



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

КАФЕДРА ИНФОРМАТИКИ, ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И
МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАТИКЕ

Особенности организации внеурочной деятельности по информатике

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями
подготовки)

Направленность программы бакалавриата

«Информатика. Экономика»


Проверка на объем заимствований:

51,22 % авторского текста

Работа лично подготовлена к защите
рекомендована/не рекомендована

«26» апреля 2018 г.

Зав. кафедрой И, ИТ и МОИ

 Рузаков А.А.

Выполнила:

Студентка группы: ЗФ-513-094-5-1
Вегерина Светлана Михайловна



Научный руководитель:

К.п.н., доцент кафедры ИИТиМОИ
Дмитриева Ольга Александровна



Челябинск

2018



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)**

ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

**КАФЕДРА ИНФОРМАТИКИ, ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И
МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАТИКЕ**

Особенности организации внеурочной деятельности по информатике

**Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями
подготовки)**

Направленность программы бакалавриата

«Информатика. Экономика»

Проверка на объем заимствований:
_____ % авторского текста

Работа _____ к защите
рекомендована/не рекомендована

« ___ » _____ 20__ г.
и.о. зав. кафедрой И, ИТ и МОИ

_____ Рузаков А.А.

Выполнила:
Студентка группы: ЗФ-513-094-5-1
Вегерина Светлана Михайловна

Научный руководитель:
К.п.н., доцент кафедры ИИТиМОИ
Дмитриева Ольга Александровна

**Челябинск
2018**

Оглавление

Введение	3
ГЛАВА 1. ОРГАНИЗАЦИЯ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ШКОЛЕ.....	5
1.1 Понятие внеурочной деятельности. Виды и направления внеурочной деятельности	5
1.2 Классификация результатов внеурочной деятельности учащихся	10
1.3. Взаимосвязь результатов и форм внеурочной деятельности	13
1.4 Организация внеурочной деятельности в системе обучения	16
1.5 Особенности организации внеурочной деятельности школьников по информатике	19
Выводы по 1 главе.....	32
ГЛАВА 2. ОПИСАНИЕ ОПЫТА РАБОТЫ	34
2.1 Потенциал среды программирования Logo 2.0 в организации внеурочной деятельности младших школьников	34
2.2 Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике «Проектная деятельность младших школьников в мультимедийной среде Логомиры» (общеинтеллектуального направления).....	37
2.3 Программно-методическая поддержка курса.....	40
2.4 Апробация результатов исследования в школе.....	51
Выводы по главе 2.....	52
Заключение.....	53
Список литературы	54

Введение

Последнее десятилетие в психолого-педагогической литературе обсуждаются различные аспекты организации внеурочной деятельности в образовании. Теоретические и методические основы организации внеурочной деятельности в образовании рассматривали выдающиеся педагоги прошлого И. Гербарт, А. Дистервег, Я.А. Коменский, Д. Локк, И.Г. Песталоцци, К.Д. Ушинский Л.Н. Толстой и другие.

Наиболее полно сущность организации внеурочной деятельности рассмотрена в работах Ю.А. Барановой, Д.В. Григорьева, П.В. Степанова.

Анализ литературы позволил выявить **противоречие** в том, что формы проведения занятий внеурочной деятельности не конкретизированы, разнообразны, особенности проведения занятий по информатике не учтены, что приводит к отсутствию результатов. Внеурочная деятельность организована на недостаточном уровне в современной школе.

Несмотря на существенный интерес ученых и значительность полученных результатов, проблема организации внеурочной деятельности в процессе обучения информатике остается недостаточно разработанной. Выявленное противоречие помогло обозначить **проблему**: как в современных условиях правильно организовать занятия внеурочной деятельности, учитывая особенности проведения занятий по предмету. Данное противоречие, недостаточная разработанность и практическая значимость проблемы обусловили **тему** исследования: «Особенности организации внеурочной деятельности по информатике».

Цель исследования: изучить теоретические положения по проблеме исследования, разработать и апробировать программу внеурочной деятельности по информатике в школе.

Объект исследования – внеурочная деятельность в образовательном процессе.

Предмет исследования – особенности организации занятий внеурочной деятельности по информатике.

В основу исследования была положена следующая **гипотеза**: учебно-образовательный процесс будет более эффективным, если учитывать особенности организации занятий внеурочной деятельности по предмету Информатика.

В соответствии с поставленной целью и гипотезой исследования необходимо решить следующие **задачи**:

1. Изучить нормативные документы и литературу по предмету исследования.
2. Рассмотреть методики организации курса.
3. Разработать систему занятий по курсу внеурочной деятельности «Проектная деятельность младших школьников в мультимедийной среде «Logo 2.0» 2-го класс.
4. Разработать программно-методическую поддержку данной системы занятий.
5. Апробировать курс в рамках учебного процесса.

ГЛАВА 1. ОРГАНИЗАЦИЯ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ШКОЛЕ

1.1 Понятие внеурочной деятельности. Виды и направления внеурочной деятельности

Внеурочная деятельность школьников – это организация деятельности на основе вариативной составляющей базисного учебного (образовательного) плана, организованная участниками образовательного процесса, отличная от урочной системы обучения. Занятия в области внеурочной деятельности школьников позволяют полностью соответствовать требованиям федеральных государственных образовательных стандартов общего образования.

Внеурочная деятельность позволяет целесообразно решить задачи воспитания и социализации школьников, объединяет все виды деятельности (кроме учебной деятельности и на уроке) [1, с.4].

Выдающийся педагог Ю. Ю. Баранова пишет: «Согласно новому Федеральному учебному плану общеобразовательных учреждений (ОУ) Российской Федерации организация занятий по направлениям внеурочной деятельности является неотъемлемой частью образовательного процесса в школе. Время, отводимое на внеурочную деятельность, используется по желанию учащихся и в формах, отличных от урочной системы обучения» [1, с.7].

Однако сущность термина «внеурочная деятельность» в стандарте нового поколения не раскрывается.

Д. В. Григорьев и П. В. Степанов считают: «Внеурочная деятельность учащихся объединяет все виды деятельности школьников, кроме учебной деятельности и деятельности на уроке». И хотя в первой работе речь идёт о внеурочной деятельности школьников, но независимо от используемых терминов (об этом ещё ведётся дискуссия) основной акцент делается на объединении всех видов деятельности школьников (кроме учебной), в

которых возможно и целесообразно решение задач их воспитания и социализации [7, с. 18].

Учащимся образовательных учреждений предоставляется возможность выбора широкого спектра занятий, направленных на развитие школьника.

Важно иметь в виду, что внеурочная деятельность – это отнюдь немеханическая добавка к основному общему образованию, призванная компенсировать недостатки работы с отстающими или одаренными детьми [9, с. 3].

Внеурочная деятельность представляет собой сложную, взаимосвязанную, хорошо организованную систему, которая может быть реализована с помощью ряда предлагаемых моделей: базовая; модель дополнительного образования; школы продленного дня; оптимизационная модель, инновационно-образовательная модель.

Рассмотрим эти модели.

Базовая модель реализуется через:

- учебный план,
- дополнительные образовательные программы общеобразовательных учреждений,
- дополнительные образовательные программы учреждений дополнительного образования, культуры и спорта,
- организацию деятельности группы продленного дня,
- классное руководство,
- деятельность иных педагогов,
- инновационную деятельность.

Опираясь на базовую модель, предлагается несколько типов организационных моделей внеурочной деятельности.

Модель дополнительного образования: внеурочная деятельность тесно связана с дополнительным образованием. Предполагает использование возможностей ОУ дополнительного образования детей, организаций

культуры и спорта. Преимущества: предоставление широкого спектра направлений детских объединений по интересам, возможности свободного самоопределения, самореализации ребенка.

Модель школы полного дня предполагает создание здоровьесберегающей среды. Возможна лишь в том случае, если есть возможность полноценно оздоравливать: дневной сон, 2х-разовое питание, развитие двигательной активности.

Оптимизационная модель сосредоточена на внутренних ресурсах. Подходит для отдаленных школ. Главный координатор – классный руководитель. Нацелена на развитие коллектива класса, создание органов самоуправления, социально-значимую и творческую деятельность.

Инновационно-образовательная модель предполагает внедрение совершенно нового, того, что еще не практиковалось в данном учреждении.

Предполагает создание экспериментальной площадки, разработку, апробацию, внедрение новых образовательных программ, в том числе специфических для данной местности.

Нормативными документами исключены количественные показатели объема времени, отводимого на организацию внеурочной работы: каждое образовательное учреждение, родители и дети самостоятельно определяют количество времени, отводимого на реализацию внеурочной деятельности, но оно не должно превышать 10 часов в неделю. Часы, отводимые на внеурочную деятельность, используются по желанию учащихся и направлены на реализацию различных форм ее организации, отличных от урочной системы обучения

В нормативных документах исключаются количественные показатели объема времени, выделяемого на организацию внеурочной работы: каждое образовательное учреждение, родители и дети самостоятельно определяют время, затрачиваемое на реализацию внеурочных занятий, но не должно превышать 10 часов в неделю. Часы, выделенные для занятий по внеурочной деятельности, используются по желанию учащихся и направлены на

реализацию различных форм её организации, которые отличаются от урочной системы обучения [7, с. 18].

Согласно Федеральному базисному учебному плану для общеобразовательных учреждений Российской Федерации организация занятий по направлениям внеурочной деятельности является неотъемлемой частью образовательного процесса в школе.

Для реализации в школе доступны следующие **виды внеурочной деятельности:**

- игровая деятельность;
- познавательная деятельность;
- проектная деятельность
- проблемно-ценностное общение;
- досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение);
- художественное творчество;
- социальное творчество (социально преобразующая добровольческая деятельность);
- трудовая (производственная) деятельность;
- спортивно-оздоровительная деятельность;
- туристско-краеведческая деятельность.

В базисном учебном плане выделены основные **направления внеурочной деятельности:**

- духовно-нравственное,
- физкультурно-спортивное и оздоровительное,
- социальное,
- общеинтеллектуальное,
- общекультурное.

Виды и направления внеурочной деятельности школьников тесно связаны между собой. Например, ряд направлений совпадает с видами деятельности (спортивно-оздоровительная, познавательная деятельность и

общеинтеллектуальное направление, художественное творчество и духовно-нравственное направление). Социальное направление и проектная деятельность могут быть реализованы в любом из видов внеурочной деятельности. Они представляют собой содержательные приоритеты при организации внеурочных занятий. Общекультурное направление может быть определено в таких видах внеурочной деятельности, как социальное творчество и трудовая (производственная) деятельность.

Следовательно, все направления внеурочной деятельности необходимо рассматривать как содержательный ориентир при построении соответствующих образовательных программ, а разработку и реализацию конкретных форм внеурочной деятельности школьников основывать на видах деятельности [7. с. 15].

Внеурочная деятельность может быть организована в следующих формах: экскурсии, кружки, секции, олимпиады, конкурсы, конкурсы, проекты, викторины, познавательная практика, исследовательские проекты путем организации деятельности учащегося во взаимодействии со сверстниками, учителями, родителями [7, п. 24]. Как и любая деятельность внеурочная деятельность должна достигать определенных результатов и эффектов обучения.

При организации внеурочной деятельности необходимо понимать различие между результатами и эффектами этой деятельности.

Результатом станет то, что является прямым результатом участия учащегося в этой деятельности. Например, школьник, путешествуя по туристическому маршруту, не только перемещался в пространстве от одной географической точки к другой, преодолевал сложность пути (фактический результат), но и приобретал некоторые знания о себе и других, испытывал и чувствовал что-то как ценность, приобрел опыт самостоятельного действия (воспитательный результат).

