

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ
«ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ №1»**

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
РЕСУРСОВ В ПРОЦЕССЕ ПОДГОТОВКИ К ЗАНЯТИЯМ И
ВОСПИТАТЕЛЬНЫМ МЕРОПРИЯТИЯМ**

**сборник материалов
регионального практико-ориентированного семинара**

Набережные Челны – 2022г.

Печатается по решению редакционно-издательского совета муниципального бюджетного учреждения «Информационно-методический центр»
г. Набережные Челны

«Использование электронных образовательных ресурсов в процессе подготовки к занятиям и воспитательным мероприятиям»: материалы регионального практико-ориентированного семинара, г. Набережные Челны, 2022 год - 76 с.

Составители:

С.Г. Соловьев, заведующий отделом ЦДР «Светлячок» МАУДО «Городской дворец творчества детей и молодежи №1»

А.Ф. Гилязова, методист отдела ЦДР «Светлячок» МАУДО «Городской дворец творчества детей и молодежи №1»

Редакторы:

Н.А. Нестерова, директор МБУ «Информационно-методический центр»

С.И. Батыршина, методист по воспитательной работе и дополнительному образованию детей МБУ «Информационно-методический центр»

В сборнике представлены материалы из опыта работы педагогов организаций дополнительного, общеобразовательного и дошкольного образования детей. Статьи посвящены внедрению в практику электронных образовательных ресурсов в процессе подготовки к занятиям и воспитательным мероприятиям. Сборник адресован педагогам в области дополнительного образования детей, дошкольных, общеобразовательных организаций.

Оглавление

1. Акбарова К. С., Давлетшина М. Р. Современные электронные ресурсы в образовательном процессе ДОУ	5
2. Ахметшина А. А. Особенности использования электронных образовательных ресурсов в условиях хореографического коллектива.....	7
3. Белова А. С. Использование QR-код технологий на мероприятиях для детей старшего дошкольного возраста на примере квест-игры «Тайна дворца»	9
4. Брюхова С. С. Использование электронных образовательных ресурсов в работе с ОВЗ	12
5. Валиева Р. Ш. QR-коды как инновационный инструмент в образовании.....	13
6. Гараева А. И. Использование интерактивной презентации на открытом занятии.....	15
7. Гилязова А. Ф. Создание веб-викторины с помощью сайта WIX.com	18
8. Грачёва Э. Ф. Использование образовательных электронных ресурсов при подготовке к занятиям в объединении «Английский клуб»	19
9. Дубровина Д. С. Использование инструмента Multi-ROM на занятиях по английскому языку с учащимися 8-10 лет в сфере дополнительного образования.....	20
10. Зиновьева Т. Ю. Использование электронных образовательных ресурсов в процессе подготовки к занятиям по физической культуре.....	22
11. Калимуллина Ч. Н. Топ-3 сайта для вовлечения обучающихся в мир английского языка	24
12. Капустина О.Д., Галиуллина Э.Н. Мульти-лаборатория для детей с тяжелыми нарушениями речи.....	27
13. Овчинникова А.А. Развитие информационно-образовательной среды в условиях хореографической студии «Терпсихора»	30
14. Онгина Н.А. Кейс-технология как один из интерактивных методов обучения учащихся с ограниченными возможностями здоровья	32
15. Павлова Д.С. Использование цифровых технологий при создании коллективно творческих дел в лагере	35
16. Панина Л.И. Использование электронных ресурсов на музыкальных занятиях	39
17. Потапенко О.В. Совершенствование техники «накаты слева и справа» с использованием мультимедиа и специальных тренажеров» по дополнительной	

общеобразовательной общеразвивающей программе «Настольный теннис».....	41
18. Сайфуллина Г.Ф.	
Электронные образовательные ресурсы в современной школе	44
19. Сайфуллина Г.Ф.	
Использование электронных образовательных ресурсов в рамках деятельности городских программ.....	46
20. Сибгатуллина Л.И.	
Использование электронных образовательных ресурсов в процессе подготовки к занятиям по английскому языку	49
21. Соловьев С.Г.	
Электронные образовательные ресурсы – плюсы и минусы	52
22. Тимофеева Д.Ф.	
Интерактивные формы работы с обучающимися с ОВЗ в дополнительном образовании по формированию художественно-творческих способностей	53
23. Туаева И.В.	
Использование цифровых технологий при разработке и проведении занятия по теме «Работа с залом» по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «ВО!Вожатый!» ...	55
24. Фесянова Н.Л.	
Онлайн-мероприятия как форма воспитательной работы.....	58
25. Харитонов В.К.	
IT-технологии в боевых искусствах при проведении онлайн-мероприятий по каратэ в дополнительном образовании.....	60
26. Хасаншина Е.В.	
Использование цифровых технологий при разработке и проведении занятия по теме «Storpmotion (Стопмоушн) анимация»	63
27. Хатыпова З.М.	
Использование презентации с гиперссылкой на занятиях по театрализованной деятельности	65
28. Шаехова Д.Ф.	
Использование электронных образовательных ресурсов и методов обучения декоративно-прикладному искусству в системе дополнительного образования младших школьников.....	68
29. Шакирова В.В.	
Особенности проведения интеллектуального мероприятия на онлайн платформе	70
30. Ямалеева Ф.М.	
Использование информационно-коммуникационных технологий в учебно-воспитательном процессе начальной школе	72

Современные электронные ресурсы в образовательном процессе ДОУ

**Акбарова Ксения Сергеевна,
Давлетшина Миляуша Раифовна
воспитатели МБДОУ «Детский
сад №39 «Весёлый улей»
г. Набережные Челны**

Современные требования к качеству образования в детском саду, предполагают, что педагог должен владеть необходимыми педагогическими навыками. Актуальность использования электронных ресурсов в образовании обусловлена социальной потребностью в повышении качества обучения, воспитания детей дошкольного возраста, практической потребностью в использовании в дошкольных образовательных учреждениях современных компьютерных программ. Отечественные и зарубежные исследования использования компьютера в дошкольных образовательных учреждениях убедительно доказывают возможность, целесообразность инновационных технологий и особую роль компьютера в развитии интеллекта и в целом личности ребёнка.

Мы хотим рассказать об электронных ресурсах, применяемых в нашем детском саду, и поделиться своим опытом работы. Их использование является одним из эффективных способов повышения качества образовательного процесса.

Одна из задач ДОУ на учебный 2021-2022 год звучит так:

Расширить работу по нравственно-патриотическому воспитанию детей дошкольного возраста.

Ожидаемый нами результат: повышение эффективности образовательного уровня детей дошкольного возраста методом приобретения ими навыков пользования информационными технологиями; создание побуждающей среды обучения, служит стимулом социальному развитию детей.

Нами были запланированы и проведены следующие мероприятия:

1. Работа с педагогами: анкетирование «Патриотическое воспитание детей в ДОУ». <https://forms.gle/JBnRgJT1p62C73EWA>

2. Работа с родителем: анкетирование «Патриотическое воспитание».

<https://forms.gle/mvX9JTgk8bYtXBAu5>

С результатами анкетирования можно ознакомиться по данной ссылке

<https://forms.gle/JBnRgJT1p62C73EWA>

По итогам анкетирования педагогов была проведена консультация на тему «Создание предметно-развивающей среды в группах для нравственно-патриотического воспитания дошкольника».

Данная ссылка на консультацию

https://www.canva.com/design/DAEx1VcaqU4/5xlzID_KxqyryOoOQTpzAA/view?utm_content=DAEx1VcaqU4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

С результатами анкетирования родителей можно ознакомиться по данной ссылке <https://forms.gle/mvX9JTgk8bYtXBAu5>

По итогам анкетирования родителей была проведена консультация на тему, «Какую литературу использовать при воспитании патриотических чувств». Данная ссылка на консультацию

https://www.canva.com/design/DAEwv_gSnr4/aRY_VXFIDOZ_5szu3x0OeA/watch?utm_content=DAEwv_gSnr4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

А также с семьями воспитанников провели фотоконкурс «Любимое место семьи в нашем городе».

Данная ссылка на фото <https://cloud.mail.ru/public/8u47/2L9eiKf4a>

Работа с детьми: экскурсия в библиотеку-филиал №16, <https://cloud.mail.ru/public/Nm3o/P1C3aVfcL> выставка детских рисунков «Мы любим наш город».

В нашем детском саду педагоги один раз в неделю интерактивные игры. <https://cloud.mail.ru/public/Sr2X/VXjgKNy3r>, <https://cloud.mail.ru/public/61yc/yxYxcYLa9>

Преимущества использования интерактивных игр в ДОУ

1. Привлекает детское внимание движением, звуками, анимацией, героями и яркостью, наглядностью. Обучение становится для детей привлекательным и захватывающим, и вызывает положительные эмоции.

2. Данные игры созданы для индивидуального, коллективного и подгруппового применения.

3. Дошкольник осваивает элементарные навыки использования электронных технологий, у него формируется познавательная активность.

4. Педагоги повышают свой профессиональный уровень.

Таким образом, можно сделать вывод: использование электронных ресурсов в детском саду даёт характеристику профессиональной компетенции педагога дошкольной образовательной организации. Их внедрение в образовательный процесс ДОО способствуют более эффективному воспитанию ребёнка, который стремится творчески подходить к решению различных жизненных ситуаций и хочет получать новые знания об окружающем мире. Представленные электронные ресурсы актуальны в наше время и активно используются в работе педагогов с детьми дошкольных образовательных организаций.

Проделанная нами работа направлена на формирование социокультурных норм и включает в себя:

- макросреду, которая предполагает развитие предметно-развивающей среды;

- микросреду, предполагающая включение родителей в образовательный процесс;

- медиасреду, когда информация даётся в соответствии с программными задачами.

Все представленные ссылки авторские и доступны для использования в Вашей воспитательно-образовательной работе!

Особенности использования электронных образовательных ресурсов в условиях хореографического коллектива

Ахметшина Алла Анатольевна
преподаватель
МАУДО «Детская школа
хореографии №3»
г. Набережные Челны

Использование электронных образовательных ресурсов сегодня является актуальным. Мир не стоит на месте. Изменяется все вокруг. Особенно быстро идет прогресс в информационной сфере. И в образовании за последние 3 года произошло очень много изменений. Как все образовательные учреждения, так и наш коллектив хореографической студии «Терпсихора» приобрел определенный опыт использования элементов электронного обучения и применения дистанционных технологий.

Распространение пандемии, связанной с COVID-19, стало причиной нашего знакомства с дистанционным форматом обучения.

Сегодня преподаватели, в основном, ориентированы на основную форму обучения - урок в рамках онлайн-занятий.

