**Использование информационных технологий во внеклассной работе с детьми младшего школьного возраста**

*Солянова Александра Петровна – студентка 4 курса специальности «Народное художественное творчество» вид «Фотовидеотворчество» КОГПОАУ «Вятский колледж культуры»*

*Научный руководитель – Чернядьева Елена Николаевна*

Для многих учеников начальных классов внеклассная деятельность является привлекающим фактором в учёбе. За день занятий в школе у ребёнка снижается активность и желание проявлять себя на уроке. В отличие от уроков внеклассные мероприятия – это игры, творческие занятия, конкурсы и многое другое, что побуждает интерес у детей к посещению школы. В это время они могут, как отдохнуть и повеселиться, так и приобретать новые навыки и закреплять полученные на уроках знания [1]. В общеобразовательных школах внеклассная работа является широким полем для внедрения средств информационно-коммуникационных технологий.

Современный этап развития образования тесно связан и невозможен без широкого использования современных информационных технологий. В настоящее время, когда идет массовая компьютеризация всех образовательных учреждений, современный учитель не должен отставать от научно-технического прогресса, ему необходимо уметь владеть компьютером и применять информационные технологии в своей профессиональной деятельности [3].

Применение информационных технологий в педагогической деятельности широко используется уже с младшего школьного и даже дошкольного возраста. Так как внеклассные мероприятия с использованием информационных технологий наглядные, эстетически привлекательные, яркие, значительно расширяют возможность предъявления воспитательной информации, оказывают комплексное воздействие на разные каналы восприятия, на различные виды памяти, то процесс воспитания становится более привлекательным для детей, повышается интерес к мероприятиям [4].

Тем не менее, данные мероприятия требуют тщательной предварительной подготовки и при тщательной подготовке большого количества времени, а в некоторых случаях затруднения появляются от того, что у учителя недостаточная компьютерная грамотность [2]. Поэтому, не смотря на достоинства новых форм обучения и воспитания, некоторые педагоги до сих пор работают «по-старинке», что затрудняет усвоение детьми сложного учебного материала [3].

С началом школьной жизни ребёнок переходит от игровой деятельности к учебной. К нему предъявляются более высокие требования в развитии мышления, памяти, вниманию, восприятию и к тому, как формируются учебные знания. Дети переходят к систематическому обучению в школе, что является непривычным для них. В школе появляются новые отношения с взрослыми и сверстниками, ребёнок вливается в коллектив. Именно в младшем школьном возрасте формируется внимание. Учитель должен постоянно владеть им и удерживать на длительное время. Ребята на уроках запоминают то, что вызывает интерес, что-то новое, яркое. Эффективнее всего преподносить информацию для них в игровой форме, с яркими наглядными иллюстрациями. Значение игры долго недооценивалось в психологии детей школьного возраста, в связи с тем, что она носит скрытый характер: переходит переход от игр в плане внешних действий к играм в плане воображения (игры-драматизации). В школьном возрасте меняется соотношение между этими двумя деятельностями: игра начинает подчиняться учебной деятельности. [6]

В настоящее время в педагогический лексикон прочно вошли понятия педагогической и информационной технологии.

Педагогическая технология – это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В.М. Монахов).

Информационные технологии (ИТ) обучения – это педагогическая технология, применяющая специальные способы, программные и технические средства (кино, аудио- и видеотехнику, компьютеры, телекоммуникационные сети) для работы с информацией. [5]

Применение информационных компьютерных технологий в образовательном процессе сейчас очень актуально. Благодаря ИТ, учитель может украсить свой урок, подобрав картинки, схемы, иллюстрации или музыку и видео, что дополнит лекционный материал. С помощью компьютерных технологий дети могут выполнять практические задания, после изученного теоретического материала, проявлять свою индивидуальность, оригинальность и творчество в этой работе. Учитель же может обмениваться опытом, знакомиться с работами других педагогов и публиковать свои так же с помощью компьютера. Создание презентаций облегчает работу на уроке и одновременно повышает эффективность восприятия лекционного материала.