Эффект является последствием результата. Например, приобретенные знания, пережитые чувства и отношения, совершенные действия развивали

человека как личность, способствовали формированию его компетентности, идентичности.

Таким образом, воспитательный результат внеурочной деятельности является прямым духовным и моральным приобретением ребенка благодаря его участия в той или иной деятельности.

Воспитательным эффектом внеурочной деятельности является влияние (последствие) того или иного духовного и нравственного приобретения на процесс развития личности ребенка.

В сфере школьного воспитания и социализации существует серьезная путаница понятий «результат» и «эффект». Не упускается из виду и то, что развитие личности ребенка зависит от его собственных усилий в области самосовершенствования, от воспитательных «вкладов» в него семьи, друзей, ближайшего окружения и других факторов. Развитие личности ребенка – это эффект, который стал возможным благодаря тому, что ряд предметов воспитания и социализации (включая самого ребенка) достигли своих результатов.

Профессиональный учитель видит результаты своей работы прежде эффектов. Никакая увлеченность по отношению к процессу деятельности не отменяет для него необходимости добиваться воспитательного результата. В любом воспитательном эффекте он выделяет свой вклад и вклад других субъектов воспитания и социализации [7, с. 35].

1.2 Классификация результатов внеурочной деятельности учащихся

Воспитательные результаты внеурочной деятельности школьников распределяются по трём уровням.

Первым уровнем результатов является приобретение школьниками социальных знаний (об общественных нормах, организации общества, социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения такого уровня результатов важное значение имеет взаимодействие учащегося с его учителями (в основном и в дополнительном

образовании) как значимыми для него носителями положительных социальных знаний и повседневного опыта.

Например, в разговоре о здоровом образе жизни ребенок не только воспринимает информацию от учителя, но и невольно сравнивает её с образом самого учителя. Информация будет более достоверной, если сам учитель культивирует здоровый образ жизни.

Второй уровень результатов – это получение учеником опыта переживания и позитивного отношения к основным ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения такого уровня результатов важное значение имеет то, что школьники взаимодействуют друг с другом на уровне класса, школы, т. е. в защищенной, дружественной, просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинает ценить (или отвергать) их.

Третий уровень результатов – опыт ученика в самостоятельном социальном действии. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, вне дружественной среды школы, для других, часто незнакомых людей, которые не обязательно должны быть положительно настроены к нему, юный человек действительно становится (и не просто учится, как стать) социальным активистом, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельной общественной деятельности приобретается то мужество, та готовность действовать, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества. Очевидно, что для достижения такого уровня результатов особое значение имеет взаимодействие учащегося с социальными субъектами вне школы, в открытой общественной среде.

Достижение трех уровней внеурочной деятельности повышает вероятность появления эффектов воспитания и социализации детей.

Коммуникативные, этические, социальные, гражданские компетенции и социокультурная идентичность могут формироваться среди учеников по этническому, гендерному и другим аспектам.

Например, необоснованно предполагать, что для формирования гражданской компетентности и идентичности школьника достаточно уроков обществознания, занятий по изучению прав человека и т. п. Даже самый лучший урок обществознания может дать учащемуся только знания и понимание социальной жизни, закономерности гражданского поведения (разумеется, но не все). Но если ученик приобретает опыт гражданских отношений и поведения в дружественной среде (например, в самоуправлении в классе) и тем более в открытой социальной среде (в социальном проекте, в гражданской акции), то вероятность становления его гражданской компетентности и идентичности существенно возрастает.

Ю.Ю. Баранова пишет: «При организации внеурочных занятий для младших школьников необходимо учитывать, что, поступив в первый класс, дети особенно восприимчивы к новым социальным знаниям, они пытаются понять для них новую школьную реальность.» Учитель должен поддерживать эту тенденцию, предоставлять такие формы внеурочной деятельности, при которых дети достигнут первого уровня результатов. Во 2-м и 3-м классах, как правило, процесс развития детского коллектива набирает обороты, резко активизируется межличностное взаимодействие младших школьников друг с другом, что создает благоприятную ситуацию для достижения во внеурочной деятельности второго уровня результата. Постепенное восхождение от результатов первого к результатам второго уровня в течение трех лет обучения в школе создает реальную возможность для младшего школьника 4-го класса войти в пространство общественных действий (т. е. достижение третьего уровня результатов). Такой выход для ученика начальной школы обязательно должен быть обязательно оформлен как выход в дружественную среду. Конфликты и неопределенности,

характерные для современной социальной ситуации, должны быть в определенной степени ограничены [7. с. 37].

1.3. Взаимосвязь результатов и форм внеурочной деятельности

Каждый уровень результатов внеурочной деятельности соответствует его образовательной форме (точнее, типу образовательной формы, то есть серию содержательно и структурно подобных форм).

Первый уровень результатов может быть достигнут в относительно простых формах, второй уровень – в более сложных, третий уровень – в самых сложных формах внеурочной деятельности.

Например, в такой форме проблемно-ценностного общения, как этический беседа, вполне возможно достичь уровня знаний и понимания со стороны учащихся обсуждаемого жизненного сюжета (проблемы). Но поскольку в этической беседе основной канал общения «педагог – дети», а непосредственное общение детей друг с другом ограничено, то в этой форме довольно трудно выйти на ценностное отношение школьников к рассматриваемой проблеме (именно в общении со сверстником, таким же, как он сам, ребёнок устанавливает и проверяет свои ценности).

Для запуска ценностного самоопределения нужны уже другие формы – дебаты, тематический диспут. Участвуя в дебатах, школьники получают возможность с разных сторон посмотреть на проблему, обсудить положительные и отрицательные моменты, сравнить своё отношение к проблеме с отношением других участников. Однако дебаты, будучи во многом игровой формой коммуникации, не ставят ребёнка перед необходимостью лично отвечать за свои слова, перейти от слов к делу (т. е. эта форма не нацелена на выход школьника в самостоятельное общественное действие, хотя это и может случиться с конкретным школьником в силу его личных особенностей).

Такая необходимость диктуется другой формой – проблемно-ценностной дискуссией с участием внешних экспертов, где участники высказываются только от себя лично, а любое наигрывание с их стороны

чревато разоблачением и критикой со стороны внешних экспертов, не заинтересованных в искусственной поддержке детских мнений. Проблемно ценностная дискуссия выводит участников на ту грань, когда за словами «Я считаю...» следуют слова «и я готов это сделать».

Итак, практически невозможно достигнуть результата второго и тем более третьего уровня формами, соответствующими первому уровню результатов. В то же время в формах, нацеленных на результат высшего уровня, достижимы и результаты предшествующего уровня. Однако важно понимать: форсирование результатов и форм не обеспечивает повышения качества и эффективности деятельности. Педагог, не владеющий формами деятельности для достижения результатов первого уровня, не может действительно выйти на результаты и формы второго и тем более третьего уровня. Он может это сделать только имитационно.

Понимание взаимосвязи результатов и форм внеурочной деятельности должно позволить педагогам: разрабатывать образовательные программы внеурочной деятельности с чётким и внятным представлением о результате; подбирать такие формы внеурочной деятельности, которые гарантируют достижение результата определённого уровня; выстраивать логику перехода от результатов одного уровня к результатам другого; диагностировать результативность и эффективность внеурочной деятельности; оценивать качество программ внеурочной деятельности (по тому, на какой результат они претендуют, соответствуют ли избранные формы предполагаемым результатам и т.д.) Это лежит в основе построения стимулирующей системы оплаты труда педагогов за организацию внеурочной деятельности школьников [7, стр. 43].

Но поскольку в этическом разговоре основной канал общения «учитель – дети» и непосредственное общение детей друг с другом ограничено, в этой форме довольно сложно достичь ценностного отношения школьников к рассматриваемой проблеме (а именно, при общении со сверстником, как он сам, ребенок устанавливает и проверяет свои ценности).

Для запуска ценностного самоопределения существуют уже другие формы – дебаты, тематические диспут. Участвуя в дискуссии, школьники получают возможность взглянуть на проблему с разных сторон, обсудить положительные и отрицательные моменты, сравнить свое отношение к проблеме с отношением других участников. Однако дискуссия, будучи во многом игровой формой общения, не ставит ребенка перед необходимостью лично отвечать за свои слова, переходить от слов к делу (т. е. эта форма не направлена на выход школьника в самостоятельное социальное действие, хотя это может произойти с конкретными школьниками из-за его личных характеристик).

Эта потребность диктуется другой формой – дискуссией по проблеме с участием внешних экспертов, где участники говорят только сами по себе, и любая игра со своей стороны чревата разоблачением и критикой со стороны внешних экспертов, которые не заинтересованы в искусстве поддерживая мнения детей. Проблемно ценностное обсуждение приводит участников на ту грань, когда за словами «я считаю ...» следуют слова «и я готов это сделать».

Таким образом, практически невозможно достичь результата второго, а тем более третьего уровня формами, соответствующими первому уровню результатов. В то же время в формах, направленных на результат самого высокого уровня, результаты предыдущего уровня достижимы. Однако важно понимать: форсирование результатов и форм не обеспечивает повышения качества и эффективности деятельности. Учитель, который не знает формы деятельности для достижения результатов первого уровня, не может эффективно получить результаты и формы второго и тем более третьего уровня. Он может сделать это только имитационно.

Понимание взаимосвязи между результатами и формами внеурочной деятельности должно позволить педагогам: разработать образовательные программы внеурочной деятельности с четким и понятным представлением о результате; подбирать формы внеурочной деятельности, которые

гарантируют достижение результата определенного уровня; построить логику перехода от результатов одного уровня к результатам другого; диагностировать результативность и эффективность внеурочной деятельности; оценить качество программ внеурочной деятельности (в результате чего они проверяются, соответствуют ли выбранные формы ожидаемым результатам и т. д.). Это лежит в основе построения стимулирующей системы оплаты труда педагогов за организацию внеурочной деятельности школьников [7, р. 43].

1.4 Организация внеурочной деятельности в системе обучения

ФГОС определяет, что образовательная программа общего образования внедряется образовательным учреждением через урочную и внеурочную деятельность с соблюдением требований государственных санитарно-эпидемиологических правил и нормативов.

Под внеурочной деятельностью в рамках реализации ФГОС следует понимать образовательную деятельность, проводимую в формах, отличных от классно-урочной, и направленную на достижение планируемых результатов освоения образовательной программы общего образования.

Программа внеурочной деятельности основного общего образования (ООО) является логическим продолжением внеурочной деятельности начального общего образования (НОО), основными задачами которой было:

- обеспечить благоприятную адаптацию ребенка в школе;
- оптимизировать учебную нагрузку учащихся;
- учитывать возраст и индивидуальные особенности учащихся;
- создать все условия для творческой самореализации личности ребенка,
- более полное раскрытие индивидуальных способностей ребенка.

ОУ при организации внеурочной деятельности были учтены следующие факторы:

- запросы участников образовательного процесса, родителей (законных представителей);

- возрастные и индивидуальные особенности учащихся I -V классов;
- уровень квалификации педагогических работников;
- значение программ внеурочной деятельности для конкурентоспособности ОУ на рынке образовательных услуг.

Программа по внеурочной деятельности реализуется в парадигме системно-деятельностного подхода. ОУ предоставляет обучающимся, родителям возможность выбора широкого спектра занятий, направленных на развитие потенциала учащихся, одаренных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья.

Правильно организованная система внеурочной деятельности представляет собой сферу, в условиях которой можно максимально развивать или формировать когнитивные потребности и способности каждого учащегося, что обеспечит воспитание свободной личности.