Мы считаем, что для обучения учащихся нам больше подходят прямые трансляции, кейс-уроки, конференции онлайн.

Прямые трансляции - один из самых простых в подключении видов связи, доступный во многих социальных сетях, в том числе vk.com. При такой трансляции учащиеся работают только по системе «делай как я».

Кейс-уроки позволяют преподавателю пользоваться заранее подготовленными заданиями (видео, тестами, заданиями и т.д.), которые выполняются учащимися в любое время. Для подтверждения выполнения заданий они присылают видео, фото и письменные ответы.

Онлайн конференции допускают проведение уроков в режиме реального времени, налажена обратная связь, создана атмосфера урока, приближенная к реальной.

Данные формы обучения применяются и как самостоятельные в условиях перевода на дистанционное обучение, так и как разовые элементы электронных образовательных ресурсов, способствующих качественному проведению урока.

Раньше урок хореографии проходил как урок-репетиция, тренинг-урок, класс-концерт. Сейчас мы знаем, от качества его проведения зависит и уровень развития творческих способностей обучающегося, уровень его исполнительского мастерства. Поэтому на уроках применяем новые методы, технологии, в том числе активно используем ИКТ.

Употребление информационных технологий на уроках в студии, позволяет разнообразить виды деятельности, заинтересовать учащихся, сформировать мотивацию на занятия хореографией.

При необходимости общения с участниками образовательного процесса, хореографы пользуются инструментами видеосвязи такими, как ZOOM, ВКонтакте, WhatsApp.

Использование отдельных специфичных средств Интернет-технологий, понятно, ускоряют и позволяют успешно организовать образовательный процесс, сделать его эффективным для развития личности ребенка.

Наиболее доступный вид связи для нашего коллектива – это Whats App. Поэтому в приложении WhatsApp созданы группы учащихся и их родителей. Что позволяет нам своевременно проинформировать их об изменениях в расписании, времени проведения конкурсов и других образовательных мероприятиях.

Материалы для уроков преподаватели подбирают, используя видеозаписи «Танцы для детей» Российской электронной школы, сайты педагогических сообществ, социальных сетей хореографов, на которых размещаются материалы «В помощь хореографу», видео и аудио-контент vk.com, yandex.ru/efir, Онлайн-танцы, YouTube и т.д.

Наиболее часто используемые преподавателями интернет – источники:

- http://tvkultura.ru/brand/show/brand_id/20898;
- <https://xn--j1ahfl.xn--plai/library>. Педагогическое сообщество «Урок РФ»;
- <https://infourok.ru/ispolzovanie-ikt-v-obrazovatelnom-processe-457595.html>;
- https://www.metod-kopilka.ru/ispolzovanie_ikt_v_obrazovatelnom_processe-41856.htm.

В хореографической студии создан банк данных учебно-методических, дидактических и оценочных материалов, которые используются на уроках, внеклассных мероприятиях, в каникулярное время. Учащиеся с удовольствием просматривают и обсуждают записи спектаклей, концертов, заочно посещают профильные образовательные учреждения, становятся участниками мастер-классов и т.д.

Кроме имеющихся методических материалов, преподаватели «Терпсихоры» создают и свои электронные методические продукты.

Только в этом году нами разработаны такие учебные материалы, как «Татарский народный танец», «Создание хореографического мини-спектакля «Карнавал животных», урок по современной хореографии «Знакомство с танцевальной импровизацией», мастер-класс «Детские танцы и его особенности», сборники «Особенности исполнения основных элементов народных танцев (русского и татарского)» и «Приложения к программе «Ритмика и танец». Хотелось бы остановиться на пособии «Основы классического танца». Учебное пособие разработано для учащихся 7-8 лет, начинающих заниматься хореографией. В нем представлены элементы движений классического танца. В пособии дается подробное описание каждого элемента: с чего начать, как правильно его выполнять, какие могут быть ошибки при его исполнении и критерии, по которым ребенок сможет сам себя оценить.

Дополнительно после каждого раздела представлена практическая часть с заданиями, выполнение которых помогут учащемуся закрепить изученный материал.

Заслуживает внимания и еще одна методическая разработка, выполненная в электронном варианте, – это сборник «Музыкально-ритмические упражнения на уроках детского танца» Она адресованы всем, кто обучает детей танцами. Этим сборником могут воспользоваться и родители. В нем собраны:

- упражнения, направленные на координацию движений, развитие чувства ритма под чтение стихов, на повторение движений растений и животных;

- методические материалы по музыкально-ритмическим играм, импровизированным танцам и пластическим этюдам на перевоплощение.

Сегодня, благодаря сети Интернет и различным платформам, а также наличию образовательных сред, мы не только общаемся, но и проходим процесс индивидуального обучения, основанном на мастерстве, творчестве и интерактивности. Направления цифровой трансформации образования сегодня являются перспективными и новыми возможностями развития традиционного дополнительного образования детей, в том числе и в области хореографического искусства.

Поэтому советуем: выбирайте те или иные элементы электронного обучения, применяйте дистанционные технологии, используйте те формы дистанционного урока, которые больше подойдут вам и вашим ученикам, и целесообразность их применения будет объяснима полученными результатами учащихся. Надеюсь, у вас все получится!

Список использованных источников и литературы

1. Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, воспитания и социализации дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий (Письмо Минпросвещения России от 07.05.2020 № ВБ-976/04)

Использование QR-код технологий на мероприятиях для детей старшего дошкольного возраста на примере квест-игры «Тайна дворца»

**Белова Алина Сергеевна
педагог-организатор
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны**

В нашем современном обществе применение информационно-коммуникативных технологий на мероприятиях в полном объеме уже не является каким-то странным, невозможным, диковинным. Наличие мультимедиа, экранов, проекторов уже совсем не редкость. Образование становится интерактивным, информативные технологии в дополнительном

образовании открывают совершенно новые возможности. Использование информационных технологий позволяет повысить качество проведения мероприятий, мотивируя детей на успех. А также подразумевает обучение и развитие самих педагогов в сфере технологий.

Преподаватель должен в первую очередь совершенствовать свои собственные навыки и умения в сфере IT-технологий, далее мотивировать своих обучающихся, на использование компьютеров, ноутбуков, планшетов, телефонов, и иных цифровых ресурсов для получения знаний. В образовательной сфере уже давно внедряют все новые и новые цифровые технологии, с одной стороны они оптимальны для условий обучения, с другой стороны интересные и инновационные.

Рассмотрим использование QR-кода на мероприятиях для детей старшего дошкольного возраста на примере квест-игры «Тайна Дворца».

Что такое QR-код? QR-коды (англ. Quick response – быстрый отклик) – матричные коды (штрих-коды). Были разработаны и представлены японской компанией Denso-Wave в 1994 году. QR-код представляет собой последовательность символов [1]. А для того, чтобы распознать код, необходимо иметь мобильное устройство, подключение к интернету, установить приложение, которое отсканирует QR-код. При игре с QR-кодами, достаточно иметь один мобильный телефон с установленным приложением.

Использовать QR-код на мероприятиях не сложно, достаточно на определенных сайтах ввести ссылку на той или иной сайт или картинку, ввести нужный текст, нажать кнопку «сгенерировать код», и он появится. Все, картинку с QR-кодом можно копировать в документ, распечатать и использовать.

Представленная квест-игра является современным и оригинальным вариантом развлечения, которая дает возможность отвлечься от текущих задач и неприятностей, испытать неизгладимые чувства и яркие эмоции. Всего за час, любой желающий сможет принять участие в приключении вместе с друзьями, одноклассниками, либо просто с новыми людьми.

Нынешние квест-игры представлены не просто очередным способом веселья и необычного времяпровождения, они несут настоящую и практическую пользу людям, которые принимают участие в подобной игре.

Практической значимостью данной игры в том, что она направлена на формирование коммуникативных навыков, групповой сплоченности, креативного мышления, совершенствование духовно-нравственных качеств личности, воспитание чувства уважения друг к другу. Данная квест-игра может быть применена как внеклассная работа в общеобразовательном учреждении и как воспитательное мероприятие в дополнительном образовании.

Инновационность квест-игры состоит в том, что в процессе данной игры дети используют цифровые и интерактивные технологии. Дети на заключительном этапе должны будут собрать детали пазла, на котором будет изображен QR-код.

Ожидаемые результаты представленной квест-игры:

- дети становятся более раскрепощенными в общении;

- повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению детского коллектива
- дети научатся применять цифровые и интерактивные технологии;
- совершенствуются навыки преодоления различных испытаний, представленных в виде интеллектуальных и творческих заданий, инструкций, шифровок.

Спецификой квест-игры является применение цифровых технологий, использование QR-кода.

Квест-игра требует подготовки от организаторов (ведущий, помощники на этапах игры): определяется и устанавливаются правила проведения, заранее придумываются задания, игры, подготавливаются раздаточные материалы, карточки с заданиями, игровой инвентарь.

Специальной подготовки для участников игры не требуется, главное, чтобы на команду был хотя бы один мобильный телефон.

Продолжительность игры 60 минут. Команда формируется из 10 человек.

На предварительном этапе ребятам объясняются правила квест-игры, и их задача. Квест-игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут все задания квест-игры. На каждом этапе при успешном прохождении задания ребята получают один из деталей пазла, на котором будет изображена одна из частей QR-кода. Если же задание пройти не смогут, в конце квеста даются дополнительные – штрафные задания. Ребята в любом случае должны получить все части пазла, с изображением QR-кода.

В каждом эпизоде игры ребятам предлагаются задания, такие как:

1. Отгадывание загадок.
2. Прохождение импровизированного лабиринта (из коробки, либо любого подходящего куска картона нужно сделать импровизированный макет лабиринта, по углам распределить веревочки, укрепить дно при необходимости).
- Задача команды взяться за веревочки и поднимая, либо опуская края лабиринта так, чтобы маленький шарик докатился из точки старта до финиша, не вылетев с поля.
3. Прохождение от одного этапа к другому с помощью карты.
4. Задание «Определи на ощупь» (Задача ребят просунув руку в сумку или мешок определить, что же там спрятано).
5. Собираание пазла.
6. Решение головоломки «Что скрыто на картинке» (нужно внимательно рассмотреть головоломку, посчитать всех животных, назвать количество).
7. Разгадка зашифрованных загадок.
8. Спортивное задание «попади в точку» (за определенное количество времени дети должны попасть мячиков в цель-ведерко).
9. Задание «Фото на память» (детям нужно будет просунув голову в вырезанное отверстие на ватмане, скорчить смешную рожицу).
10. Задание с использованием QR-кода, переход на финальный этап с помощью мобильного телефона.

