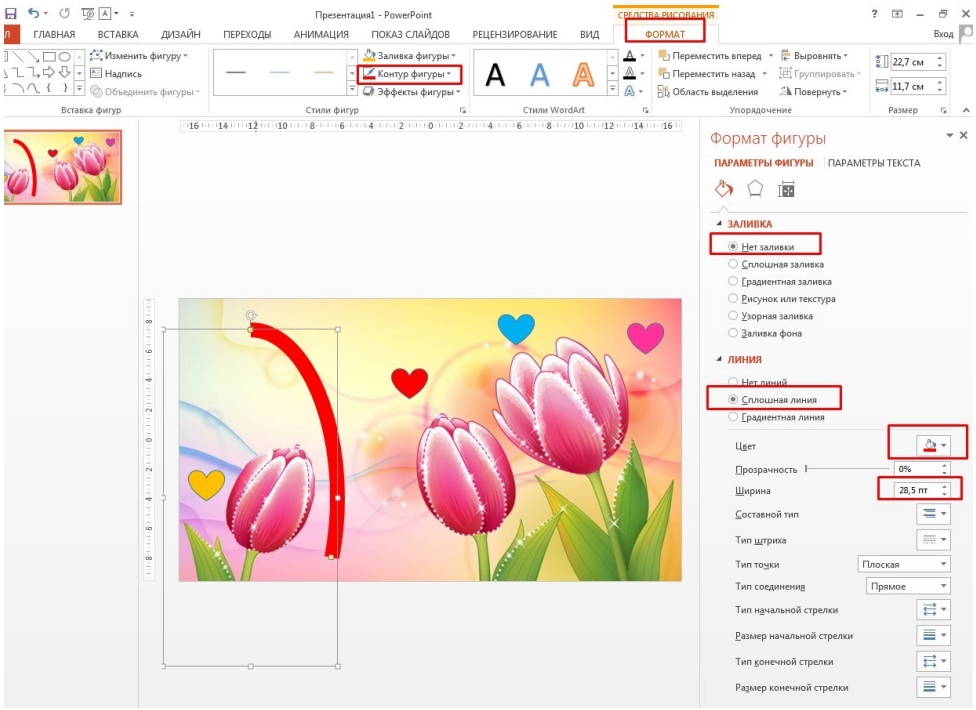
Отправился Страшила дальше и встретил Тотошку. Тотошка сказал, чтобы узнать, что это, нужно разгадать «Облако слов» в котором спрятана известная фраза-запоминалка. Ответ: Каждый охотник желает знать где сидит фазан. (Радуга)



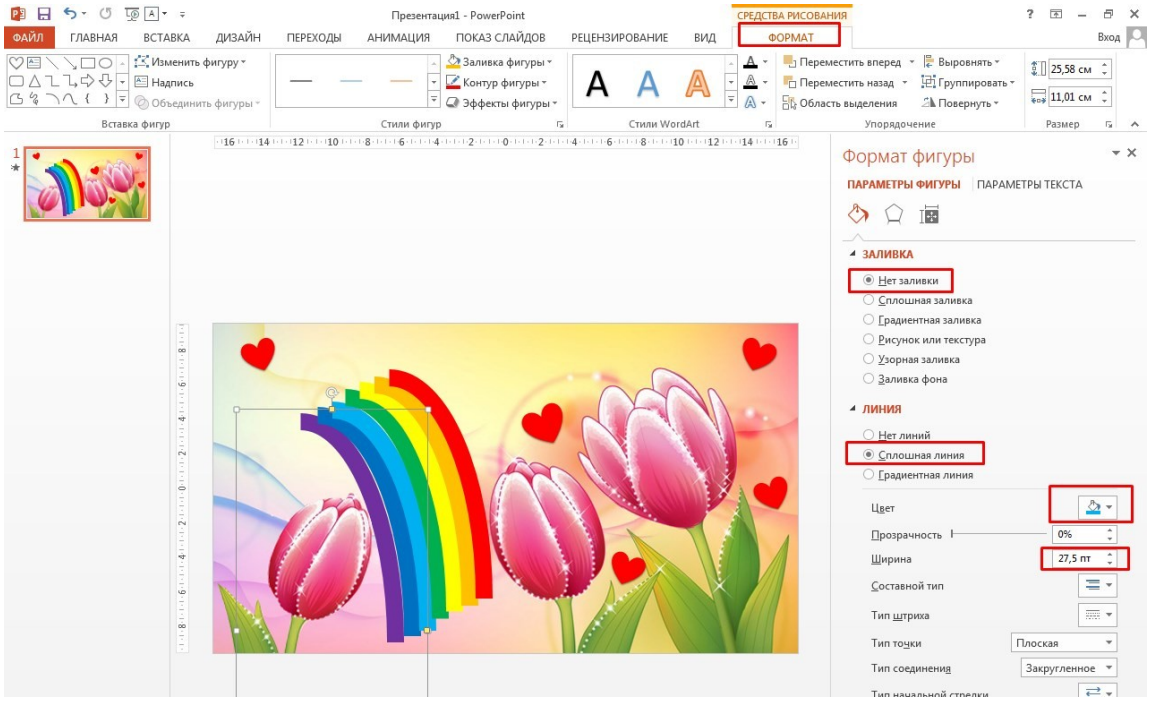
Педагог: Приступаем к созданию радуги. Ее мы тоже будем рисовать средствами Power Point. Начинаем рисовать установив курсор с верхнюю точку расположения радуги на листе