Часы, отводимые на внеурочную деятельность, используются по желанию учащихся и направлены на реализацию различных форм её организации, отличных от урочной системы обучения. Занятия проводятся в форме экскурсий, кружков, секций, круглых столов, конференций, дебатов, КВНов, викторин, праздничных мероприятий, классных часов, олимпиад, соревнований, поисковых и научных исследований и т. д. Посещая кружки и секции, учащиеся прекрасно адаптируются в среде сверстников, благодаря индивидуальной работе руководителя, материал изучается более глубоко. На занятиях руководители стараются раскрыть у учащихся такие способности, как организаторские, творческие, музыкальные, которые играют важную роль в духовном развитии подростков.

Внеурочные занятия должны направлять свою деятельность на каждого ученика, чтобы он мог чувствовать свою уникальность и востребованность.

Занятия могут проводить не только преподаватели общеобразовательных учреждений, но и педагоги учреждений дополнительного образования.

Важно, чтобы внеурочная деятельность не ограничивалась набором мероприятий, а целенаправленно строилась и обеспечивала достижение планируемых результатов.

В процессе формирования личности, воспитание как целостное влияния на человека играет определенную роль, поскольку через него в сознании и поведении детей формируются основные социальные, моральные и культурные ценности, которыми руководствуется общество в своей жизнедеятельности. Поэтому состояние общественного сознания и общественной жизни зависит от эффективности системы воспитания, в конечном счете.

Воспитательная парадигма школы требует, чтобы педагогическая команда образовательного учреждения максимизировала развитие потенциальных возможностей личности ребенка, способность к творческой мысли, стремление к духовному самосовершенствованию, независимость, самоуважение, способность принимать рациональные решения и отвечать за их действия.

Внеурочная деятельность направлена на развитие воспитательных результатов:

- приобретение учащимися социального опыта;
- формирование положительного отношения к базовым общественным ценностям;
- приобретение школьниками опыта самостоятельного общественного действия.

Образовательное учреждение самостоятельно определяет содержание внеурочной деятельности [17, с. 4].

1.5 Особенности организации внеурочной деятельности школьников по информатике

Умения и навыки креативной деятельности современному человеку необходимы также, как и фундаментальные знания по общеобразовательным предметам.

Значение внеурочной деятельности для школьного образования на современном этапе развития общества довольно велико. Занятия внеурочной деятельности предназначены для дополнения школьного образования и развития всех аспектов личности. В отличие от формализованных школьных занятий, внеурочная деятельность может быть самой разной: веселой и серьезной, забавной и вдохновляющей для размышлений, дающей отдых и помогающей профессиональному самоопределению.

В разделе «III. Требования к структуре основной образовательной программы» ФГОС внеурочной деятельности уделено значительное внимание. В частности, было отмечено следующее: «13. Основная образовательная программа определяет цели, задачи, планируемые результаты, содержание и организацию образовательного процесса на ступени среднего (полного) общего образования и реализуется образовательным учреждением через урочную и внеурочную деятельность в соответствии с требованиями государственных санитарно-эпидемиологических правил и нормативов.

Внеурочная деятельность организуется по направлениям личностного развития (духовно-нравственного, спортивно-оздоровительного, социального, общеинтеллектуального, общекультурного) в таких формах, как художественные студии, спортивные клубы и секции, молодежные организации, краеведческая работа, научно-практические конференции, школьные научные общества, олимпиады, поисковые и научные исследования, общественно полезные практики, военно-патриотические ассоциации и в других формах, отличные от урочной, на добровольной основе в соответствии с выбором участников образовательного процесса.

Формы организации образовательного процесса, чередование урочной и внеурочной деятельности в рамках реализации базовой образовательной программы определяет образовательное учреждение».

В пункте 14 также отмечается, что содержательный раздел основной образовательной программы «должен определять общее содержание среднего (полного) общего образования и включать образовательные программы, направленные на достижение личностных, предметных и метапредметных результатов, в том числе <...> программы отдельных учебных предметов, курсов и курсов внеурочной деятельности», а организационный раздел программы должен включать в себя план внеурочной деятельности.

Таким образом, стандарт указывает не только на желательность, но фактически – на обязательность ведения внеурочной деятельности (как подтверждено в пункте 15). В то же время рекомендуется проводить её (в частности, в приложении к предмету «Информатика») в направлении реализации научно-исследовательских и проектных форм учебной работы, однако, указана возможность реализации при внеурочной деятельности любых других её форм, отличных от традиционной урочной, на добровольной основе по выбору обучаемых и по согласованию с руководством образовательного учреждения.

Цели и задачи внеурочной деятельности по информатике и ИКТ

Цели внеурочной деятельности по информатике и ИКТ:

- развитие интеллектуальных и творческих способностей обучающихся с помощью средств информационных технологий;
- удовлетворение интересов и запросов обучающихся, связанных с изучением и применением информационных технологий, формирование у них мировоззрения открытого информационного общества;

- формирование самостоятельного приобретения знаний с помощью средств информационных технологий;
- подготовка личности «информационного общества»;
- привлечение учреждения к созданию единого информационного пространства.

Задачи внеурочной деятельности:

- организация внеурочной деятельности школьников с использованием специально разработанных методов, основанных на использовании информационных технологий;
- организация эффективного информационного взаимодействия между субъектами образовательного процесса посредством информационных технологий;
- разработка информационных ресурсов образовательного учреждения (сайт, газета, оформление стендов, летопись, медиатека);
- внедрение современных информационных технологий в социально-воспитательную работу.

Принципы внеочередной деятельности в информатике

Внеурочная деятельность школьников по информатике строится на следующих принципах:

1. Принцип связи обучения с жизнью. Реализация этого принципа позволяет обеспечить тесную связь внеурочной деятельности школьников по информатике с условиями жизни и деятельности ребенка.
2. Принцип коммуникативной активности учащихся. Предпосылкой для более высокой коммуникативной активности учащихся во внеурочной деятельности школьников по информатике является возможность выбрать наиболее интересующий и доступный вид деятельности: ведение переписки с друзьями, чтение книг, развитие умений и навыков по предмету и т. д. Большое значение для стимулирования

коммуникативной активности имеет не только разнообразие видов деятельности, но и её содержательная сторона.

3. Принцип преемственности внеурочной работы с уроками. Во внеурочной работе, так же, как и на уроках необходимо добиваться сознательного применения знаний, умений и навыков. От понимания содержания используемого материала, готовности учащихся включать его в свою деятельность во многом зависит формирование интереса ребенка к компьютеру. Преемственность урока информатики и внеурочной работы по этому предмету не означает дублирования темы, форм и методов работы.
4. Принцип учета возрастных особенностей учащихся. Эффективность внеурочной деятельности школьников по информатике во многом определяется соответствием её содержания, форм и методов этапам изучения информатики и психофизиологическим особенностям учащихся.
5. Принцип сочетания коллективных, групповых и индивидуальных форм работы. Умелое сочетание коллективных, групповых и индивидуальных форм работы основано на хорошем знании учителем контингента учащихся, их интересов, возможностей, планов. Это позволяет оптимально подобрать партнеров, распределять их роли. Индивидуальные, групповые и коллективные виды деятельности должны органически сочетаться между собой.
6. Принцип межпредметных связей в подготовке и проведении внеурочной деятельности школьников по информатике. Значение этого принципа обусловлено, во-первых, единством конечной цели всего учебно-воспитательного процесса школы – формирование всесторонне развитой, гармоничной личности, во-вторых, единством духовной сущности человека, которого невозможно воспитывать и обучать по частям.

Ввиду этого требования внеурочной деятельности школьников по информатике должна проводиться не изолировано, а в тесной взаимосвязи с другими учебными предметами. Использование интересных материалов по географии, истории, литературе и другим предметам при разработке презентаций, докладов, графических изображений и сайтов обогащает внеурочную деятельность школьников по информатике, способствует повышению интереса к ней учащихся и качества её проведения [22, с.7].

Виды внеурочной работы

Внеурочная работа может быть:

Индивидуальная – связана с углубленным изучением теоретических и практических вопросов.

Групповая – осуществляется на факультативных занятиях, в кружках, секциях. Факультативные занятия проводятся на добровольной основе и по выбору самих учеников параллельно с изучением обязательных предметов с целью углубления и обогащения знаний учащихся и развития их творческих способностей и талантов. Их можно проводить в виде обычных уроков, экскурсий, семинаров, дискуссий и т.д. Кружки создаются на добровольной основе. Включают в себя: более углубленное изучение отдельных вопросов учебной программы; ознакомление с жизнью и творческой деятельностью выдающихся ученых, с новейшими достижениями науки и техники; проведение вечеров.

Массовая – олимпиады, КВН, недели информатики, тематические вечера, лекции, выставки, стенгазет и т.д. Олимпиады, конкурсы и викторины стимулируют учебно-познавательную деятельность учащихся и развивают их творческую состязательность в изучении информатики. Мероприятия, проводимые в течение недели информатики, должны быть яркими, запоминающимися, должны пропагандировать знания среди учащихся и выявлять наиболее способных в области информатики. Главная цель вечеров – стимулировать учащихся к более глубокому и всестороннему изучению предмета, прививать им интерес к занятиям информатики. Задача

организаторов вечера – не просто развлечь учащихся, а максимально активизировать их.

Практикум – это вид практических занятий по какому-либо учебному предмету [15, с.12].

Особенности организации внеклассной деятельности студентов в области информатики в начальной школе

В своих работах И. В. Левченко и С. П. Крылова рассмотрели основные аспекты внеурочной деятельности в целом, а также особенности организации внеурочной деятельности по информатике в соответствии с ФГОС. В настоящее время внеурочная деятельность является обязательным компонентом основной образовательной программы, как начального общего образования, так и основного общего образования; она также является неотъемлемой частью содержания образования, что позволяет увеличивать его вариативность и адаптивность к интересам и способностям школьников и младшего, и среднего звена общеобразовательной школы, решать задачи их воспитания и социализации. Но для того, чтобы реализовать дидактический потенциал внеурочной деятельности по информатике, необходимо учитывать особенности такой деятельности:

Во-первых, внеурочная деятельность, продолжая урочную деятельность, должна органично её дополнять. Осуществление взаимосвязи и преемственности урочной и внеурочной деятельности становится механизмом обеспечения полноты и цельности образования. Взаимодействие урочной и внеурочной деятельности осуществляется посредством информационных связей (получение, передача и обмен информацией участниками педагогического процесса в ходе совместной деятельности), вещественных связей (применение конкретных материальных продуктов деятельности педагога и детей), а также связей развития личности (развитие интеллектуальной, волевой, эмоциональной сфер личности учащегося, его качеств, отношений, интересов, потребностей). Также можно выделить внутрипредметное и межпредметное взаимодействие урочной и внеурочной

деятельности. Все это необходимо использовать в полной мере для организации образовательного процесса в начальной школе.

Во-вторых, основной целью внеурочной деятельности по информатике должно быть не освоение школьниками той или иной компьютерной программы, а использование ее содержания для развития умений и навыков конкретного школьника и его приобщение к информационной культуре, применение полученных умений на уроках в различных предметных областях.