В финале игры ребята разгадают главную тайну Дворца с помощью, собранной картинки-пазла, на нем будет изображен QR- код, с помощью которого ребята смогут узнать тайну – это слово «творчество». Для Дворца это не просто слово, а его жизнь!

Список использованных источников и литературы

1. Свободная энциклопедия. Википедия // [электронный ресурс] wikipedia URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/QR-%D0%BA%D0%BE%D0%B4>

Использование электронных образовательных ресурсов в работе с ОВЗ

Брюхова Светлана Сергеевна
учитель-логопед

**ГБОУ «Набережночелнинская школа
№ 69 для детей с ОВЗ»
г. Набережные Челны**

Что такое ЭОР? Можно ли найти применение ЭОР для работы с детьми с ОВЗ?

Да, можно! В мире современных технологии и доступного образования каждый ребенок может получить доступ к ЭОР, будь то это ребенок с девиантным поведением, с нарушением зрения или ДЦП.

Так что это образовательный ресурс, представленный в электронно-цифровой форме и включающий в себя структуру, предметное содержание и метаданные о них:

- дидактические возможности, в условиях ФГОС это более яркая, из форм организации образовательного процесса,
- электронные средства обучения представляющие любую информацию в более наглядном виде и дают ученикам наиболее полное представление об изучаемых объектах и явлениях,
- мотивирующие средство: школьникам нравится учиться при помощи современного оборудования, самостоятельно изучать те или иные темы, проверять себя и получать обратную связь,
- повышение качества педагогического труда.

С использованием электронных образовательных ресурсов педагог имеет возможность варьировать характер заданий, смену видов деятельности, осуществлять проверку заданий.

На занятиях для детей с особыми возможностями здоровья более эффективно применяю виртуальные экскурсии по городам, музеям, библиотекам, Вселенной, что делает более разнообразным процесс передачи данных. Важную роль играет отбор содержания экскурсий, доступных пониманию детей.

Так же в практике работы с детьми с особыми возможностями здоровья использую портал для специалистов коррекционного профиля «МЕРСИБО».

Игры на портале разработаны под конкретные педагогические задачи и включают в себя звукопроизношение, артикуляционную гимнастику, неречевые звуки. Игровая мотивация учащегося естественным образом переходит в учебную, в интерес к содержанию задания.

Использование ЭОР в индивидуальной работе с детьми позволяет повторить пройденный материал с теми, кто его не прошел или не запомнил. Таким образом, использование электронных образовательных ресурсов внедряется мной в учебный процесс, апробируются онлайн.

В заключении можно сказать, что повышение эффективности образовательного процесса за счет использования электронных образовательных ресурсов как средства обучения, способствует повышению уровня познавательного интереса и учебной мотивации.

Список использованных источников и литературы

1. Терминология ГОСТ Р 53620-2009: Информационно-коммуникационные технологии в образовании. Электронные образовательные ресурсы. Общие положения

QR-коды как инновационный инструмент в образовании

Валиева Раушания Шагитовна
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ № 1»
г. Набережные Челны

В наше время, в активно развивающемся современном мире важно научить подрастающее поколение пользоваться цифровыми технологиями и гаджетами правильно, с пользой для всеобщего развития. Как это сделать? Сделать это можно применяя цифровые технологии в образовательном процессе.

Распространено достаточно справедливое мнение, что сотовые телефоны на учебных занятиях мешают и отвлекают обучающихся от учебной деятельности. Почему бы не попытаться совместить, так сказать, «приятное с полезным» и не попробовать вовлечь обучающихся в учебную познавательную деятельность с помощью их смартфонов?

Аббревиатура QR произошла от двух слов: quick response, в переводе с английского означает «быстрый отклик». Алгоритм шифрования и чтения QR-кода был разработан японской компанией «Denso-Wave» ещё в 1994 году. В двумерном штрих-коде кодируется разнообразная информация, состоящая из символов, включая кириллицу, цифры и спецсимволы. Информация может быть любой: текст, визитная карточка, SMS-сообщение, номер телефона, ссылка на веб-страницу. Один QR-код может хранить в себе 7089 цифр или 4296 цифр и букв.

QR-код позволяет пользователям, обладающим смартфонами, за какие-то 10 секунд интерактивно получить самую разную информацию на свои мобильные устройства.

Следовательно, QR-код выполняет сразу две функции: позволяет автоматически считывать различные данные и помещает большой объем информации в небольшую картинку.

Создать QR- код не сложно. С учетом того, что эти коды не были лицензированы, каждый желающий может не только использовать, но и создавать их совершенно бесплатно. Для создания и продвижения QR-кодов имеется множество сервисов и программ. Коды можно сохранять в виде графического изображения в форматах JPEG, PNG и распечатать, непосредственно внедрить в публикуемый документ, послать по электронной почте, опубликовать в сети интернет.

Для сканирования QR-кодов можно использовать смартфон или планшетный компьютер с камерой. Кроме того, потребуется программа-сканер QR-кодов. Бесплатные приложения можно найти в интернет -магазинах AppStore, AndroidMarket или же среди встроенных приложений в смартфон.

Для создания QR-кода необходимо зайти на сайт www.qrcoder.ru. Далее будет загружена маска ввода QR-кода, а в качестве формата выбран текст. Для изменения формата нужно кликнуть по соответствующей ссылке, а затем ввести текст и нажать на кнопку "Создать код". Сразу после этого справа появится созданный QR-код. Чтобы сохранить его на диске в виде файла формата GIF, нужно кликнуть по картинке правой кнопкой мыши, выбрать в контекстном меню пункт "Сохранить" и указать путь к папке, в которой будет храниться изображение. Готово! Созданный QR-код можно распечатать на принтере или отправить по электронной почте.

После этого, распечатанные QR-коды можно разместить по всему помещению или за его пределами, тем самым обучающимся будет более интересно получать знания из своих телефонов. Это своего рода Веб-квест, который способствует достижению нескольких важных целей при обучении:

- усиление мотивации обучаемых к самостоятельной учебно-познавательной деятельности при обучении за счёт дополнительных мотивов игрового, соревновательного, познавательного плана;
- внедрение в учебный процесс дополнительных (электронных) методических образовательных ресурсов;
- использование при обучении новых видов учебных поисково-познавательных заданий обобщающей и систематизирующей направленности, активизирующих учебную деятельность обучающихся;
- придать работе над учебным материалом новую организационную форму, привлекательную для обучающихся;
- развитие личностных качеств, а также повышение самооценки обучаемых.

На занятиях объединения Арт-мастерской QR-код и технология QR-квестов применялись в следующих целях:

- 1) для обозначения темы занятия (обучающиеся искали QR-код с названием темы занятия среди других, расклеенных в кабинете);
- 2) для распределения коробок с материалами между команд-исследователей (QR-код с какой цифрой коробки найдёт команда, такая коробка им и достанется);
- 3) для поиска «ключевых» материалов, необходимых для данного занятия (выполняя задания, зашифрованные в QR-кодах, обучающиеся искали спрятанные в кабинете материалы).

В ходе занятий с применением цифровых технологий был отмечен повышенный интерес и самостоятельность со стороны учеников. Также отношение к применению гаджетов менялось постепенно. Обучающиеся начали относиться к телефонам, как источникам полезной и необходимой для занятий информации. Для себя многие ученики определили, что гаджеты нужны не только для игр, но и для учёбы.

QR-код прост и удобен в применении, при этом оказался эффективным методом привлечения обучающихся к учебно-познавательной деятельности, ведь XXI век – это век высоких информационных технологий, и большинство людей имеют какие-либо гаджеты и активно ими пользуются, в том числе, для считывания QR-кодов.

Таким образом, в результате проведения занятий с применением цифровых технологий, сделали вывод, что QR-коды можно рассматривать и успешно применять как инновационный инструмент в образовании.

Список использованных источников и литературы

1. Напалков, С.В. Web-квест как средство развития инновационной стратегии образования // Приволжский научный вестник. – 2014. – №8. – С. 7-8.
2. Сайт для создания QR-кодов [Электронный ресурс]: URL: <http://www.qrcoder.ru/>

Использование интерактивной презентации на открытом занятии

Гараева Алсу Ильфаровна
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ № 1»
г. Набережные Челны

Сегодня дополнительное образование детей по праву рассматривается как важнейшая составляющая образовательного пространства, сложившегося в современном российском обществе. Оно социально востребовано и нуждается в постоянном внимании и поддержке со стороны общества и государства как образование, органично сочетающее в себе воспитание, обучение и развитие личности ребенка. [1]

Современный образовательный процесс немыслим без применения информационных и коммуникационных технологий, без сочетания

традиционных средств и методов обучения со средствами электронных образовательных ресурсов. Главная цель использования ЭОР– вывести образовательный процесс на новый уровень, который нужен и педагогам и обучающимся.

Электронный образовательный ресурс – это образовательный ресурс, представленный в электронно-цифровой форме и включающий:

- структуру
- предметное содержание
- метаданные о них.

Одним из видов электронных образовательных ресурсов является презентация.

Использование презентации позволяют педагогу сделать занятия более интересными, наглядными, повысить эффективность образовательного процесса. Поэтому было принято решение создать интерактивную презентацию для открытого занятия.

Целью исследования является: рассмотреть основные пункты разработки интерактивной презентации предназначенной для открытого занятия, проводимого с детьми младшего школьного возраста.

Задачи, решаемые в ходе исследования:

- выявить сущность или представление
- изучить основные этапы, правила создания презентации.
- рассмотреть основные интерактивные средства, используемые в презентациях
- проанализировать интерактивные средства, использованные при разработке презентации для открытого занятия.

Давайте рассмотрим основные этапы создания презентации. К ним относятся:

1. Разработка сценария презентации;
2. Размещение объектов на слайде (текста, иллюстраций, видеороликов и др.);
3. Определение цветовой гаммы всех объектов слайда;
4. Установку анимационных эффектов;
5. Установку режимов демонстрации презентации (воспроизведения).

Презентация была создана в программе Power Point.

Основой презентации является сценарий, он образует каркас, на котором основывается все представление материала.

При составлении каркаса презентации использовался конспект открытого занятия. Оглавлением презентации является три раздела: первый раздел называется «Викторина», второй раздел – «Что такое коллаж?», третьей раздел – «Как сделать коллаж?». Эти разделы размещены на второй странице презентации и необходимы для актуализации знаний учащихся, усвоение нового материала и закрепления изученного. Выполнены эти разделы в качестве гиперссылок. Гиперссылка — это элемент управления, необходимый для навигации внутри презентации или для перехода к другому внешнему

ресурсу, в качестве которого может выступать адрес в сети Интернет. После создания гиперссылок были в разделах были размещены текст, иллюстрации.