Теперь зададим цвет и ширину линии. Для этого выделим объект и вызовем правой кнопкой мыши контекстное меню и перейдем на позицию Формат фигуры. В открывшейся панели выставим цвет линии красный и зададим толщину линии.

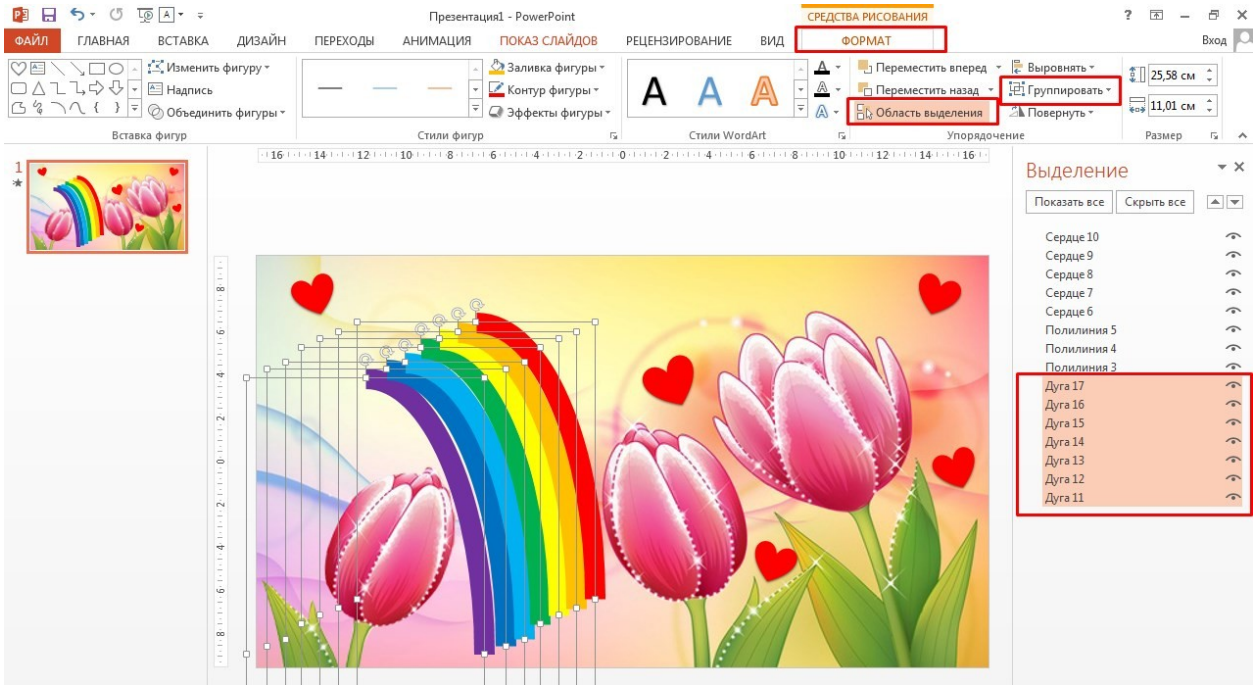


Скопируем наш элемент еще 6 раз. Получили радугу. Не забываем каждому объекту задать свой цвет.