В-третьих, в начальной школе приемлемы такие формы организации внеурочной деятельности по информатике как кружок, клуб, студия. Перечисленным формам внеурочной деятельности по информатике присущи практически все виды деятельности, которые могут быть реализованы в начальной школе:

- познавательная деятельность (использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации);
- игровая деятельность (использование дидактических компьютерных игр);
- досугово-развлекательная деятельность (конкурсы, викторины);
- проблемно-ценностное общение (беседы, встречи с интересными людьми);
- художественное творчество (создание иллюстраций, видеоклипов, полномасштабная анимация, компьютерная анимация с собственным озвучиванием);
- социальное творчество (участие в создании школьного и классного телевидения, создание социальной рекламы);
- трудовая (производственная) деятельность (создание мультимедийных продуктов: мультфильмов, видеороликов, презентаций);

- туристско-краеведческие деятельность (экскурсии, создание путеводителей).

В-четвертых, требования к внеурочным занятиям по информатике схожи с требованиями к урокам информатики в необходимости переключения внимания учащихся с технологических аспектов выполнения компьютерных заданий на содержательные, время работы учащихся за компьютером во время занятия не должно превышать 15 минут.

В-пятых, важно помнить, что внеурочное занятие – это не урок, поэтому структура занятия должна отличаться от структуры урока. Психологическая атмосфера на внеурочных занятиях должна носить формальной характер. Это способствует формированию равноправных отношений между учащимися, достижение учащимися результатов побуждает их самостоятельно искать способы решения поставленных задач.

Таким образом, внеурочную деятельность по информатике необходимо включать в основную общеобразовательную программу, поскольку она позволяет в полной мере реализовать освоение младшими школьниками предметных и метапредметных умений в области ИКТ, указанных в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования, а приобретенные знания и навыки учащихся будут доступны в классе для всех предметов начальной школы [26, с.2].

Особенности организации внеурочной деятельности школьников по информатике в основной школе

В свете новых требований, которые новый выдвигает ФГОС к уровню обученности воспитанников, процесс обучения должен привести к формированию личностных; метапредметных; предметных результатов. Формы и методы ведения урока должны помочь учащемуся стать активным участником учебного процесса. Ученик в процессе обучения должен стать субъектом учения, то есть иметь потребность и желание познать учебный

материал и применять его на практике. Эта задача не может быть выполнена без создания соответствующей мотивации.

Вопрос о мотивации учения можно назвать центральным, поскольку мотив является источником деятельности и выполняет функцию побуждения и смыслообразования. Мотивация – это внутренняя психологическая характеристика человека, которая находит выражение во внешних проявлениях, в отношении человека к окружающему миру, к различным видам деятельности.

Для повышения мотивации необходимо:

- обеспечить учащимся ощущение прогресса, переживание успеха в деятельности путем дифференциации обучения;
- использовать все возможности учебного материала для того, чтобы заинтересовать учащихся, активизировать самостоятельное мышление;
- организовать атмосферу сотрудничества на уроке, взаимопомощь и позитивное отношение к предмету в целом;
- проводить индивидуальный подход к каждому ученику, мотивировать его, исходя из его личных мотивов.

Формирование мотивации к изучению предмета «Информатика» происходит не только на уроке, но и в процессе внеурочной деятельности. Направляя свою деятельность на достижение основных целей внеурочной деятельности школьников по информатике путем решения основных задач с помощью информационных технологий, учитель должен учитывать особенности организации внеурочной деятельности по информатике в основной школе:

- 1) Во внеурочной деятельности школьников по информатике решаются узкоспециализированные задачи, которые существенно влияют на отбор содержания.
- 2) К общим требованиям к содержанию внеурочной деятельности школьников могут быть следующие особенности:

- социальная направленность применения информационных технологий;
- актуальность разделов, изучаемых в области информатики и компьютерных программ;
- интеграция урочной и внеурочной деятельности школьников в информатике.

С точки зрения преподавания информатики, содержание внеурочной деятельности школьников совпадает с основными содержательными линиями курса информатики: информация и информационные процессы, представление информации, компьютер, формализация и моделирование, алгоритмизация и программирование, информационные технологии. Проведя опрос школьников, можно определить направления содержания, которые будут представлять интерес для определенного круга учащихся.

3) Содержание внеурочной деятельности школьников должно основываться не только на потребностях самой информатики, но и на интересах и потребностях учащихся, а также на потребностях социально-воспитательной среды школы. Требования к содержанию, методам и организационным формам внеурочной деятельности школьников по информатике определяют принципы, упомянутые ранее (п. 1.5).

4) Формы внеклассной работы классифицируются по разным критериям: по охвату учащихся, по времени проведения, по систематичности, по дидактической цели и т.д. По систематичности можно выделить эпизодические внеклассные мероприятия и постоянно действующие внеклассные организации (работающих, по крайней мере, в течение учебного года). К первому виду относятся:

- Участие в школьном, городском этапе всероссийских олимпиад школьников; олимпиадах по информационным технологиям.
- Выпуск стенной печати.

- Проведение викторин, вечеров, КВН по информатике.
- Проведение тематических конференций и семинаров по информатике.

Ко второму виду внеклассных занятий относятся:

- Разнообразные по формам, задачам кружки по информатике.
- Школьные научные общества.
- Организация различных форм заочного и дистанционного обучения учащихся.

Следует отметить, что это деление условно.

5) Выделяют три основных этапа организации внеурочной деятельности школьников по информатике:

А. Диагностический. Осуществляется анализ психолого-педагогических знаний, умений, причин возникновения трудностей в решении задач. Необходимо определить интересы, способности, склонности школьников и с учетом полученных результатов, формировать у них интерес к одному из направлений информатики или ее приложений для дальнейшего изучения и применения в жизни.

В. Образовательный. На этом этапе предполагается решение следующих задач:

- получение необходимых знаний, умений и навыков работы с информацией и информационными технологиями для выбранного направления деятельности;
- развитие информационной культуры школьников, освоение ими умений рациональной работы с информацией;

Проводятся обучающие курсы, организуются кружки и факультативы, направленные на расширение и углубление знаний и умений школьников в выбранном направлении деятельности по

информатике. Виды внеурочных занятий – лекция, практикум, экскурсия.

С. Деятельностно-оценочный. Предполагается решение следующих задач:

- выполнение заданий на основе приобретенных знаний, умений, навыков;
- формирование способности анализировать и оценивать свою деятельность и осуществлять ее корректировку. На этом этапе осуществляется выполнение заданий с помощью информационных технологий. Виды учебных внеурочных занятий: проект, конкурс, игра, семинар.

Второй и третий этапы могут выполняться параллельно.

б) Основным методом обучения во внеурочной деятельности в области информатики является метод проектов. В основном практико-ориентированные проекты реализуются в рамках кружка, а проекты исследовательской направленности – в рамках школьного НОУ. Проектно-исследовательская деятельность позволяет развивать у учеников логическое мышление, формировать общеучебные умения и навыки. Вовлечение учащегося в творческую работу позволяет ему проявить ему творчество, развивать способность к рефлексии и самооценке, а главное – у него появляется удовлетворение от результатов своего труда и чувство уверенности в своих силах и способностях, то есть повышается мотивация к дальнейшему изучению информатики. В полной форме работа над проектом проходит через пять этапов:

1. Подготовка:

- определяется будущая тема работы;
- выбирается программный продукт;
- определяются основные источники информации.

2. Планирование:

- определение структуры будущей работы;
- подбор необходимого материала;
- подбор необходимых инструментария.

3. Самостоятельная работа, в ходе которой учащемуся приходится осваивать дополнительно другие виды работ и другие программные продукты, кроме основного.

4. Представление или отчет. В ходе защиты учащийся демонстрирует свои коммуникативные способности, умение выступать перед аудиторией, рассуждать, доказывать свое мнение, отвечать на вопросы, оппонировать.

5. Оценка результата. Часто проекты реализуют межпредметные связи, например, в рамках биологии, истории и краеведения.

Учащиеся представляют свои проекты на школьных и городских конференциях НОУ, на школьном конкурсе проектов.

Таким образом, развивается система внеурочной работы по информатике, обеспечивающая:

- самореализацию учащихся;
- углубленное изучение информатики в различных областях;
- участие в конкурсах и олимпиадах по информатике и информационным технологиям.

Эффективность данной организации внеурочной деятельности школьников подтверждается успешным выступлением учащихся школы в школьных и городских конкурсах, конференциях НОУ и олимпиадах по информатике и ИТ [27, с. 17].

Выводы по 1 главе

Внеурочная деятельность в рамках реализации ФГОС ООО – это образовательная деятельность, осуществляемая в формах, отличных от классно-урочных, и направленная на достижение запланированных результатов освоения основной образовательной программы общего образования.

Внеурочная деятельность представляет собой сложную, взаимосвязанную, четко организованную систему, которая может быть реализована с помощью ряда предлагаемых моделей: базовая; модель дополнительного образования; школы продленного дня; оптимизационная модель, инновационно-образовательная модель.

Внеурочная деятельность школьников включает в себя следующие направления: духовно-нравственное, социальное, спортивно-оздоровительное, общеинтеллектуальное, общекультурное.

Внеурочная деятельность объединяет все виды и формы деятельности школьников, в которых можно и целесообразно решать проблемы их воспитания и развития.

Внеурочная деятельность организовывается по направлениям личностного развития в таких формах, как художественные студии, спортивные клубы и секции, молодежные организации, краеведческая работа, научно-практические конференции, школьные научные общества, олимпиады, поисковые и научные исследования, общественно полезные практики, военно-патриотические объединения и в других формах, отличных от урочной, на добровольной основе в соответствии с выбором участников учебного процесса.

Формы организации образовательного процесса, чередование урочной и внеурочной деятельности в рамках реализации основной образовательной программы определяются образовательной организацией.

Чтобы реализовать дидактический потенциал внеурочной деятельности по информатике, необходимо учитывать особенности такой деятельности:

внеурочная деятельность, продолжая урочную деятельность, должна органически дополнять ее, основная цель внеурочных занятий по информатике должна быть – не освоение учащимися той или иной компьютерной программы, а использование ее содержания для развития умений и навыков конкретного школьника, использование приобретенных навыков на уроках в разных предметных областях.

Требования к внеурочным занятиям по информатике аналогичны требованиям к урокам информатики, в которых необходимо переключить внимание учащихся с технологических аспектов выполнения компьютерных задач на содержательные, внеурочное занятие не является уроком, поэтому структура занятия должна отличаться от структуры урока.

Достижение оптимального построения учебного процесса возможно только на основе такого управления, которое организовано с учетом законов и принципов обучения, основанных на применении современных форм и методов обучения, а также на основе изучения и учета специфики организации внеурочной деятельности по информатике в соответствии с возрастом учащихся.

ГЛАВА 2. ОПИСАНИЕ ОПЫТА РАБОТЫ

2.1 Потенциал среды программирования Logo 2.0 в организации внеурочной деятельности младших школьников

Психологическая наука говорит, что возраст младших школьников приходится на сензитивный период, когда он способен сознательно выполнять частичную поисковую деятельность. Это хорошо сочетается с использованием метода проекта, который особенно эффективен при внеурочной форме образования и способствует приобретению знаний путем решения проблемных ситуаций.

В последние годы очень популярным стал язык (и среда) программирования Logo. Этот язык располагается на 32 месте среди самых популярных языков программирования, включая такие, как C, Java, C++, Pascal и другие. Тридцать второе место – у «игрушечного» детского языка. Это можно объяснить только огромной потребностью и педагогического сообщества в целом, и самих детей в средстве для «думания», исследования и самовыражения. Моделирование, презентации, средство для активизации мышления, учебные пособия, межпредметные проекты – вот неполный перечень того, где можно использовать Logo.

Возрастные особенности младшего школьника не позволяют полностью реализовать полноценные научные исследования. В то же время раннее включение в специально разработанную творческую деятельность творческого характера позволяет учащемуся развивать познавательные интересы и исследовательские навыки, которые будут полезны им в более старшем возрасте для выполнения научных и познавательных проектов.