Раздел «Викторина» использовался для актуализации знаний обучающихся. Этот этап на занятии проходил в форме командной игры-викторины и позволил выявить знания обучающихся. В презентации он составлен в качестве теста. На слайде обучающиеся видели изображение, вопрос и несколько вариантов ответов, я задавала вопрос, а обучающиеся выбирали ответ. Ответы были сделаны с помощью интерактивных кнопок (триггеры). Триггер в Power Point — это инструмент, для запуска анимации, аудио - и видеоэффектов. Один клик мышью — и выбранный объект приходит в движение или меняет цвет. В данной презентации правильный ответ загорался - синим цветом, а неправильный - красным цветом.

Раздел «Что такое коллаж?» разрабатывался для усвоения нового материала обучающимися. В нем дана краткая информация о коллаже: само определение, какие материалы используются при составлении композиции и где применяется коллаж.

Раздел «Как сделать коллаж?» позволяет обучающимся рассмотреть этапы составления аппликации в технике коллаж. На первом слайде раздела «Как сделать коллаж?» размещен видеоролик, где обучающиеся могут увидеть один из способов окрашивания бумаги для коллажа. Соединение комментариев с видеороликом стимулирует внимание обучающихся к содержанию объясняемого материала и увеличивает интерес. Обучение становится интересным и эмоциональным, а также помогает сосредоточить внимание на важных фрагментах материала. Остальные слайды раздела выполнены в форме мастер-класса по составлению аппликации в технике коллаж.

На следующем этапе была выбрана цветовая гамма презентации. Для дизайна презентации использовалась программа Canva.

В завершении были установлены анимационные эффекты и режим демонстрации презентации.

Таким образом, в данной статье мы рассмотрели основные пункты разработки интерактивной презентации для открытого занятия и можем сделать вывод, что интерактивная презентация помогает повысить уровень проведения открытого занятия и обогатить педагогу информационно-коммуникативную культуру.

Также данная интерактивная презентация может быть полезна для педагогов дополнительного образования художественной направленности.

Список использованных источников и литературы

Электронные образовательные ресурсы нового поколения в вопросах и ответах. Сайт «Информика» // [электронный ресурс] URL: <http://window.edu.ru/catalog/pdf2txt/957/63957/34442/>

Создание веб-викторины с помощью сайта WIX.com

Гилязова Алсу Флусовна
методист
МАУДО «ГДТДиМ№1»
г. Набережные Челны

На долю поколения наших родителей выпала почетная и сложная миссия возводить КамАЗ - гигантский автомобильный завод в нашем родном городе Набережные Челны. КамАЗ – это градообразующее предприятие, поэтому знакомство детей с заводом, с его историей становления никогда не потеряет своей актуальности. Кроме того, сама по себе форма работы со школьниками через Веб-сервисы является современной и актуальной.

Мною была разработана веб-викторина про знание города Набережные Челны и про знание истории завода КамАЗ. Эта веб-викторина создана на основе книги, выпущенной в 2019г. к знаменательной дате 50-летие КамАЗа. Книга под названием «История КамАЗа в документах и фотографиях». Это первая книга за 50 лет жизни «КамАЗа», которое последовательно рассказывает его историю с первых дней до настоящего времени. Эту книгу нельзя купить, ее можно только получить в дар, а самое ценное эту книгу можно скачать в ПДФ формате.

Цель: формирование знаний о заводе КамАЗ посредством интернет-сервисов.

Задачи:

- закрепить полученные знания детей о заводе КамАЗ;
- развивать познавательный интерес истории завода;
- формировать представления о социальной роли труда взрослых и значимости профессий в жизни общества;
- воспитывать у детей уважительное отношение к человеку труда.

Целевая группа: старший школьный возраст (9-11 класс).

Ожидаемый результат: появление интереса у детей к известным и малоизвестным фактам в истории завода КамАЗа.

Этапы реализации:

- изучение книги,
- составление вопросов,
- подборка фотографий,
- создание упражнений в learningApps.org,
- перенос созданных упражнений в конструктор сайтов WIX.com.

Для создания веб-викторины были использованы два интернет-сервиса learningApps.org и сайт WIX.com. LearningApps.org - это сайт для поддержки обучения и преподавания с помощью небольших интерактивных упражнений. Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем используются в образовательном процессе, в нашем случае для создания веб-викторины. Далее созданные упражнения переносятся в конструктор сайтов WIX.com, где и формируется итоговая форма веб-викторины. Создать викторину на Wix.com

можно двумя способами: в редакторе Wix, в котором возможно практически все, но нужно приложить немного усилий, или в среде ADI, искусственный интеллект которой за пару секунд предложит несколько готовых вариантов дизайна и содержания.

Адрес веб-викторины: <https://cdrc7309.wixsite.com/my-site>

Сама викторина состоит из 15 вопросов с вариантами ответов, все эти вопросы взяты из вышеупомянутой книги. Вопросы разные по сложности: как назывался город Набережные Челны в определенный отрезок времени, до сложных, например, одно из первых названий автомобиля ОКА.

Таким образом, с помощью веб-викторины у детей сформируется представление о социальной роли труда взрослых и значимости профессий в жизни общества, и они получают знания о заводе КамАЗ.

Использование образовательных электронных ресурсов при подготовке к занятиям в объединении «Английский клуб»

Грачёва Эльвира Фиргатовна
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

В данной статье я хочу описать несколько образовательных электронных ресурсов, которые могут облегчить подготовку к занятиям по английскому языку для преподавателей как дошкольных и общеобразовательных учреждений, так и для педагогов дополнительного образования. Так как я работаю с детьми оффлайн, я использую дидактические карточки, флэш карты и презентации на занятиях по английскому языку, но для их изготовления я часто использую электронные образовательные ресурсы.

В процессе подготовки к занятиям в объединении «Английский клуб» я использую следующий образовательный электронный ресурс www.busyteacher.org. Это сайт для преподавателей английского языка. Здесь можно найти практические рекомендации для педагогов в проведении различных занятий, научные статьи по методике, а также готовые материалы по различным темам: от развития лексико-грамматических навыков до развития умений говорения, чтения, аудирования и письма. Кроме того, на данном сайте есть возможность сделать самостоятельно такие задания как «Поиск слов» (wordsearch), скрамблы и «словарные головоломки». Название сайта (в переводе означает «занятой учитель») говорит сам за себя. Если необходимо найти что-то быстро (материал на ту или иную тему или презентацию), то данный образовательный ресурс на мой взгляд подходит идеально. Все материалы можно автоматически подобрать под необходимый для обучающихся уровень.

В объединении «Английских клуб» занимаются ребята в возрасте от 11 до 13 лет. Чаще всего, помимо школы, у них есть дополнительные задания и поэтому времени для повторения слов у них (по их мнению) нет времени. У детей в наше время довольно высокая загруженность. Поэтому я стараюсь делать задания и для повторения слов с помощью флэш карт, а также кроссвордов, где ребятам нужно самостоятельно писать буквы, из которых состоят слова, что ни менее важно при развитии письменных навыков. Для этого я также использую различные электронные ресурсы, например <https://crosswordlabs.com>. Пользоваться данным сайтом довольно просто. В начале нужно написать название кроссворда, затем в столбик написать список слов и через «пробел» ответы. Затем можно сделать предварительный осмотр, проверить, есть ли ошибки, а затем сохранить и скачать себе либо использовать его в режиме онлайн. На сайте www.crossworduniverse.com можно составить кроссворд с картинками вместо вопросов, которые можно выбрать в зависимости от возраста обучающихся и личных вкусовых предпочтений. Подобные задания с одной стороны отвлекают детей от школьных будней, с другой стороны помогают повторить лексические единицы.

Следующий сайт не является образовательным электронным ресурсом, но он также помогает в создании собственных флэш карт – это www.canva.com. Здесь можно как найти готовые наглядные карточки, так и создать собственные. Благодаря их шаблонам все карточки будут выглядеть эстетично, что также имеет значение для привлечения внимания детей и соответственно повышения интереса в изучении английского языка.

Список использованных источников и литературы

1. Гордеева, Е.В., Мурадян Ш.Г., Жажоян А.С. Цифровизация в образовании [Электронный ресурс] / Е.В. Гордеева. - Экономика и бизнес: теория и практика. 2021. №4-1 // cyberleninka.ru. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovizatsiya-v-obrazovanii> (дата обращения: 28.03.2022).

2. Микрюкова, О.Н. Роль дополнительного образования в ранней профессионализации школьников // Научно-методический электронный журнал «Концепт». –2017. – Т. 27.– С. 74-76. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/574013.htm>. (дата обращения 19.12.2021 г.).

Использование инструмента Multi-ROM на занятиях по английскому языку с учащимися 8-10 лет в сфере дополнительного образования

Дубровина Дарья Сергеевна
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Любимый английский» направлена на формирование коммуникативной

компетенции по английскому языку у детей в возрасте 8-12 лет посредством изучения лингвострановедческих, а также социокультурных особенностей стран изучаемого языка.

В ходе реализации программы на занятиях используются различные формы работы: теоретические и практические учебные занятия, проектная и исследовательская деятельность, деловые и ролевые игры, квесты, экскурсии, эстафеты.

При проектировании занятий и воспитательных мероприятий с обучающимися, проведении мониторинга, используются собственные и приобретенные электронные образовательные ресурсы.

К собственным электронным образовательным ресурсам можно отнести методические и дидактические разработки в форме презентаций Ms PowerPoint, Canva; тестовые задания на платформе onlinetestpad; интерактивные приложения и упражнения, созданные в learning apps.

Одним из полезных и интересных приобретенных электронных образовательных ресурсов является мультимедиа пакет заданий MultiRoM. Он входит в учебно-методический комплект «Family and friends», на основе которого разработана дополнительная программа «Любимый английский».

MultiROM представляет собой интерактивное мультимедийное приложение, работающее на операционной системе Windows. Запускается файлом start.exe. Содержит в себе задания на все разделы учебника: правила чтения, грамматика, лексика, песенный материал.

Основные преимущества MultiROM:

1. Не требует установки на компьютер. Работает с любого носителя, не занимает много места.

2. Полностью дублирует учебный материал. Можно использовать для закрепления и отработки.

3. Интуитивный интерфейс. Очень прост в использовании. Все команды озвучены.

4. Яркий, красочный интерфейс привлекает внимание ребенка.

5. Ребенок может использовать самостоятельно и учиться, играя. Реализована система быстрой проверки ответов и возможностью корректирования ответов.