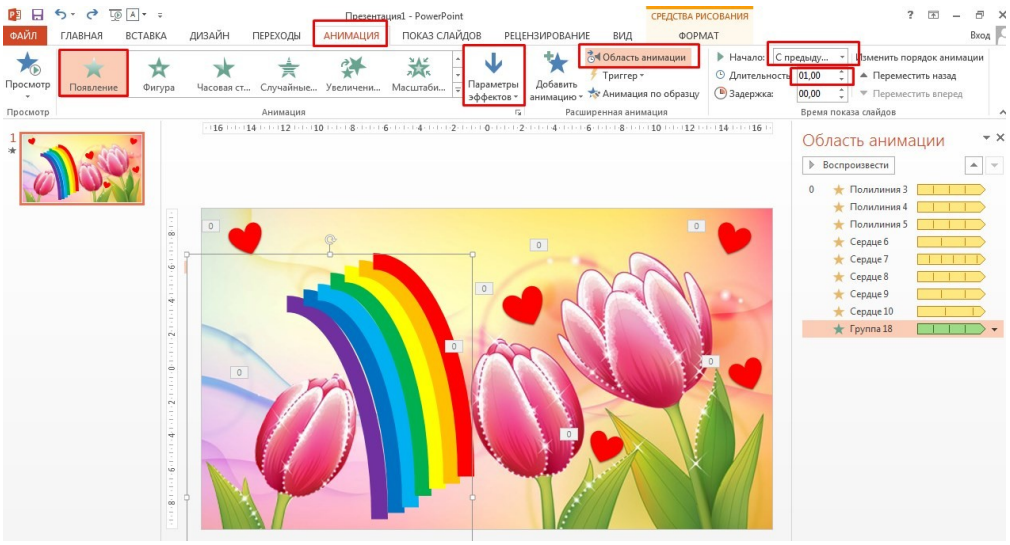


Давайте сгруппируем наши лучи в один объект. Для этого можно использовать мышь и клавишу Shift. Удерживаю клавишу и мышью щелкать по каждому

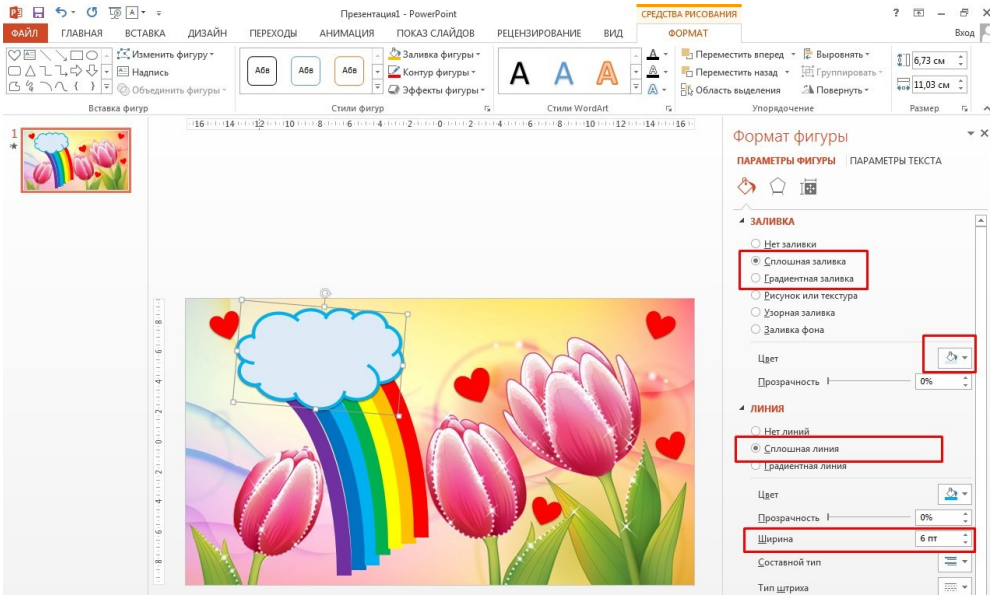
объекту, так выделятся все. Но удобнее вызвать панель Область Выделение. Во вкладке Главная в правом верхнем углу, есть позиция Выделить, выбираем Область выделения или выделив один объект и перейдя во вкладку Формат (Средства рисования) выберем позицию Область выделения. Открывается соответствующая панель. Где используя клавишу Ctrl выбрать позиции, относящиеся к фигуре дуга. Так выделили все части радуги и теперь сгруппируем их. Поставив мышку на выделенные объекты, нажимаем правую кнопку мыши, выходит дополнительное меню, находим позицию Группировать и дальше тоже группировать. Получаем один объект, теперь мы можем его смело переносить двигать и ничего у нас не нарушится.