Организация научно-познавательной деятельности школьника требует использования инструмента (средства) для выполнения как исследовательских, так и творческих проектов. В качестве такого инструмента выступает среда программирования Logo.

Это обусловлено следующими соображениями.

Во-первых, программная среда должна быть легка в освоении и понятна даже ученику начальной школы, но в то же время она должна дать возможность в принципе выполнять сложные программы. Это позволяет постепенно направлять деятельность ученика в основное русло научных и познавательных исследований, не тратя время на изучение нового программного обеспечения.

Во-вторых, эта среда должна позволить нам участвовать в программировании и создании творческих проектов. Это позволит вовлечь во внеурочные занятия ребят не только с абстрактно-логическим, но и с преобладанием визуально-образного мышления.

В-третьих, это программный инструмент, вокруг которого развивается активное, творческое, многонаправленное, позитивно настроенное интернет-сообщество. Предполагается, что школьники будут использовать его как пространство идей, как справочную группу для своих собственных проектов, в качестве стимула для создания.

Среда программирования Logo – это, в первую очередь, система программирования, обладающая всеми необходимыми атрибутами. Logo имеет собственный редактор текста программы, встроенные текстовый, графический, музыкальный редакторы.

Таким образом, можно выделить следующие свойства Logo, имеющие значительный педагогический потенциал:

- Простота и дружелюбность интерфейса позволяют начинать изучение программирования, как только дети научатся читать.
- Редактор текстов как конструктор дает возможность на подсознательном уровне превратить «учебу» в «не учебу», а кроме того – сократить количество ошибок в программе.
- Ориентированность на графику, так как доказана эффективность обучения с опорой на наглядно-образное мышление.

Logo не только язык программирования, но и удачная среда для проектной деятельности, поскольку все необходимое для такой деятельности включено в его состав. Кроме названных выше редакторов и функций имеются:

- графический редактор для создания и модификации визуальных объектов;
- библиотека готовых графических объектов (меню форм);
- библиотека звуков и музыкальных фрагментов;
- большое количество примеров.

Logo – это среда программирования, среда разработки, среда моделирования, среда для творчества. Таким образом, педагогический потенциал среды программирования Logo позволяет рассматривать её как перспективный способ организации междисциплинарной внеурочной научной и познавательной проектной деятельности школьника для его личностного и творческого развития.

В качестве способов организации внеурочной проектной деятельности школьника выделяется:

- использование среды программирования Logo в качестве системообразующего элемента;
- выполнение научно-познавательных и творческих проектов междисциплинарного характера;

К наиболее существенным особенностям предлагаемой модели внеурочной деятельности относятся:

- выполнение проектов в среде программирования Logo;
- возможность как индивидуальной, так и групповой работы;
- безотметочная система оценивания;
- доведение проекта до защиты как одно из наиболее важных правил;
- возможность свободно обмениваться мнениями, как внутри своей группы, так и вне её;

Типы проектов, выполняемых в среде Logo:

- музыкальный проект;
- анимация;
- интерактивная игра;
- графика;
- учебная презентация;
- демонстрационный эксперимент;

По содержанию проекты разделяются на свободные и предметные

2.2 Рабочая программа внеурочной деятельности по информатике «Проектная деятельность младших школьников в мультимедийной среде Логомиры» (общеинтеллектуального направления)

Цель и задачи программы

Цель программы: комплексное решение задач воспитания, образования, развития личности в современном социуме, формирование познавательной и творческой активности через организацию проектно-исследовательской деятельности учащихся в мультимедийной среде ЛогоМиры как одной из форм образовательной технологии с применением ИТ.

Задачи программы:

Образовательная

- вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс;
- освоение среды ЛогоМиры и информационных технологий;
- изучение алгоритмизации;
- получение учащимися навыков поиска необходимой информации и ее обработки;
- получение учащимися навыков планирования работы, прогнозирования результатов и представления своего проекта.

Воспитательная

- воспитание культуры и самостоятельности мышления;

- привлечение членов семьи к участию в школьной жизни.

Развивающая

- развивать творческие способности учащихся, эстетический вкус;
- активизация познавательной деятельности;
- развивать логическое мышление;
- формировать навыки исследовательской деятельности.

Программа основана на адаптации к условиям дополнительного образования предметов, изучаемых в рамках основной программы: информатика, литературное чтение, русский язык, изобразительное искусство, окружающий мир, музыка. К числу таких форм адаптации относится комплексное искусство анимации, близкое и понятное детям.

Новизна данной программы заключается в самом понятии проекта в ЛогоМире:

- Задание сформулировано достаточно свободно.
- Имеется цель – содержательно понятная и привлекательная для реализации.
- По мере выполнения задания цель может уточняться.

Для реализации программы определены объем часов: во 2 классе – 34 часа.

При реализации программы используются следующие формы и методы: беседы, демонстрация, практикумы, создание проектов.

Обучение в среде Лого Миры ведется в следующем порядке:

1. **Освоение графического редактора.** Знакомство со средой начинается с освоения графического редактора (умение пользоваться инструментами рисования: карандаш, овал, прямоугольник и т.д.). Большой выбор форм, позволяют «переодевать» черепашку в разные костюмы. Детям предлагаются задания, развивающие фантазию, образное мышление, воображение.

2. **Освоение текстового редактора.** Работа со шрифтами, стилем, размером, цветом и т.д. Учащиеся с удовольствием делают расписание уроков, поздравительные открытки, работая не только в текстовом редакторе, но и используя графические возможности программы. Освоив текстовый и графический редакторы, учащиеся получают больше возможностей проявить свои творческие фантазии и идеи.

3. Программирование

Следующий этап – программирование. Учимся рисовать с помощью черепашки геометрические фигуры (квадрат, овал и т.д.). Постепенно переходим к рисованию сложных фигур, осваивая все более трудные команды программирования.

4. **Мультипликация** Освоив графику, текстовый редактор, программирование, учащиеся начинают делать небольшие компьютерные мультфильмы: сочинять сценарий, рисовать фон, создавать и оживлять персонажи. Обучение в среде Лого вызывает у учащихся повышенный интерес к предмету, развивает математическую интуицию и геометрические представления, является своеобразным математическим тренажером, формирует алгоритмический, структурный, логический и комбинаторный типы мышления.

Содержание курса 2 класс

Знакомство с технологией работы в Логомире. Интерфейс программы Логомиры и его основные объекты: рабочее поле, поле команд, меню инструментов, черепаха. Начало программирования. Концепция команды в среде Логомиры. Команды управления движением черепахи. Команды поворотов. Входные параметры команды. Рисование фигур с помощью черепахи. Создание кнопки. Запись звука.

На практических занятиях учащиеся изучают базовые технические навыки и конкретные модели деятельности с использованием инструментов информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). В то же время занятия носят активно-деятельностный, проектный характер.

При этом учащийся выполняет задание, которое является осмысленным, интересным и важным лично для него, и при этом:

- осваивает модели проектной деятельности;
- приобретает конкретные технические навыки в использовании ИКТ, получает представление о широком спектре технических решений (оборудовании и информационных ресурсах);
- получает наиболее существенные базовые знания из области информационных технологий;
- развивает навыки общения, решения поставленных задач, достижения цели.

2.3 Программно-методическая поддержка курса

В качестве программно-методической поддержки был создан электронный образовательный ресурс. Данный ЭОР разработан как для учителей, так и для учеников. ЭОР разработан с использованием технологии E-Publicsh сайта edusite.ru и располагается по адресу <http://informatika.74335s013.edusite.ru>

На рисунке 1 представлена главная страница ресурса

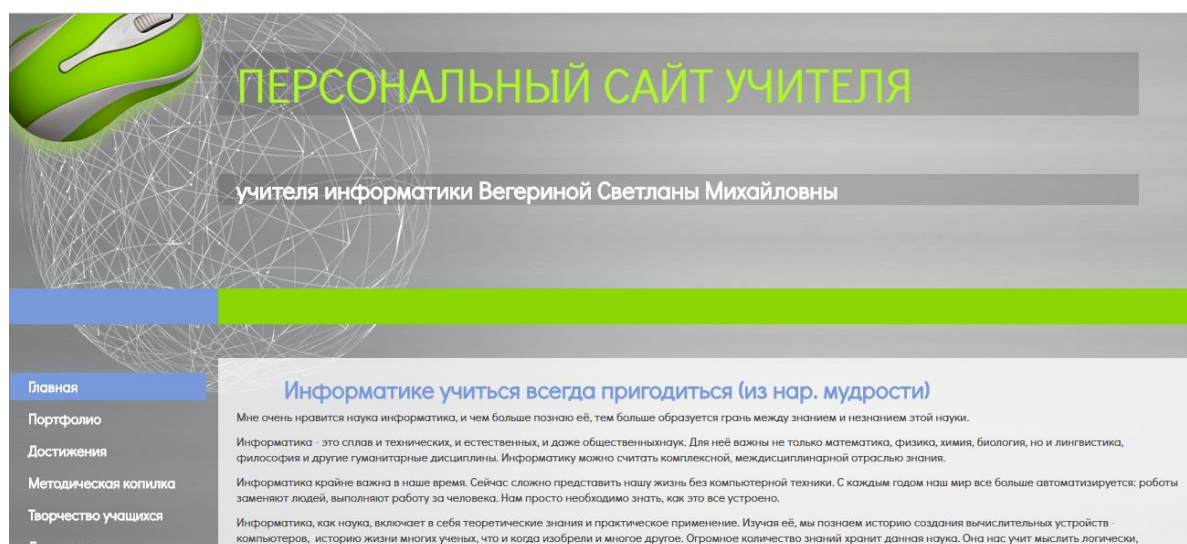


Рис. 1. Главная страница

Слева располагается меню сайта.

Меню состоит из 9 разделов:

1. Главная
2. Портфолио
3. Достижения
4. Методическая копилка
5. Для учителя
6. Для ученика
7. Новости

На рисунке 2 представлено Главное меню

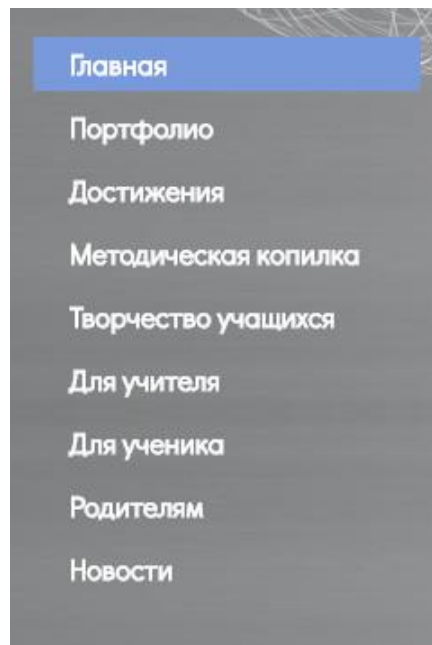


Рис. 2. Главное меню

В разделе Методическая копилка представлены страницы, на которых размещены рабочие программы по преподаваемым предметам, в том числе и по внеурочной деятельности.