6. Для работы не требуется подключение к сети интернет.

Основные недостатки MultiROM:

1. При запуске приложения его невозможно свернуть и использовать интерфейс компьютера.

2. Невозможно отрегулировать звук. По умолчанию включается очень громко.

3. Ограниченный набор заданий. Отсутствует возможность конструирования своих упражнений.

Таким образом, несмотря на некоторые недостатки, MultiROM является очень удобным инструментом и используется в работе объединения.

Список использованных источников и литературы

1. Методические рекомендации по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ (в том числе адаптированных), Казань, РЦВР, 2021г. [Электронный ресурс] / Методические рекомендации. Режим доступа: [<https://rnc.tatar/upload/iblock/3f5/3f55cb8c576298527cb7f892d872e4d2.pdf>] (дата обращения 12.05.2021г.);
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ». [Электронный ресурс] / Приказ. □ Режим доступа: [<https://docs.cntd.ru/document/436767209>] (дата обращения 12.05.2021г.);
3. Кулагина, И.Ю. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений / И.Ю. Кулагина, В.Н. Коллюцкий.- М.: ТЦ Сфера, 2005. – 464с.

Использование электронных образовательных ресурсов в процессе подготовки к занятиям по физической культуре

Зиновьева Татьяна Юрьевна
учитель физической культуры
МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №9»
г. Набережные Челны

Информационные технологии внедрены во все сферы жизни человека. Данные технологии активно внедряются в воспитательно-образовательный процесс, в том числе используются на уроках физической культуры. В современных образовательных стандартах указывается необходимость использования ЭОР в школе. К образовательным ресурсам относятся любые источники, которые учитель использует на занятиях. Их можно разделить на две категории: специально предназначенные для проведения урока и несвязанные напрямую с образовательным процессом. Первую - учитель использует полностью (учебные пособия, интерактивные программы, учебники), из второй черпает дополнительную информацию, использует ее для приобщения учащихся к самостоятельной работе (доклады, рефераты). Использование компьютерных программ на уроках физической культуры имеет широкий диапазон, и используются на различных этапах занятия:

- Учебные программы применяются в объяснении нового материала и его максимального усвоения.
- Программы-тренажеры предназначены для самоподготовки учащихся с целью закрепления умений и навыков после освоения теоретического материала.

- Контролирующие программы используются для проверки ЗУН.
- Информационно - справочные программы связаны с поисковой работой в образовательных ресурсах Интернета.
- Мультимедиа-учебники используются на всех этапах урока.
- Демонстрационные программы характеризуются наглядностью демонстрации учебного материала.

Несмотря на то, что традиционные уроки физкультуры остаются основными видами занятий, современные тенденции развития школьников требуют помимо этого иных подходов к обучению. Новые учебные программы направлены на повышение качества образования. Реализация программ требует тщательного отбора наиболее эффективных технологий. Использование ЭОР расширяют варианты для учителя, повышает наглядность и усиливает эмоциональное восприятие изучаемого материала детьми.

Основные способы получения информации - это зрение и слух. Информационная насыщенность является основным критерием при выборе ИКТ. Объяснение темы учителем и подтверждение его слов видео рядом позволяет повысить качество запоминаемой информации, снизить затрачиваемое время на приобретение ЗУН, увеличить продуктивность урока.

Другим немаловажным критерием является преодоление временных, пространственных соотношений. Учащиеся при помощи видеоматериала способны выучить упражнения, оказываемые учителем. В традиционном уроке, когда учитель на занятии демонстрирует технику выполнения упражнения, не все дети сразу могут освоить ее, но при имеющейся записи, можно при необходимости возвратиться к непонятному моменту. Такой способ объяснения материала также активно используется при дистанционном обучении.

По объективным причинам не все школы имеют высокое оснащение, в этом случае для понимания сущности изучаемого процесса используются ИКТ. Так, например, при объяснении темы урока «Плавание. Способы плавания», при отсутствии бассейна в школе, можно использовать мультимедийную презентацию, на которой показаны основные моменты исполнения видов плавания знаменитыми пловцами. Дети помимо основной темы запоминают дополнительные: имена и звания спортсменов, их портреты, разные вариации исполнения одной и той же техники и др.

Значимым критерием при отборе ЭОР является реалистичность отображения действительности. Информация, которую получают учащиеся, должна быть достоверной, сведения опираются на научные, проверенные факты. Источник обязан реалистично воспроизводить исторические факты. Так при подготовке к уроку «Олимпийские игры древности» при подборе материала учитель обязан удостовериться, что исторические факты не искажены и даны в доступном, для понимания, учащихся виде.

Таким образом, ЭОР на уроках по физической культуре на современном этапе становления образования необходимы. Их использование позволяет предоставлять изучаемый материал в доступной и изобразительной форме, освоить большой объем практической и теоретической информации за короткий промежуток времени. Помимо практической части учащиеся при

помощи аудио и визуальных средств получают более широкую методическую информацию по изучаемой теме, появляется возможность показать упражнение без искажения техники выполнения элемента, организовать контроль знаний школьников, сформировать навыки самостоятельного поиска и отбора ресурсов. Благодаря электронным образовательным ресурсам уроки физической культуры становятся интереснее и разнообразнее.

Список использованных источников и литературы

1. Международный журнал экспериментального образования. – 2016. – № 11 (часть 2) – С. 159-161.
2. Каталог образовательных ресурсов сети Интернет для школы <http://catalog.iot.ru/>
3. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов. Коллекция разнообразных ЦОР в различных форматах <http://www.school-collection.edu.ru>
4. Российский образовательный портал. Коллекция ЦОР <http://www.school.edu.ru>
5. ПЕДСОВЕТ.ORG. Медиатека, включающая ЦОР и методические разработки <http://pedsovet.org/m>

Топ-3 сайта для вовлечения обучающихся в мир английского языка

**Калимуллина Чулпан Наилевна
педагог-организатор
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны**

Прогресс информационных технологий коренным образом повлиял на многообразные общественные процессы и привел к формированию высокоорганизованной информационной среды. В нашем современном мире любая практическая деятельность тесно связана с освоением и использованием новых информационных технологий в целях подготовки человека к жизни в информационном обществе.

Использование информационных технологий в воспитательном процессе меняет традиционный взгляд на дополнительное образование, совершенствуя методологии отбора содержания, методов и организационных форм обучения, соответствующих задачам развития личности обучаемого в современных условиях информатизации общества. Их развитие позволило существенно расширить возможности подачи материала, повысить эффективность усвоения информации, учитывая тот факт, что сегодня школьники все больше ориентируются на получение сведений в электронном виде [1].

Именно поэтому педагогам важно вовлекать обучающихся, используя современные информационные технологии. Вовлеченность важна на каждом этапе обучения, ведь поддерживать мотивацию к получению знаний в современных реалиях становится всё сложнее. Интерес образовательного

сообщества к феномену вовлеченности — прямое свидетельство реализации подхода, ориентированного на слушателя.

Современные школьники разбираются во многих технологиях быстрее и лучше, чем их педагоги. Порой за увлеченность телефонами на занятиях педагоги ругают детей, отбирают. Тем самым у ребенка откладывается, что телефон – это игрушка и не является элементом образовательного процесса. Однако телефон имеет доступ в интернет, которой при грамотном использовании, помогает нам найти нужную информацию, консультирует нас. Это огромная площадка доступной информации. И задача педагогов научить применять современные технологии для получения и закрепления информации, для повышения мотивации обучающихся к познавательному процессу. А также необходимо научить проверять достоверность информации, тем самым формируя критическое мышление у школьников.

Изучение английского в школах стандартно. В основном разнообразие технологий на уроках английского зависит от инициативности педагога.

Многие считают, что современные информационные технологии тяжело применимы, что они требуют затяжной преждевременной подготовки. На самом деле современные сайты по изучению английского языка настолько автоматизированы, что можно взять готовый материал для занятия. Многие педагоги делятся своими наработками в подобных сайтах и открывают доступ к своему материалу.

Рассмотрим три наиболее эффективных сайтов для изучения английского языка, которые применимы как в групповой, так и в индивидуальной формах работы. Все сервисы на бесплатной основе.

Первый сайт для закрепления материалов начальных классов: «Уроки английского для детей» [2]. В этом сайте есть следующие разделы: «Онлайн-уроки», «Словарь», «Разговорник», «Грамматика», «Английский детям».

В первом разделе «Онлайн-уроки» представлены уроки, в которых каждый желающий может изучать лексику и грамматику английского языка с помощью интерактивных упражнений и тестов.

Разделы «Словарь», «Разговорник» предлагают словарные темы. Фразы сопровождаются словарем по теме, а также интерактивными упражнениями.

Раздел «Грамматика» имеет подробные описания грамматических правил по темам 1-4 классов.

«Английский детям» - один из самых востребованных разделов. Здесь представленные уроки направлены на закрепление в памяти ребенка звуковой и письменной формы английских слов, а также их перевода. Уроки состоят из пяти этапов, каждый из которых служит для развития определенных языковых навыков.

Следующий сервис называется «Quizlet» [3]. Данный сервис позволяет легко запоминать любую информацию, которую можно представить в виде учебных карточек. Этот сайт может быть применим не только для учителей и репетиторов английского, но и для других педагогов. В данном сервисе уже есть огромная база заданий. Можно построить работу по учебным моделям, а

далее собрать их в целый образовательный курс, что тоже помогает и облегчает работу.

Для создания модуля мы добавляем слова, которые необходимо выучить, закрепить. Возможен выбор картинок для визуального запоминания слов и фраз. Далее мы получаем семь заданий, которые сформировались автоматически:

1. «Заучивание». Дается английское слово и 4 варианта, из которых необходимо выбрать верный вариант.

2. «Карточки». Здесь есть все добавленные слова в виде карточек, где на одной стороне – английское слово, на другой - его перевод. Хорошо подходит для знакомства со словами.

3. «Письмо». Выводит русский вариант слова, где нужно вручную ввести перевод на английском для закрепления написания слов.

4. «Правописание». В данном упражнении система произносит английское слово, а ребенку нужно ввести услышанное. Также, выводится русский перевод слова и его картинка.

5. «Тест». Системой автоматически генерируется 4 вида тестов с пятью вариантами ответа. Разные вариации теста помогают легко, не отвлекаясь, пройти весь тест.

6. «Игра «Подбор». В этом упражнении нужно совместить слово и перевод, но здесь также добавляется элемент соревновательной игры - сделать это нужно на время и результат сопоставляется с другими пользователями, которые играли в эту игру.