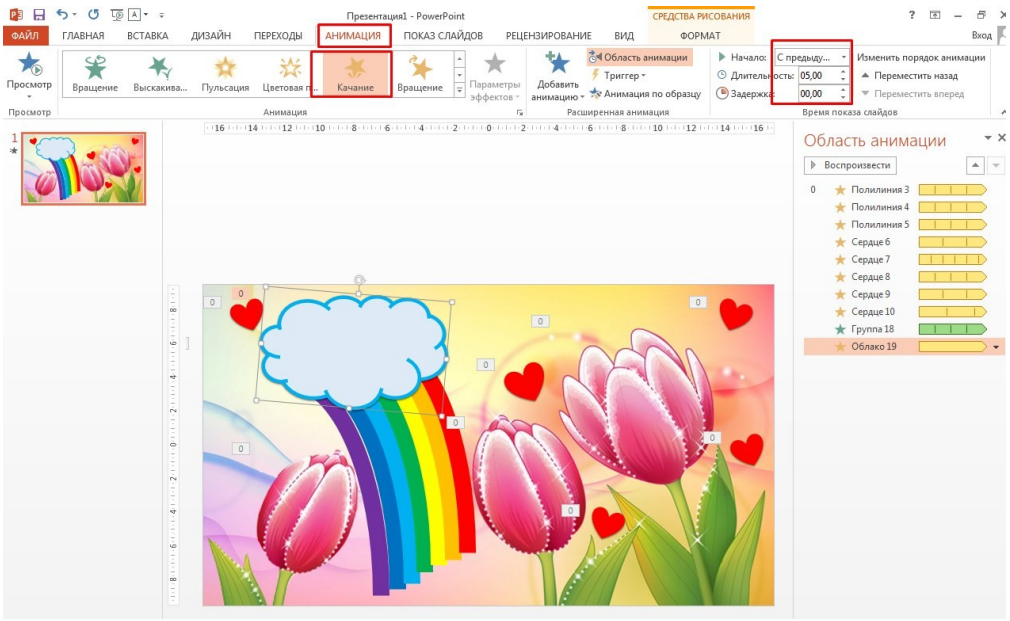
Теперь зададим анимацию нашей радуге (после группирования дуг, а не каждой по отдельности). Перейдем во вкладку Анимация. И выберем анимацию входа – Появление. Настроим начало эффекта, длительность и параметр эффекта и обязательно выставим время «до окончания слайда».



Чтобы скрыть не ровные края радуги, давайте нарисуем фигуру облако. И зададим ей фон и цвет линии и толщину.