На рисунке 3 отражены все вложенные страницы с рабочими программами

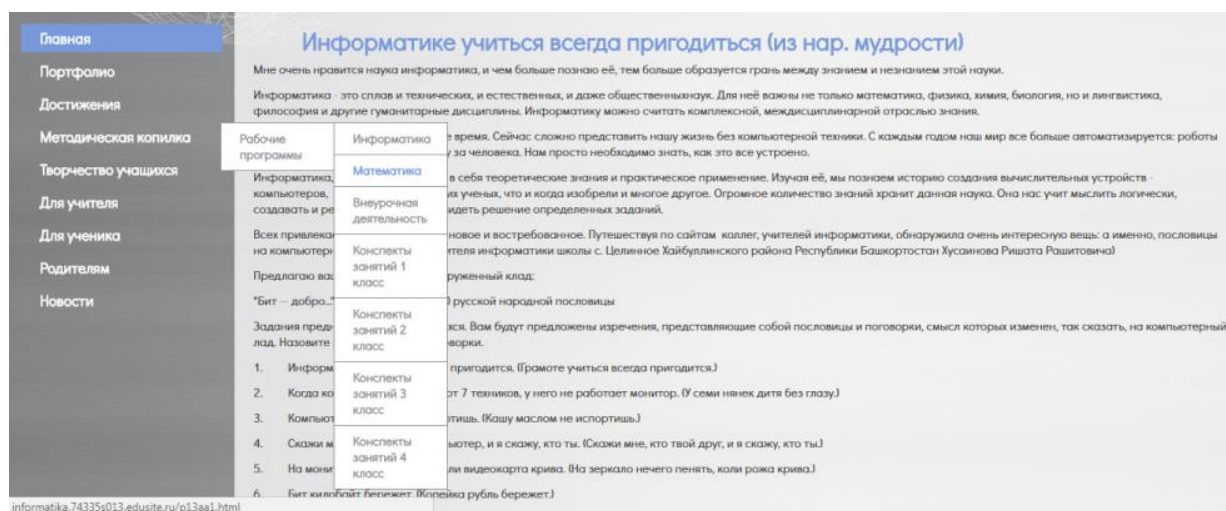


Рис. 3. Вложенные страницы

Для курса внеурочной деятельности «Проектная деятельность младших школьников в мультимедийной среде Логомиры» общеинтеллектуального направления для учащихся 1 – 4 классов разработана рабочая программа и методические рекомендации к проведению занятий. На рисунке 4 представлены ссылки на рабочие программы по внеурочной деятельности.

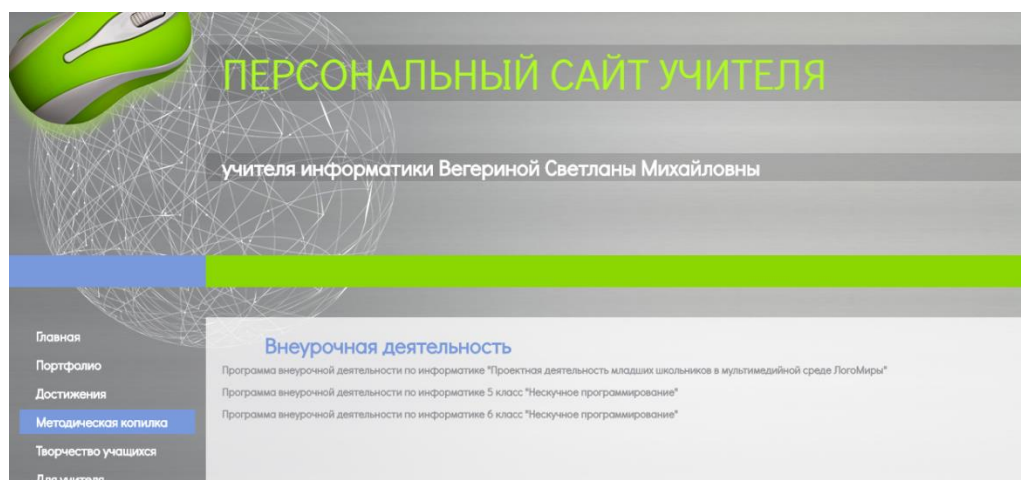


Рис. 4. Ссылки на рабочие программы по внеурочной деятельности

На странице Конспекты занятий. 2 класс расположена программно – методическая поддержка курса внеурочной деятельности для учащихся 2 класса. На рисунке 5 представлена информация о занятиях внеурочной деятельности

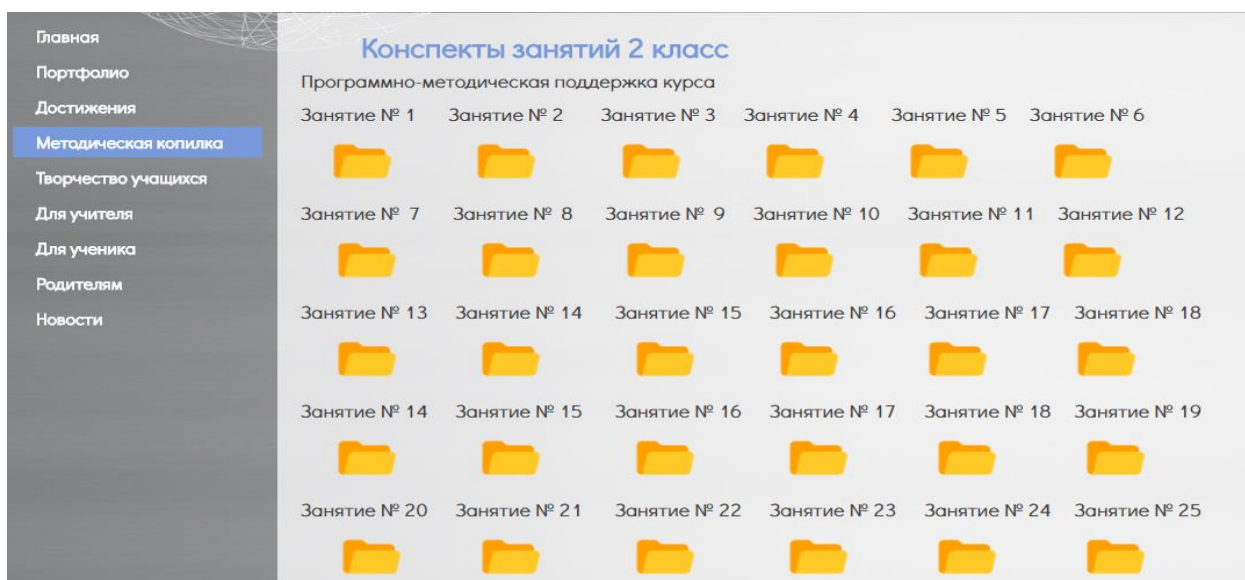


Рис. 5. Информация о занятиях внеурочной деятельности

На каждый значок папки прикреплена ссылка на архив с материалами для проведения занятия. В состав архива входит конспект занятия, презентация для изучения нового материала, инструкция для учащихся по работе на компьютере по новой теме. На рисунках 6, 7, 8 представлены фрагменты конспекта, презентации и инструкции.

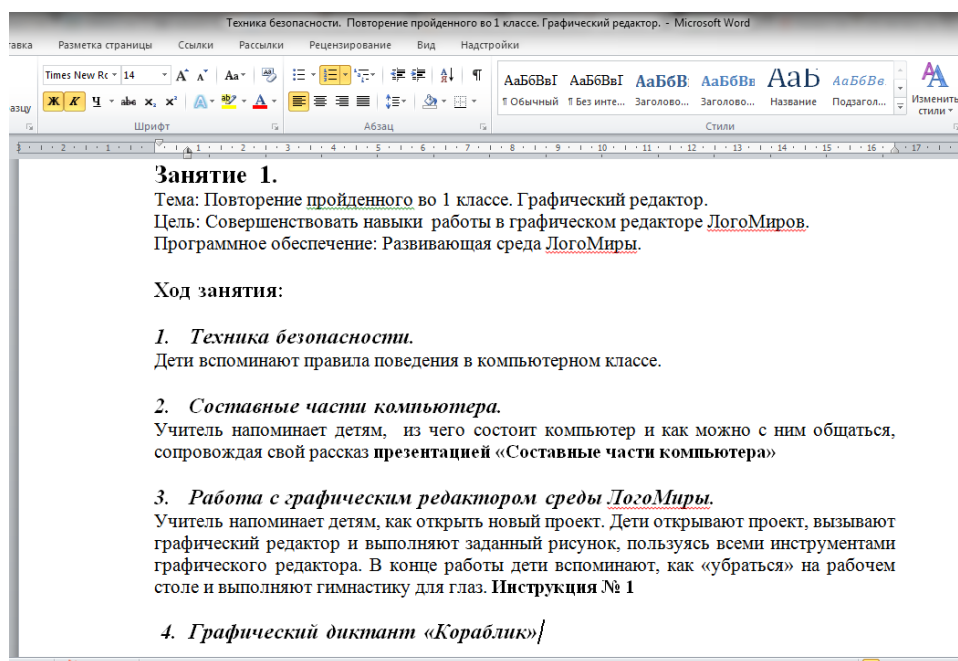


Рис. 6. Фрагмент конспекта

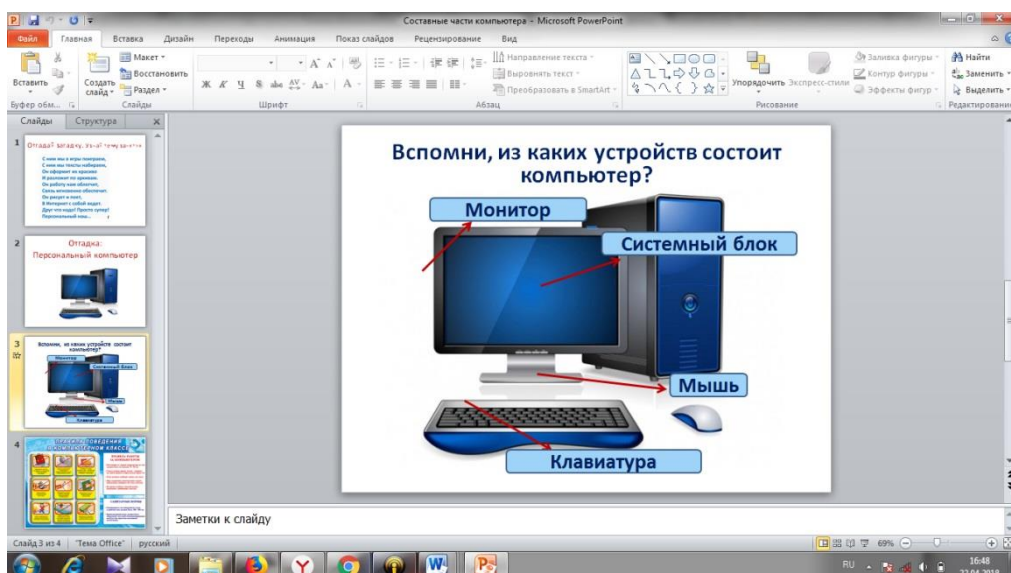


Рис.7. Фрагмент презентации

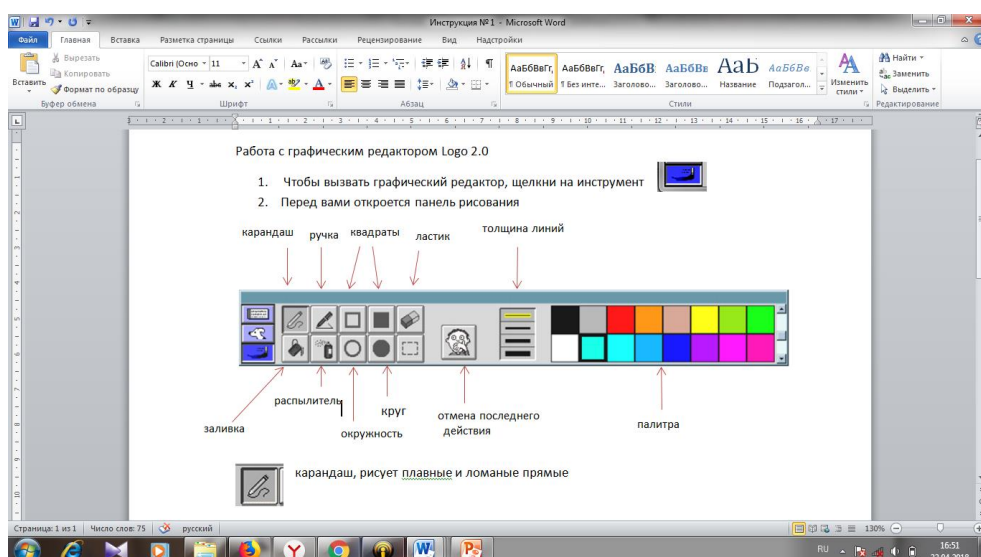


Рис. 8. Фрагмент инструкции

Внеурочная деятельность, которая проводится целыми курсами, рассчитанными на весь учебный год, как говорилось уже выше, считается систематичной. Такая деятельность позволяет из урока в урок совершенствовать навыки работы с компьютером, с элементами программных сред, а также развивать мышление учащихся. В ходе работы на занятиях дети создают определенный программный продукт. Познакомиться с работами детей можно в разделе Творчество учащихся. На рисунке 9 представлена страница сайта Творчество учащихся