7. «Гравитация». В этой игре ребенок «защищает» планету от астероидов с английскими словами путём ввода их перевода. Присутствует также соревновательный элемент путём составления доски лидеров.

Последний сайт, который облегчает работу и повышает заинтересованность обучающихся называется «YouGlish» [4]. Данный сайт даёт возможность узнать, как на самом деле произносится слово, как произносят его носители языка. YouGlish использует YouTube видео, показывая нужное слово или фразу, и проигрывая его в контексте огромного количества видео материала различной тематики, с возможностью повторения одного и того же фрагмента или перехода на другой фрагмент, который больше всего устраивает. В этом сервисе также есть возможность замедлять скорость видео, если речь звучит слишком бегло.

Благодаря использованию заданий из подобных сайтов, наблюдается положительная динамика заинтересованности обучающихся. Испанский философ Грациан считал: «Знания должны быть в моде, а там, где этого нет, разумно притворяться невеждой». В информационный век его фраза приобретает особый смысл. Педагоги должны шагать в ногу со временем и использовать современные подходы и информационные технологии в построении воспитательной и образовательной работы.

Список используемых источников и литературы

1. Абдусаламов, Р.А. Интеграция информационных технологий в образовательный процесс вуза / Гуманизация образования. 2017. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/integratsiya-informatsionnyh-tehnologiy-v-obrazovatelnyy-protsess-vuza> (дата обращения: 20.12.2021).
2. «Уроки английского для детей» <http://www.study-languages-online.com/ru/en/english-for-children.html>
3. «Quizlet» <https://quizlet.com/ru>
4. «Youglish» <https://youglish.com/>

Мульт-лаборатория для детей с тяжелыми нарушениями речи «Крылья»

**Капустина Ольга Дмитриевна,
Галиуллина Эльза Назифовна
воспитатели
МАДОУ «Детский сад №29»
г. Набережные Челны**

В статье представлен опыт работы МАДОУ «Детский сад №29 «Березка» города Набережные Челны по внедрению технологий тактильно-цифровой мультипликационной деятельности в образовательный процесс.

В логопедических группах детских садов ведется систематическая работа по коррекции речевого развития детей с тяжелыми нарушениями речи (далее ТНР). Это особая категория детей, у которых нарушены все компоненты речи при сохранном слухе и первично сохранном интеллекте. У детей снижен уровень сформированности не только языковых средств, но и уровень развития высших психических функций: внимания, памяти, мышления, восприятия. Воспитатели, логопеды, дефектологи, родители годами работают над коррекцией речевых недостатков, «вытаскиванием» звуков и упускают время для раскрытия творческого потенциала ребенка. Результаты диагностики 2020 года показали, что из 100% обследованных детей с нарушениями речи, у 89% низкая самооценка, высокая тревожность, повышенная импульсивность, отсутствие устойчивого интереса к делу или игре, плаксивость, ощущение беспомощности, дезадаптация. У детей низкий уровень развития ключевых компетенций 21 века: креативности, критического мышления, коммуникации, навыков работы в команде, навыков создания собственных творческих проектов от идеи до реализации. Все это негативно сказывается в будущем на адаптации и обучении в школе, социализации детей в коллективе и обществе. В решении этой проблемы, могут помочь технологии тактильно-цифровой мультипликационной деятельности, которые завоевывают все большую популярность среди детей, так как они дают им возможность проявить творческие и художественные возможности, развить личностные компетентности и технические навыки. В МАДОУ «Детский сад №29 «Березка» города Набережные Челны с 2020 года реализуется проект «Мульт-

лаборатория «Крылья» для творческого развития, профилактики и коррекции психоэмоциональных и речевых нарушений у детей 5-7 лет.

Цель проекта - внедрение цикла коррекционно-развивающих занятий с использованием тактильно-цифровой мультипликационной деятельности для повышения уровня развития речевых, личностных, коммуникативных компетенций детей 5-7 лет с тяжелыми речевыми нарушениями на базе мульт-лаборатории с декабря 2020 года по май 2022 года. Основная целевая группа - это 26 воспитанников с тяжелыми нарушениями речи, приравненные к детям с ограниченными возможностями здоровья. Дополнительная целевая группа: 95 воспитанников 5-7 лет общеразвивающих групп. Косвенная целевая группа: 121 родитель, законные представители воспитанников, 28 педагогов. Охват аудитории: 270 человек.

Детский сад имеет большой опыт работы с детьми ТНР, более 10 лет функционируют две логопедические группы. Медицинское сопровождение детей осуществляет МБУ «Детская поликлиника №5» города Набережные Челны, которая рекомендует использовать различные виды терапии в работе с детьми. Дети испытывают серьезное эмоциональное и умственное напряжение. Выплеснуть негативные эмоции, найти в себе дополнительные ресурсы позволяет процесс создания творческого продукта. Мульт-лаборатория настоящий комплекс для творчества и имеет конечный цифровой продукт. Она сочетает различные виды терапии: песочную терапию, аква-терапию, арт-терапию, игровую, театральную и кукольную терапии.

Идея проекта очень проста: создание мульт-лаборатории для всех, с которой легко справятся дети с ОВЗ, в том числе речевыми нарушениями. Мульт-лаборатория легко встраивается в любую образовательную программу, обеспечивает процесс познания и творческое развитие детей; сочетает цифровые и нецифровые навыки в обучении. Работа ведется по направлениям: развивающие занятия, коррекционные занятия по профилактике и коррекции психоэмоциональных нарушений, самостоятельная деятельность детей с личными проектами, педагогическое просвещение родителей и педагогов. Формы работы: подгрупповые и индивидуальные, мастер-показы «Дети - детям», мастер-классы для родителей и педагогов, клубный час, практикумы, виртуальные экскурсии, встречи с представителями профессий, воскресный кинозал. На развивающих занятиях дети получают представления о техниках тактильно-цифровой мультипликационной деятельности. В конце обучения получают мультфильмы, сделанные командой единомышленников. Коррекционные занятия, проводимые с использованием песочной и аква-анимации, являются одним из методов арт-терапии, хорошо показавшим себя в работе со взрослыми и детьми. Эти занятия обеспечивают социальное реагирование в социально допустимых формах; облегчают коммуникации со сверстниками и взрослыми; способствуют преодолению коммуникационных и психологических барьеров и построению невербального контакта; развивают способности к саморегуляции. На этих занятиях обязательно присутствует педагог-психолог. Воскресный кинозал организуется для демонстрации готовых мультфильмов всем желающим по выходным дням. Дети

демонстрируют свои достижения в мультипликационной деятельности, делятся опытом со сверстниками, высказывают свое мнение, обсуждают новые идеи. Клубный час дает возможность в экспресс режиме познакомиться с технологиями мультипликационной деятельности. В рамках клубного часа пройдут мастер-показы "Дети-детям", которые проведут воспитанники, успешно освоившие технологии мультипликационной деятельности.

Проект направлен на: стимуляцию речевой активности и повышение качества речи у детей с осознанным самоконтролем; развитие творческих способностей и личностных компетенций; безболезненный вывод наружу подавленных мыслей, чувств и адекватный выход агрессии и других негативных проявлений у ребенка; профилактику и коррекцию психоземotionalных нарушений; повышение самооценки; формирование навыков кооперации и умений работать в команде; развитие навыков и компетенций проектной деятельности.

В мульт-лаборатории дети могут создавать качественные мультфильмы и творчески развиваться, проводить различные эксперименты с фоном и декорациями, сюжетами и героями, заниматься проектной деятельностью. Создавая мультфильмы, развивают речь, мелкую моторику и пространственную ориентацию, воображение и мышление, лепят и рисуют, вырезают и конструируют, учатся работать в команде. Дети знакомятся со всеми этапами работы по созданию мультфильма – начиная с написания сценария и разработки персонажей, заканчивая съемкой и озвучкой. Сюжеты самые разнообразные: придуманные детьми или обобщающие какое-то понятие (результаты наблюдений, вращение планет, знакомство с буквами и цифрами и т.п.). В процессе работы дети экспериментируют с доступными мультипликационными средствами: фон, освещение, выбор героев, озвучка, декорации и т.п. Создают библиотеку собственных мультфильмов. В дальнейшем эти мультимедийные продукты, демонстрируются родителям и младшим дошкольникам. Реализуют проект команда молодых педагогов ДОО. Наставники проектной группы сопровождают проект от идеи до полной реализации, оказывают методическую и практическую помощь. В рамках проекта воспитанников логопедических групп уже познакомились и успешно освоили простую программу создания мультфильмов «Stop-motion» анимация. Родители активно включились в проект: сделали мультстанок для песочной анимации (рис.1 и 2); подарили фотоаппарат и смартфон. Изготовили декорации для мультфильмов. Созданы 2 простых мультфильма «На стройке», «Пластилиновая гимнастика для рук».

Уникальность проекта в том, что на протяжении всего проекта особое внимание уделяется самостоятельному созданию детьми образовательных мультфильмов для закрепления знаний по математике, по основам безопасной жизнедеятельности и, особенно, по развитию речи. Создавая мультфильмы, дети хорошо усваивают лексические и грамматические нормы языка. Так, как давно известно, то, что сделал сам, запоминается навсегда.

Работая над проектом, дети научились: создавать мультфильмы оживлять предметы, любимые игрушки; озвучивать роли; делать простой фотомонтаж

материала; говорить и рассказывать, объяснять и доказывать; создавать творческие проекты от задумки до реализации; использовать компьютер как инструмент для полезного дела; искать и анализировать новую информацию;

- работать в команде единомышленников; выражать свои чувства, мысли и точку зрения; учить своих друзей тому, что знают сами. У детей формируется комфортное, безбоязненное, самоощущение в современной образовательной среде, как основы создания в будущем условий для высокого качества жизни. Повышается педагогическая грамотность среди родителей и педагогов по созданию условий для творческого развития и самореализации детей. Результаты промежуточной диагностики позволили выявить положительную динамику развития речевых, личностных, коммуникативных компетенций у детей с речевыми нарушениями, что обеспечит успешную адаптацию в школе и социализацию в коллективе и обществе.

Таким образом, актуальность и уникальность проекта в том, что технологии тактильно-цифровой мультипликационной деятельности становятся универсальным педагогическим инструментом для развития детского потенциала и повышения качества образования в логопедических группах и в ДОУ. Это многогранный способ всестороннего развития, профилактики и коррекции психоэмоционального состояния и речевых нарушений у детей 5-7 лет в ДОУ.