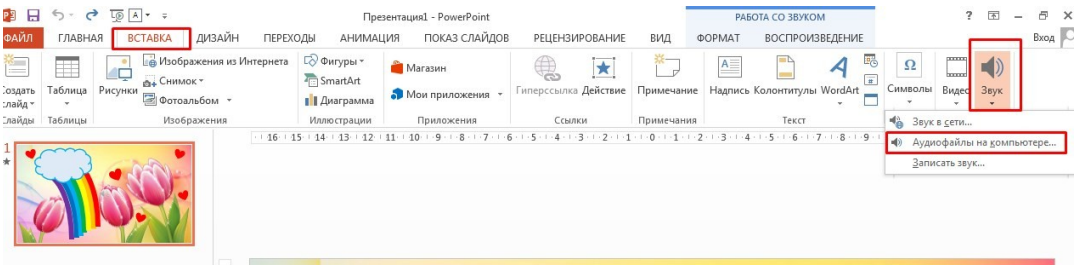


И зададим анимацию облаку. Задав все нужные параметры.

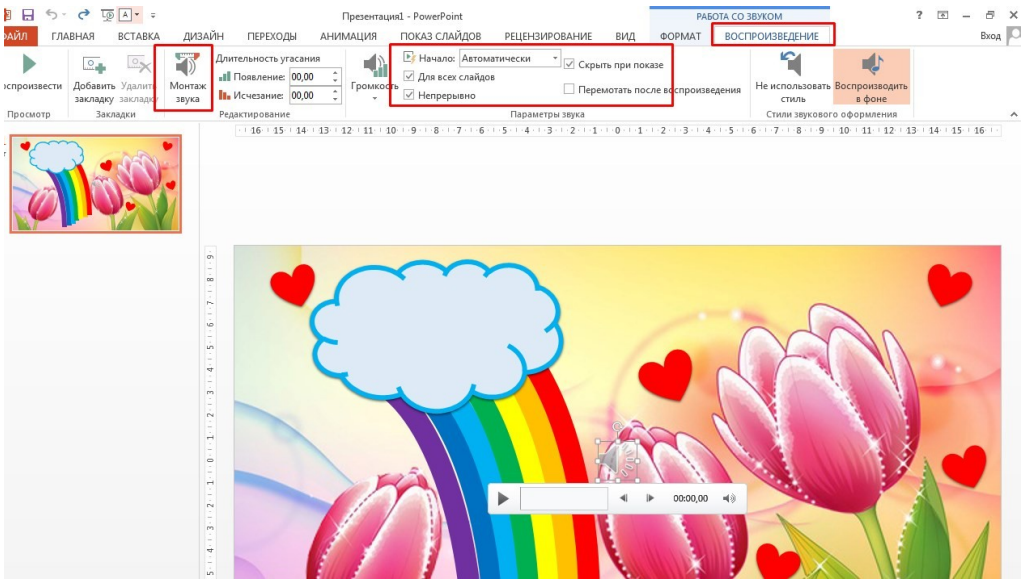


Отправился Страшила дальше и встретил Льва, Лев сидел и грустил. Страшила рассказал, что он с ребятами делает открытку для Элли. Тогда Лев говорит, что это здорово, если на открытке будет хорошая песня, что она ему подняла бы настроение.

Педагог: Сейчас мы с вами приступим к **вставке звукового объекта** на слайд. Вставка звукового объекта совершается во вкладке **Вставка- Звук-Аудиофайлы на компьютере**. Выбираем в папке «Занятие» на Рабочем столе звуковой аудиофайл.



В **панели «Работа со звуком» - воспроизведение** – выставим **начало автоматически, непрерывно и скрыть при показе**, чтобы значок граммофона при демонстрации презентации не был виден на экране.



Все наша анимированная звуковая открытка готова. Запускаем демонстрацию презентации клавишей F5 и смотрим результат.

2. Итог занятия.

Педагог: Ребята, чем мы сегодня занимались на занятии? С какой программой мы сегодня работали? Напомните мне, а с помощью какой анимации мы сегодня с вами делали открытку? А что такое «Анимация»? А что же мы сегодня создавали и для кого?

3.Рефлексия.

«Ромашка успеха»

-На ваших рабочих местах лежат лепестки двух цветов, если вы сделали все правильно и вам было все понятно, возьмите в руки- желтый листочек, красный — если встретились трудности. Выберите соответствующий цвет, который подходит к вашей деятельности на занятии и прикрепите его к серединке цветка на доске.