Внеклассная деятельность для детей младшего школьного возраста является неотъемлемой частью учебно-воспитательного процесса. Благодаря тому, что её можно реализовывать по-разному, детям можно преподносить информацию в более доступной и понятной для них форме. Самой подходящей формой внеклассной деятельности для младшего школьного возраста является игра, так как она с самого детства присутствует в их жизни и проста для понимания. Важно, чтобы педагог выбирал тему для игры понятную и актуальную для детей, чтобы они с интересом включались в деятельность. Играя, дети приобретают новые знания или закрепляют уже что-то ранее изученное. Так же дети приучаются к соблюдению определенных правил, развивают коммуникативные навыки и умение работать группами. Игра должна быть интересной, увлекательной, доступной для всех, но в то же время носить воспитательный и обучающий характер.

С целью эффективности использования ИТ во внеклассной работе было разработано и проведено два мероприятия: без использования ИТ и с использованием ИТ.

В связи с тем, что 2016 год обвялен Годом кино в России, тематика мероприятий была посвящена мультфильмам.

Первое мероприятие приурочено к празднованию Международного дня детского телевидения и радиовещания (6 марта) и проведено 9 марта 2016 года на базе МБОУ СОШ №20 г. Кирова для 1 класса.

Ребятам предстояло отправиться в путешествие по стране «Мультляндия», разделившись на 3 команды – по рядам. Мероприятие состояло из 4 конкурсных заданий.

Первый конкурс – разминка, которая заключалась в том, что ребятам необходимо было ответить на вопросы про героев мультфильмов, выбрав правильный ответ из трёх предложенных им вариантов. Во втором заданием командам предлагалось собрать из нескольких частей одну целую картинку на скорость (общая картинка – это кадр из известного мультфильма). Третье задание – это поиск отличий на картинках с героями мультфильмов Последнее задание – творческая игра «Крокодил». Оно состояло из двух этапов. Один человек из команды изображал с помощью пантомима героя мультфильма (надписи с героями игроки вытягивали сами), а команде необходимо было в течение 1 минуты угадать, кто же это. Затем другой участник команды описывал героя мультфильма с помощью слов, но не называя его, а ребята отгадывали.

Ребята с самого начала были заинтересованы и активно принимали участия во всех конкурсных заданиях. Но с середины мероприятия их внимание стало рассредоточенным, и они стали менее усидчивыми, что сказалось на дисциплине. Приходилось постоянно их включать в игру, так как все задания были на слуху, без наглядности, детям часто было сложно реагировать, а ведущему приходилось несколько раз повторять задание.

Классный руководитель отметила, что данное мероприятие развивает творчество, формирует умения работать в группе, умение договариваться. Так же оно было интересно детям, так как им близка заданная тема, они хорошо ориентировались в предложенных заданиях. На её взгляд в игре не хватало дисциплинированности ребят и использования ИТ.

Второе мероприятие «Путешествие из Мультляндии в телевизор» было проведено 30 марта 2016 года с этим же классом, но с использованием ИТ. Дети аналогичным образом были разделены на команды. Детям была представлена наглядная презентация с анимационными героями мультфильмов, которая транслировалась на экран с помощью мультимедийного проектора.

Вначале вниманию детей предлагалась викторина из 16 вопросов в виде таблицы. Строками (категориями) в таблице были названия известных российских мультфильмов «Маша и Медведь», «Фиксики» и «Смешарики». В каждой категории был выделен уровень сложности задания, который соответствовал количеству баллов за правильные ответы. Под цифрой 1 был вопрос по выбранному мультфильму с тремя вариантами ответов (в виде теста). Под цифрой 2 – ребус, который был связан с тем мультфильмом, какой выбрали ребята, то есть задание на логическое мышление. Цифра 3 – это задание с картинкой из мультфильма, на которой чего-то не хватало (задание на внимание). А под цифрой 4 была измененная песня из мультфильма, которую ребятам нужно было угадать по мелодии и напеть несколько слов.