Список использованных источников и литературы

1. Веракса, Н.Е., Веракса, А.Н. Проектная деятельность дошкольников / Н.Е. Веракса, А.Н. Веракса. - М.: Издательство Мозайка-Синтез-М., 2014.
2. Анофриков, П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие / П.И. Анофриков. - Новосибирск, 2011.
3. Электронная газета «Интерактивное образование» статья Л.Т. Якубенко (руководителя методического объединения воспитателей Калининского района г. Новосибирск) «Использование мультипликационных фильмов с целью социализации детей в работе воспитателя детского сада», выпуск № 56, декабрь 2014. <http://io.nios.ru/articles2/57/10/ispolzovanie-multiplikacionnyh-filmov-s-celyu-socializacii-detey-v-rabote>

Развитие информационно-образовательной среды в условиях хореографической студии «Терпсихора»

Овчинникова Аляна Альфировна
преподаватель
МАУДО «Детская школа хореографии №3»
г. Набережные Челны

В современных условиях развития науки, техники, культуры, социальной сферы все больше и больше перед педагогическим коллективом студии

«Терпсихора» встает вопрос о необходимости дальнейшего развития электронной информационно-образовательной среды.

Педагогические работники студии, практически, ежедневно при планировании своей педагогической деятельности они активно наполняют информационно-образовательную среду, необходимыми документами, методическими материалами, используемыми для изучения предметов в области хореографического искусства.

Прибегая к интернету, преподаватели тщательно отбирают информацию и материал для подготовки к урокам, внеклассным мероприятиям, самообразованию.

Благодаря сети Интернет учащиеся и преподаватели участвуют в дистанционных конкурсах, конференциях, семинарах разного уровня, дистанционно обучаются на курсах повышения квалификации; переписываются (общаются с коллегами), как в социальных сетях, так и на профессиональных форумах, используют компьютерные технологии для цифровой обработки фото- и видеоматериалов и т.д. А самое главное, педагоги используют в образовательном процессе (с учащимися, родителями, на педсоветах и других мероприятиях школы) как готовые мультимедийные продукты, имеющиеся в медиатеке коллектива, в том числе учебные презентации, видеоролики, фильмы, так и проекты, совместно разработанные учащимися и педагогами. За последние два года были созданы исследовательские и творческие работы такие, как «Фрагмент «Терпсихоре - 40 лет», День танца в студии», «Камазовские узоры», «Будем знакомы» (заочное путешествие по известным хореографическим коллективам), «Татарский танец и его особенности», «Русское ожерелье».

Трудно представить себе современный урок без использования компьютерных технологий. Особенно, если нужно много картинок, фото, схем, иллюстраций. Конечно, размещать всю эту наглядность на доске и менять ее, составляет определенные неудобства. Поэтому возникает необходимость проводить уроки с использованием презентаций, слайдов, целью которых является - донести информацию в легко воспринимаемой форме, продемонстрировать изучаемые элементы танца, правила его исполнения.

Особенно значимыми презентации становятся на занятиях народных танцев. На них происходит знакомство учащихся с обычаями, традициями, менталитетом различных народов, что необходимо для изучения танцев данных народов, воспроизведения, например, танцевальных костюмов, портретов выдающихся танцоров, хореографических коллективов, видеоматериалов с хореографическими произведениями, вошедшими в мировое культурное наследие.

Употребление информационных технологий на уроках в студии, позволяет активизировать визуальный канал восприятия учебной информации, разнообразить сам учебный материал, расширить формы и виды контроля учебной деятельности. Это приводит к прочности, быстроте усвоения материала, повышается познавательная активность учащихся, создаются предпосылки активной речевой деятельности, развивается мышление.

Информационные технологии могут применяться на уроках различных типов, а также на различных этапах урока. Они могут быть органично включены в любой этап урока – во время индивидуальной или словарной работы, при введении новых знаний, их обобщении, закреплении, для контроля ЗУН.

Тестовые задания, различные вопросники по отдельным темам, инструменты оценки достижений, проводимая диагностика, учет результатов обучения, разработанные в результате применения элементов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, - все это способствует развитию учащихся и их познавательных интересов.

Применяются ИКТ при подготовке и проведении как традиционных, так и нетрадиционных форм урока: например, урок квест-игра «Путешествие в страну Терпсихоры», конкурс знатоков «Танец, и мы», игра-путешествие «По следам зверей и птиц», «В глубь времен», и др.

Большая интересная работа с использованием электронных носителей связана с Днем Победы. Каждый ребенок готовит небольшую танцевальную зарисовку, которая затем превращается в танцевальную сюиту «Храним память о подвиге нашего народа». Такая деятельность нравится учащимся. Это для них очень волнительно.

Сегодня уже невозможно представить образовательный процесс без элементов электронного обучения, дистанционных образовательных технологий. Мы используем их даже в ежедневном мониторинге фактически присутствующих или отсутствующих в студии учащихся, обсуждении каких-либо вопросов с родителями.

Применение различных средств обучения, специализированных ресурсов сети «Интернет» позволяет нам успешно реализовывать дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Хореографическое искусство».

Список использованных источников и литературы

1. <https://infourok.ru/ispolzovanie-ikt-v-obrazovatelnom-processe-457595.html>.
2. https://www.metodkopilka.ru/ispolzovanie_ikt_v_obrazovatelnom_processe-41856.htm.

Кейс-технология как один из интерактивных методов обучения учащихся с ограниченными возможностями здоровья

Онгина Надежда Александровна
учитель надомного обучения, дефектолог
ГБОУ «Нурлатская школа- интернат для детей с ОВЗ»

Цель: познакомить с технологией кейс как с интерактивным методом обучения учащихся.

Задачи:

1. Познакомить коллег с интерактивным методом обучения кейс-технологией, с применением в обучении учащихся, их видах, научить создавать технологии.

2. Развивать навыки профессионального общения, саморазвития, повысить профессиональное мастерство участников мастер-класса, развивать навыки практической работы.

3. Воспитывать уважение коллег к друг другу.

Ожидаемый результат:

Развитие коммуникативных компетенций педагогов, внедрение новаторских идей в работу с детьми.

Оборудование: мультимедийная презентация, карточки с текстом кейса, с этапами анализа ситуаций, листы бумаги.

Участники: учителя, воспитатели, психологи.

Ход работы

Приветствие. Игра «Снежинки».

- Доброго дня всем, уважаемые педагоги!

В современном мире очень динамичный, быстрый темп жизни, время подстегивает людей. И мы должны успевать и не останавливаться в саморазвитии, идти в ногу со временем.

- Для каждого участника мастер-класса на столах лежат одинаковые белые листочки. Все закрываем глаза, складываем листочки пополам, отрываем правые и левые углы постепенно, поочередно, чередуя отрывание углов со сгибанием пополам. В конце предлагаю раскрыть сделанные снежинки, рассмотреть все. Среди них ни одной похожей. Нет похожих снежинок, поэтому не бывает и похожих людей. Вывод: значит, все люди неодинаковые, с индивидуальными способностями и личными качествами. Знайте об этом, уважаемые коллеги.

- Сегодня познакомимся с интерактивным методом обучения и воспитания с кейс-технологией, будем их создавать, чтобы употреблять их в практической работе с учениками.

- Я работаю учителем надомного обучения в Нурлатской школе-интернате для детей с ограниченными возможностями здоровья, с глубоко умственно-отсталыми. Дети не подготовлены к современной нелегкой жизни, и попав в трудное положение, не находят выхода из нее, не могут высказывать свои взгляды и формулировать решения, легко поддаются чужому мнению. Даже мы, взрослые, не можем правильно проанализировать ту или иную ситуацию. Поэтому я решила в своей непростой работе применять эту технологию, чтобы научить ребятшек правильно обдумывать поступки, правильно выходить из различных трудных ситуаций. Как говорится, безвыходных положений не бывает. При работе с детьми можно заметить, что они хорошо запоминают данный материал в игровой, доступной форме (легче воспринимается увиденное своими глазами поведение в поступках героев в мультфильме, видеофильме, при разыгрывании маленьких сценок, при чтении детских художественных книг).

Перевод слова «кейс-технология» с латинского означает «запутанный случай», с английского - «чемоданчик». Это современная, интерактивная методика, которая содержит в себе разбор запутанной, трудной ситуации. Она содержит в себе проектирование, ролевое проигрывание и разборный анализ и решение ситуации. Задачей методики является вовлечение каждого человека в работу по решению поставленной проблемы. Местом возникновения кейс-технологии являются США. Сейчас этот метод в России уделяют пристальное внимание в образовании [1].

В структуру метода кейс-технологии входят:

- сюжетная часть.
- 1) ситуация.
- информационная часть.
- 1) контекст ситуации;
- 2) комментарий ситуации.
- методическая часть.
- 1) вопросы или задания для работы с кейсом;
- 2) приложения.

В процессе практической работы дети учатся:

- брать полезную информацию через беседу с другими людьми;
- сопоставлять взгляды с взглядами других людей;
- уметь отстаивать свой взгляд на решение проблем, обосновывать решение;
- ставить вопросы, дискутировать;
- не будут бояться помощи других.

- А теперь мы с вами разделимся на 3-4 группы, в каждой по 5-6 участников.

- Рассмотрим сейчас вид технологии «кейс-иллюстрацию». Главной задачей в работе с педагогами я взяла рассматривание основной проблемы, выбор предполагаемых выходов из разных ситуаций, наиболее правильных. Разглядев картинку, ученики обдумывают, находят правильные решения. На мастер-классе с вами рассмотрим кейс-иллюстрации, разрешим проблемные вопросы, будем находить выходы из непростых положений. Представьте себя в роли учеников, а я буду вашим учителем.

Ситуация № 1. Разбор кейса-иллюстрации.

- У всех на столах лежат иллюстрации с ситуациями, рядом предполагаемые варианты ответов.

Знакомство с ситуацией.

- Что изображено на картинке? (велосипед, машина, девочка сидит на дороге и держится за коленку, велосипед лежит рядом, машина стоит, водитель наклонился над девочкой).

- Что произошло на картинке? (ответы).
- А почему такая ситуация произошла с девочкой? (ответы).
- Почему девочка получила травму? (ответы).
- Что нужно знать при езде на велосипеде? (ответы).

- Расскажите, что нужно соблюдать при езде на велосипеде, что нужно знать, ведь велосипед — это тоже транспорт, и на дорогах нужно знать, как себя вести правильно, чтобы не было травм. (По дороге, на трассах нельзя детям ездить на велосипедах и самокатах!)

- Ребята, если нужно перейти дорогу, нужно сойти с велосипеда, держа за руль его, перейти по пешеходному переходу).

Ситуация № 2. Разбор фото-кейса «Телефонный разговор девочек» (на фото девочки разговаривают по телефону).