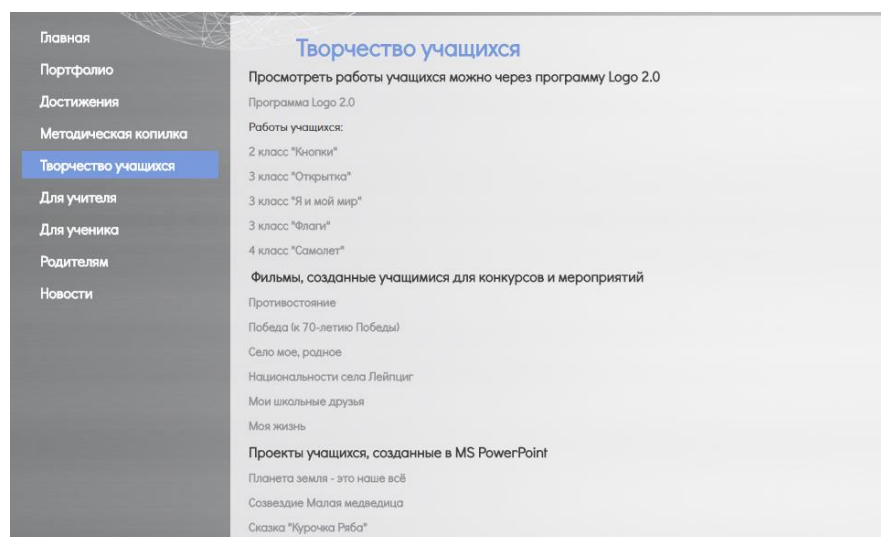


Рис. 9. Страница сайта Творчество учащихся

Для просмотра работ учащихся, созданных в Логомирах, представлена сама программа LOGO 2.0

На рисунке 10 представлен проект «Кнопки», в ходе работы над которым учащиеся понимают, как для объекта подается программа (программа прописана в инструкции исполнителя или программа размещается в кнопке)

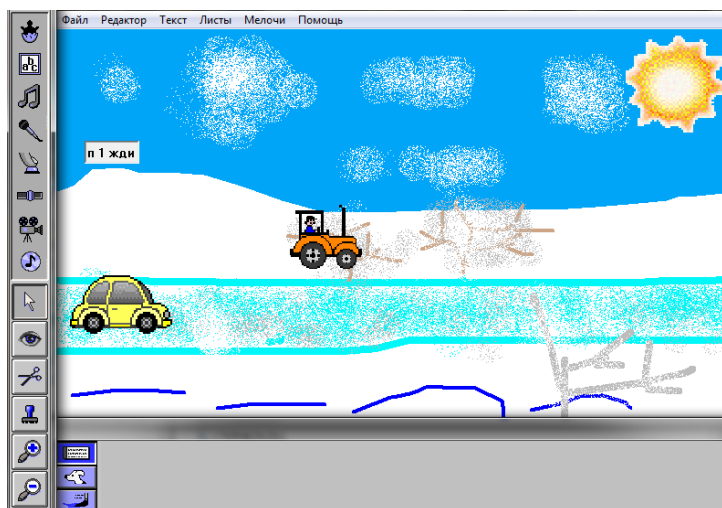


Рис. 10. Проект «Кнопки»

Продолжая работу с кнопками, разрабатываем проект посложнее. На рисунке 11 видно, что в проекте используется не одна кнопка, а целый пульт (несколько кнопок) для управления самолетом.

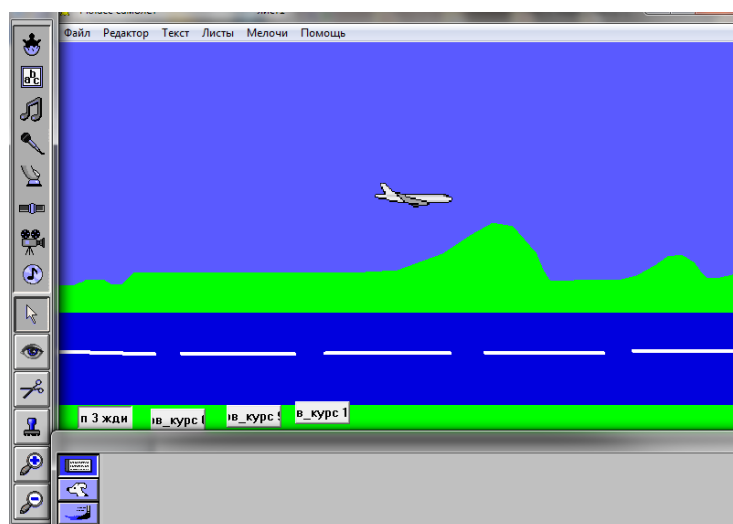


Рис. 11. Проект «Самолет»

Продолжая вести разговор о систематичности проведения внеурочной деятельности, нельзя не сказать о эпизодических внеклассных мероприятиях по информатике, а это тоже внеурочная деятельность.

В нашей школе, МОУ СОШ с. Лейпциг, проводятся такие мероприятия по информатике, как конкурсы компьютерного рисунка (рис. 12 и рис. 13),

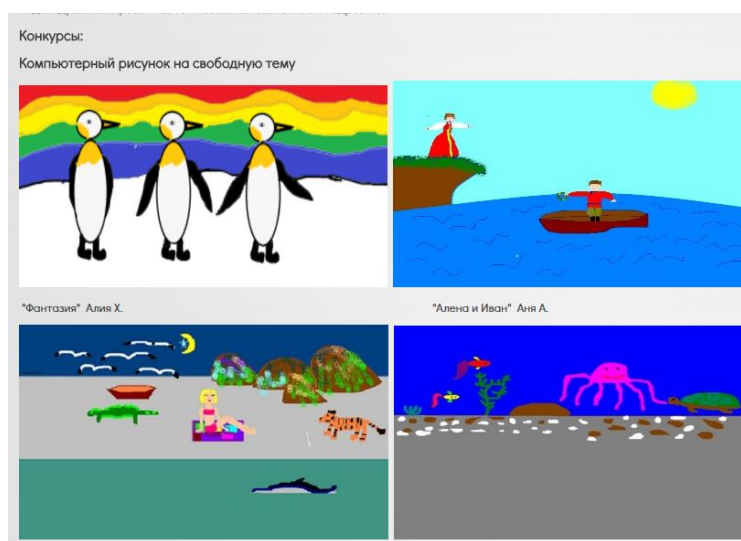


Рис. 12. Конкурс компьютерного рисунка



Рис. 13. Конкурс компьютерного рисунка
 фотоконкурсы, конкурс стенгазет по информатике (рис.14, рис. 15 и
 рис. 16),

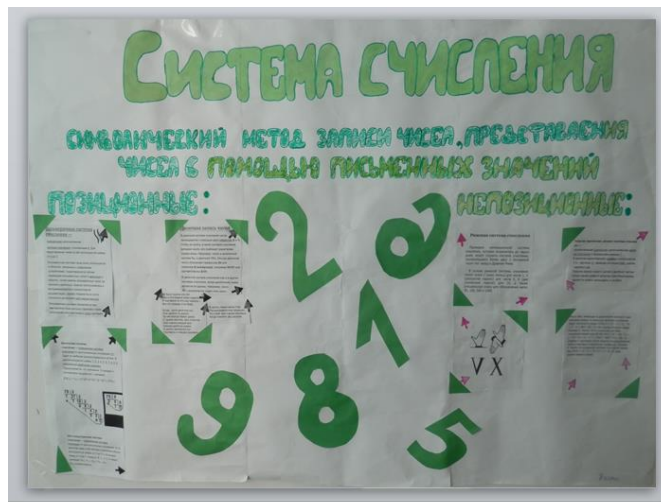


Рис. 14. Конкурс стенгазет



Рис. 15. Конкурс стенгазет



Рис. 16. Конкурс стенгазет

КВНы и мероприятия (рис.17, рис.18 и рис.19),

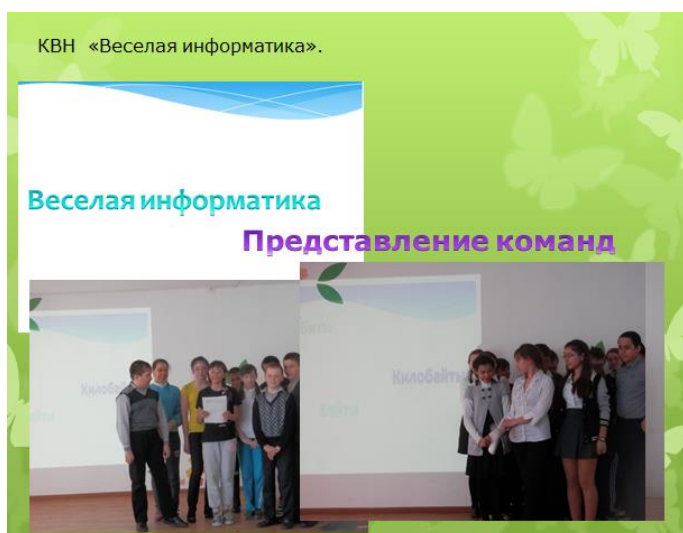


Рис. 17. КВН «Веселая информатика»

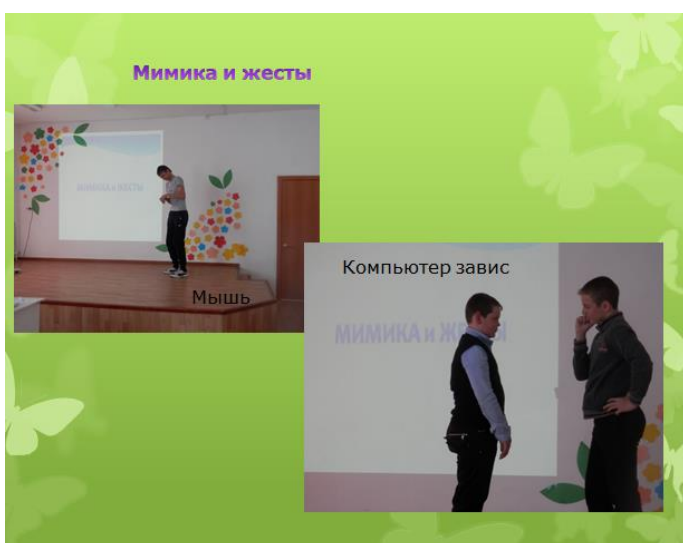


Рис.18. КВН «Веселая информатика»