В творческом показе участники команды по очереди выходили, вставали лицом к команде и спиной к экрану, на котором было изображение и надпись с названием известного героя мультфильма. Команда объясняла участнику, кто на картинке, не используя однокоренных и похожих слов. Как только участник угадывал героя, команда получала балл, а на его место выходил следующий участник. Данное задание выполнялось в течение 3 минут, детям необходимо было как можно быстрее объяснять, чтобы каждый из участников команды побывал на месте отгадывающего.

В течение всего мероприятия наблюдалась активность, заинтересованность детей, дружественная и веселая атмосфера, увлечённость творческим процессом, появился азарт соперничества, так как дети в первую очередь выбирали задания, которые приносили наибольшее количество баллов. На этот раз не было необходимости повторять задания несколько раз, так как дети могли прочитать его на слайде. Их внимание и интерес всегда поддерживали яркие картинки на экране, что способствовало дисциплине и увлеченности детей мероприятием.

Учитель отметила, что в данном мероприятии были различные задания (творческие, логические, шуточные), у детей формировалось умение работать в группах. Интересным ей показалось разнообразие видов деятельности и то, что ребята определяли сами для себя уровень сложности заданий, выбирая самые сложные вначале и двигались к простым. Так же классный руководитель считает, что использование ИТ помогло провести мероприятие в более полном объёме.

В ходе подготовки первого мероприятия без использования ИТ «Мультляндия» было отмечено несколько сложностей, которые заключались в том, что приходилось записывать от руки все конкурсы, готовить достаточно много раздаточного материала, что влекло к дополнительным финансовым расходам. Кроме этого, жюри необходимо было считать вручную жетоны.

При разработке второго мероприятия с использованием ИТ «Путешествие из Мультляндии в телевизор» были использованы различные технические средства: наглядность в виде картинок в презентации, музыкальное сопровождение, видеосюжеты.

Рефлексия после обоих мероприятий была проведена и в виде эмоционального состояния учащихся посредством раскрашивания оценки ведущему за мероприятие.

Основной оценкой за первое мероприятие была «5», но встретилась одна «1», так как мальчик расстроился, что команда не выбрала его для участия в творческом конкурсе. Средний балл за мероприятие получился 4,76. Стоит отметить также, что все выбранный цвета для раскраски оценки были насыщенными и яркими: жёлтый, фиолетовый, красный, что говорит о положительном эмоциональном состоянии детей в конце мероприятия.

За второе мероприятие все дети поставили ведущему оценку 5. При раскрашивании оценок дети использовали также яркие цвета: в основном желтый.

Для того, чтобы понять, насколько познавательно эффективны проведенные мероприятия, было проведено тестирование остаточных знаний по вопросам, которые рассматривались на викторинах в каждом из мероприятий. Тест включал в себя шесть вопросов с выбором ответов, два открытых вопроса.

По результатам теста остаточный уровень знаний после проведения первого мероприятия равен 2 по четерехбальной шкале оценки. Остаточный уровень знаний второго мероприятия значительно выше и составляет 3,85 по четерехбальной шкале оценки.

Таким образом, мероприятия с использованием информационных технологий познавательно эффективнее, так как нагляднее и усвоение материала проходит интереснее.

**Cписок литературы**

1. Внеклассная работа в начальной школе: увлекательно и полезно (Наталья Викторовна Шилина) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.proshkolu.ru/lib/id/4925/>
2. ИКТ в начальной школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/628711/>
3. ИКТ во внеклассной работе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/vneklassnaya-rabota/library/2012/04/09/ikt-vo-vneklassnoy-rabote>
4. Использование ИКТ во внеклассной работе (статья) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://videouroki.net/filecom.php?fileid=98733093>.
5. Словарь терминов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.tsput.ru/res/informat/Uchebnik/slovar.htm#ИТ \_обучения.
6. Солодилова О.П. Возрастная психология в вопросах и ответах: учеб. пособие [Текст] / О.П. Солодилова, – М.: ТК. Велби, Изд-во Проспект, 2004. – 288с.