Рис. 19. КВН «Веселая информатика»
интерактивные уроки (рис.20, рис. 21, рис. 22, рис. 23 и рис. 24),

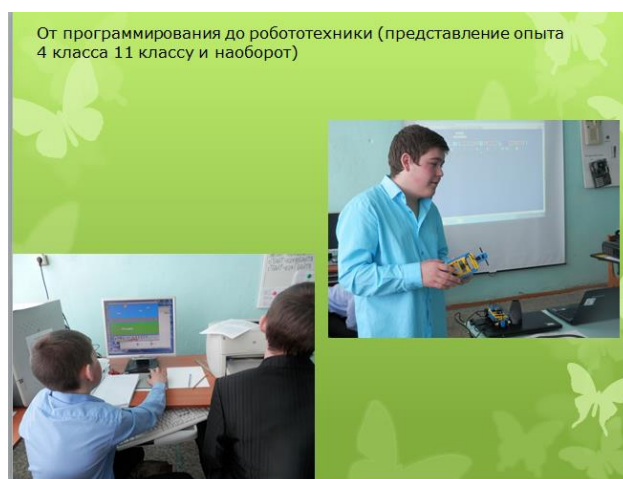


Рис. 20. Интерактивные уроки



Рис. 21. Интерактивные уроки



Рис. 22. Интерактивные уроки



Рис. 23. Интерактивные уроки

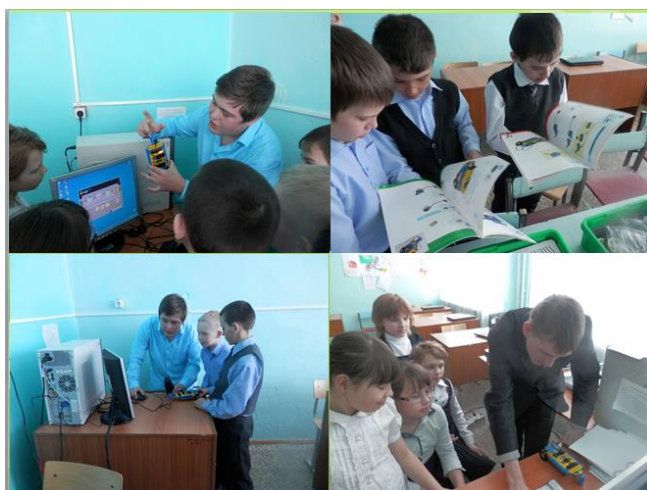


Рис. 24. Интерактивные уроки

ежегодное участие детей в Международном конкурсе «Инфознайка».
 На элективных курсах дети с удовольствием работают над созданием своих

первых фильмов. Все приобретенные навыки и умения в работе над фильмом используют для подготовки фильмов на конкурсы. Так видеофильм «Противостояние» на тему борьбы с терроризмом в районном конкурсе «Медиапоколение» был создан и представлен учащейся 9 класса. В ходе работы над индивидуальным проектом «Мобильная зависимость подростков» с учащейся 7 класса была изучена теоретическая сторона проблемы, проведено социологическое исследование среди подростков нашей школы «Определение мобильной зависимости» (тест). Социальный проект рассчитан на привлечение внимания социума. Для этого был разработан сценарий классного часа «Мобильная зависимость подростков – проблема 21 века». Для его проведения были собраны и созданы видео и мультимедийные продукты. Все эти творческие работы представлены на странице сайта Творчество учащихся.

2.4 Апробация результатов исследования в школе

Педагогическая апробация проводилась во время учебного процесса в МОУ СОШ с. Лейпциг. Курс изучался детьми 7-8 лет в общеобразовательном классе. В течение 34 занятий были рассмотрены темы:

1. Работа с полем форм – 10 часов.
2. Новый инструмент рисовалки «выделитель» – 1 час.
3. Внешняя память компьютера – 2 часа.
4. Проект «Мой день» – 4 часа.
5. Логомиры. Мультимедиа – 2 часа.
6. Проектная деятельность – 11 часов.

Апробация по курсу прошла успешно. Учащиеся разобрались в программном обеспечении, выполняя практические задания, на занятиях самостоятельно решали поставленные перед ними задачи в каждой теме. Большой интерес у учащихся вызвали последние занятия – представление своих проектов.

Выводы по главе 2

Основываясь на теоретических принципах, изложенных в первой главе, вторая глава содержит анализ нормативных документов и литературы по изучаемой теме, а также описание курса внеурочной деятельности для младших школьников.

Апробация курса проводилась в рамках учебного плана МОУ СОШ с. Лейпциг. Курс легко осваивается учащимися. У школьников наблюдается повышенный интерес к предмету и программированию.

То, что учащиеся делают на занятиях внеурочной деятельности, не всегда получается с первого раза, приходится искать причину неудачной анимации, проверять несколько раз: правильно ли написана программа для исполнителя – все это указывает на то, что ребенок сознательно выполняет частичную поисковую деятельность. Мы полагаем, что на внеурочных занятиях мои ученики в среде программирования Logo будут постепенно приобретать навыки работы с графическими и текстовыми редакторами, с командами программирования и, наконец, научится создавать небольшие компьютерные мультфильмы.

Изучение средств Logo заставляет учащихся проявлять повышенный интерес к предмету, развивает математическую интуицию и геометрические представления, является своего рода математическим тренажёром, формирует алгоритмический, структурный, логический и комбинаторный типы мышления. С учетом этого, внеурочная деятельность по информатике для младших школьников, а именно их проектная деятельность в среде Логомиры позволит в тесной взаимосвязи с другими учебными предметами использовать интересные материалы по географии, истории, биологии, литературе в своих проектах в будущем.

Таким образом, во второй главе исследования был разработан и апробирован курс внеурочной деятельности, разработана программно-методическая поддержка к нему.

Заключение

В завершении исследования, важно отметить, что мультимедийная среда Logo является довольно важным программным обеспечением для начинающих изучать информатику и информационные технологии. Работа в среде Logo поможет ребятам с младшего школьного возраста определиться с начальными представлениями о работе с текстовыми окнами, графическими объектами, музыкальными продуктами и элементами анимации. Ребенок, работающий над своим проектом, находится в творческом поиске и на данный момент изучает главное: определить цель создания конкретного проекта.

Целью исследования является улучшение усвоения предметов таких областей, как «Математика и информатика» и «Субъекты естественных наук».

В ходе работы была достигнута цель и решены все задачи: изучена и проанализирована литература по проблеме исследования, выявлены плюсы и минусы; на основе полученных знаний разработан учебный курс, направленный на формирование познавательной и творческой активности посредством организации проектной и исследовательской деятельности учащихся в мультимедийной среде Logo как одной из форм образовательной технологии с применением ИТ и методические рекомендации для этого курса; разработана программно-методическая поддержка курса.

В подтверждение гипотезы следует сказать, что эта программно-методическая поддержка курса и учет особенностей организации занятий внеурочной деятельности по информатике позволяют сделать учебно-образовательный процесс более эффективным.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что гипотеза доказана.

Список литературы

1. Баранова, А.В., Кисляков, А.В. Моделируем внеурочную деятельность обучающихся [Текст]/ А. В. Баранова. – М.: Просвещение, 2013. – 96 с.
2. Библиофонд [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.bibliofond.ru>, **свободный**
3. Брагуца, А.В. Развитие сотрудничества младших школьников во внеурочной деятельности [Текст]/А.В. Брагуца // Начальная школа. – 2011.- №6. – С.53-55
4. Выготский, Л.С. Память и ее развитие в детском возрасте. Лекции по психологии [Текст]/ Л.С. Выготский. – М.: Владос, 2008. – 234 с.
5. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк. Книга для учителя. [Текст]/ Л.С. Выготский. – М.: Владос, 2007. – 94 с.
6. Горский, В.А. Примерные программы внеурочной деятельности. [Текст] / В.А. Горский. – М.: Просвещение, 2011. – 111 с.
7. Григорьев, Д.В., Степанов, П.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор. [Текст] / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2013. – 222 с.
8. Григорьев, Д.В., Степанов, П.В. Методический конструктор «Внеурочная деятельность школьников» [Текст] / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов., – М.: Просвещение, 2011. – 225 с.
9. Евладова, Е. Б. Внеурочная деятельность: взгляд сквозь призму ФГОС [Текст] / Е. Б. Евладова // Воспитание школьников. – 2012. -№ 3 – с. 15-17.
- 10.Занков, Л.В. Избранные педагогические труды [Текст]/ Л.В. Занков. – М.: Просвещение, 2011. – 486 с.
11. Цветкова, М.С., Богомолова, О. Б. Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3–6 классы. [Текст] / М.С. Цветкова., О.Б. Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 128 с.

12. Цветкова, М.С., Богомолова, О. Б. Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 7-9 классы. [Текст] / М.С. Цветкова., О.Б. Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 128 с.
13. Крылова, С. П., Левченко, И.В. Необходимость и возможность обучения мультимедийным технологиям на уроках информатики в начальной школе [Текст] / С.П. Крылова., И.В. Левченко // Бюллетень лаборатории математического, естественно-научного образования и информатизации: сб.науч.тр. – Воронеж: Научная книга, 2013. – с. 130-134.
14. Кулагина, И.Ю. Младшие школьники: особенности развития [Текст]/ И.Ю. Кулагина. – М.: Эксмо, 2009. – 176 с.
15. Куприянов, Б.В. Дополнительное образование и внеурочная деятельность: проблемы взаимодействия и интеграции [Текст]/ Б. В. Куприянов // Воспитание школьников. – 2012. -№ 6 – с. 3-7.
16. Левченко, И. В., Методологические вопросы методики обучения информатике в средней общеобразовательной школе: учебно-метод. пособие для студентов педвузов и университетов [Текст]/ И.В. Левченко. – М.: МГПУ, 2012. – 170 с.
17. Об организации внеурочной деятельности при введении Федерального образовательного стандарта общего образования [Текст]: Письмо Департамента общего образования Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2011 г. № 03-296 // Научно-методический журнал «Методист». – 2011. -№ 9. – 65 с.
18. Программа внеурочной деятельности МОУ СОШ с. Лейпциг. Приложение к основной образовательной программе основного общего образования [Текст]/ Локальный акт МОУ СОШ с. Лейпциг. – 2016 г. – 27 с.

19. Сабельникова, С.И. Организация внеурочной деятельности обучающихся [Текст] / С.И. Сабельникова // Управление начальной школой. – 2011. -№3. – с.4-22
20. Созонова, В. П. Примерная программа школьников во внеурочной деятельности в начальной школе [Текст] / В.П. Созонова. Завуч начальной школы. – 2011. -№ 5. – с. 64-77
21. Социальная сеть работников образования [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://nsportal.ru> , **свободный**
22. Учительская копилка [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://uchkopilka.ru> , **свободный**
23. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Текст] / Министерство образования и науки Рос. Федерации. – 2-е изд.-М.: Просвещение, 2011 г. – 25 с.
24. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Текст] / Серия: стандарты второго поколения. М.: Просвещение, 2011 г. – 24 с.
25. Шмалькова, Л.В. Планирование и анализ реализаций внеурочной деятельности [Текст]/ Л.В. Шмалькова // Управление начальной школой. – 2011. -№12. – с. 5-12.