Катя звонит на домашний телефон Люде:

- Люда, приветик.

- Это не Люда, а ее мама.

- А где Люда? Мне нужна она срочно.

- Хорошо, позову к телефону.

- Люд, приветик! Мне нужна твоя книга со сказками послезавтра.

- Хорошо, принесу послезавтра.

- Не забудь. Пока, пока.

Обсуждение вопросов, проигрывание ролей.

- Умеет ли разговаривать по телефону Катя? Почему про нее можно сказать, что она не вежлива. Разве вежливые, воспитанные люди так себя ведут при разговоре? А как она с мамой подружки поговорила, просила позвать к телефону и спасибо не сказала. О правилах этикета забыла Катя. Какие можете назвать грубые ошибки? Расскажите, как надо говорить по телефону.

- Давайте разыграем эту сценку (учителя распределяют слова Кати, Люды, идет проигрывание ролей девочек).

- Мы сегодня с вами узнали о кейс-технологии как методе активного обучения. Изученный материал будет полезен всем коллегам, принесет вам большую помощь при работе с детьми. Ведь учитель или воспитатель вдохновляют их на новые открытия. Коллеги, творческих всем успехов!

Список использованных источников и литературы

1. Дроздова, Н.П. Активные методы обучения: учебно-метод. пособие/ под ред. Ф.-Й. Кайзер, Г.Г. Богомазова, З.А. Сабаева. СПб.: издательство СПбГУ. – 2002. – 230 с.

Использование цифровых технологий при создании коллективно творческих дел в лагере

Павлова Дарья Сергеевна
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

Каждый из глобальных вызовов, которые приготовил для нас современный мир, связан с образованием. В условиях пандемии, в условиях

развития городов и стран, развития технологий и использования ресурсов, главным для человечества остается образовательный ресурс. Грамотный специалист найдет нужную вакцину, обеспечит мир водой и едой, найдет источник доступной и чистой энергии. Задача социального становления личности ребенка сегодня является важной и актуальной – это стало импульсом к необходимости современности наращивания мета компетенций у подростков, возможность действовать в условиях многозадачности, с высокой мотивацией на профессиональное педагогическое самоопределение.

В. В. Давыдов в качестве ведущей деятельности подростка выделял общественно-значимую деятельность [3]. Через собственное участие в реализации социально-значимых видах деятельности подросток вступает в новые социальные отношения со сверстниками, развивает свои средства общения с окружающими. В современном мире все большую популярность набирают цифровые технологии. И реализация себя как личности, понимание своих достоинств и недостатков, поможет каждому подростку стать лучшей версией себя. На занятиях необходимо показать потенциал использования цифровых сервисов на практике, научить ими пользоваться.

Новизна предлагаемого подхода состоит в объединении современных цифровых технологий с работой с социумом, с вожатской деятельностью подростков.

Целевой аудиторией предложенной методической разработки, являются подростки 14-15 лет.

На занятии «Коллективно творческие дела» по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей разноуровневой программе «ВО!Вожатый» обучающимся предлагается научиться пользоваться GIF-анимацией, программой Canva, создание видео-контента с помощью приложения inshot, работать с помощью чек-листа.

Цель занятия: ознакомление обучающихся с коллективно творческой деятельностью в области вожатского мастерства, формирование знаний о профессиональной деятельности вожатого.

Задачи:

1) научить обучающихся пользоваться GIF-анимацией, программой Canva, создание видео-контента с помощью приложения inshot, работать с помощью чек-листа.

2) ввести обучающихся в организаторскую и информационно-коммуникативную деятельность посредством ознакомления с профессиональной деятельностью вожатого и содействовать развитию инициативности и умения работать в команде.

3) подвести обучающихся к осознанию возможностей личной ответственности за выбор поведения и действий на пути к решению поставленной задачи.

Ожидаемые результаты занятия заключаются в том, что ребята смогут создать флеш-моб с помощью GIF-анимации, в цифровом редакторе Canva создавать афишу лагерного мероприятия, снять и смонтировать ролик творческой подготовки.

Контрольно-оценочные процедуры эффективности занятия предлагается сделать, продемонстрировав каждой командой личный успех в достижении поставленной цели. В итоге группа создает спектр личностных качеств, которыми должен обладать современный подросток, стремящийся с помощью своих идей изменить мир вокруг себя.

Структура занятия

ход занятия	время	задача	форма проведения
Организационный момент.	5 мин	приветствие	Определение качеств личности водителя, необходимых человеку для того, чтобы он смог использовать потенциал цифровых технологий в лагерной смене.
Погружение. Объявление цели занятия.	5 мин	– снять напряженность и эмоционально настроиться на активную совместную деятельность; – объявить тему занятия, поставить цель; – задать темп работы на занятии; – раскрыть потенциал цифровых возможностей для реализации КТД.	Коллективная творческая деятельность.
Основная часть. Усвоение новых знаний. Промежуточный итог первой половины занятия.	25 мин	– работа в творческих командах по созданию флеш-моба с помощью GIF-анимации; – в цифровом редакторе Canva создавать афишу лагерного мероприятия; – снять и смонтировать приветственный ролик творческой подготовки. Разговор о полезности использования технологий в лагере и как еще их можно применять.	Практическая работа с использованием чек-листов.
Перерыв	10 минут	игровая перемена.	Игры вспоминаем и играем вместе.

Настрой на продолжение работы.	1 минута	– ответить на вопрос, вожатый – это профессия или призвание? – создать условия для свободы высказываться, отвечать на вопросы, защищать свое мнение;	Работа в командах. Совместный поиск ответа на вопрос, а как же будет называться в будущем профессия вожатый, нужна ли она?
Профориентация.	14 минут	– способствовать развитию коммуникативных навыков.	
Рефлексия в формате вечернего огонька.	25 минут	– создать единое понятийное пространство; – вспомнить основные правила проведения вечернего огонька; – создать условия для возможности высказать свою идею; – проанализировать результаты работы; – подвести итоги занятия.	Беседа.

Список использованных источников и литературы

1. Волчкова, Н.И. Особенности эмпатии у современных подростков // Н.И. Волчкова. Психология, социология и педагогика. 2012. №6
2. Гаврилова, Т.П. Понятие эмпатии в зарубежной психологии // Т.П. Гаврилова. Вопросы психологии. – 1995. -№2. -С.147-158
3. Давыдов, В. В. Теория развивающего обучения / В.В. Давыдов. – М: Академия, 1996. – 243с.
4. Ефремова Т.Ф. Современный толковый словарь русского языка / Т.Ф. Ефремова. – М.: Дрофа, 2010. – 1233 с.
5. Основы вожатской деятельности: учебное пособие / М.Е. Акмамбетова [и др.]. – Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2022. – 165 с.
6. Педагогический энциклопедический словарь/ гл. ред. Б.М. Бим-Бад. – М.: Владос, 2016. - 460 с.
7. Психологическая подготовка к работе вожатого в детском оздоровительном лагере: учебно-методическое пособие / Ю. С. Пежемская, Е. В. Алексеева, О. Р. Веретина [и др.]; составители: Ю. С. Пежемская [и др.]. – Электрон. дан. (1 файл). – Санкт-Петербург: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена, 2018. – 152 с.

Использование электронных ресурсов на музыкальных занятиях в ДОУ

Панина Лариса Илдаровна
музыкальный руководитель
МАДОУ «Детский сад №117 «Уенчык»
г. Набережные Челны

Являясь музыкальным руководителем в детском саду уже много лет, стала замечать, что работать становится значительно легче. Если раньше приходилось искать информацию в библиотеках, тратя на это много сил и времени, то сейчас достаточно обратиться к интернет ресурсам. Легче стало с использованием аудиовизуального оборудования, компьютера, электронных носителей информации, т.к. все это облегчает задачу донесения учебного материала до детей качественно и в короткие сроки, способствует повышению интереса детей к обучению, их всестороннему развитию. И на данный момент применение компьютерных технологий в работе музыкального руководителя является необходимостью. Наличие данной техники в дошкольном образовательном учреждении решает множество проблем музыкального руководителя. Это проблема ресурсного обеспечения ДОУ. В нашем детском саду эта проблема решена.

В свою очередь, музыкальный руководитель должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, широко использовать их в своей педагогической деятельности.

Музыкальный руководитель, умеющий увлечь детей разнообразными формами работы с музыкальным репертуаром, благодаря современным технологиям преобразит музыкальную деятельность и выведет её на качественно новый уровень. Важно знать, как и где именно, в каких видах музыкальной деятельности музыкант может внедрить интерактивный материал.

При проведении занятия применение интерактивного материала может иметь демонстративный характер: иллюстрации, портреты композиторов, музыкальные записи.

Одновременному использованию графической, аудиовизуальной информации способствуют видеоролики, видеофрагменты (фильмов, сказок, мультфильмов). Одновременно зрительное и слуховое восприятие изучаемых объектов позволяет быстрее и глубже воспринимать излагаемый материал.

В своей работе я неоднократно использовала видеофрагменты фильм-балетов «Щелкунчик», «Лебединое озеро», мультфильмов «Детский альбом» (музыка П.И. Чайковского), «Петя и волк» (музыка С.С. Прокофьева), «Сказка о царе Салтане», «Конёк-горбунок», «Весёлые потешки» (народные музыкальные инструменты), серию «Карусель» (театральные зарисовки), музыкальные сказки и др.

Показ материала видео-энциклопедий помогает кратко и доступно изложить учебный материал. Широкое применение получили музыкальные энциклопедии: «Шедевры музыки», «Музыкальные инструменты»,

«Классическая музыка», «Популярная музыка» Работая с программой «Энциклопедия классической музыки» можно прослушать отрывки из музыкальных произведений и просмотреть иллюстрации и видеофрагменты. Подача материала с помощью презентаций нашла широкое применение и в детском саду. Презентации использую при знакомстве детей с творчеством композиторов, в этом случае яркие портреты, фотографии привлекают внимание детей. Кроме того, при использовании анимации и вставки видеофрагментов возможен показ динамических процессов. Презентации можно создать на разную тематику. Например, «Времена года», используя музыку П.И. Чайковского, А. Вивальди, «Карнавал животных» Сен-Санса, «Музыкальные инструменты», «Три кита в музыке» и др.

Можно использовать презентации при обучении пению. По графическому изображению выполнять упражнения для развития голосового и дыхательного аппарата (артикуляционная дыхательная гимнастика).

Или разучивать различные попевки, по картинкам-подсказкам узнавать и учить песни, используя мнемотехнику. Работая над качеством исполнения песен, звукоизвлечением, используются видеоролики с участием детей. В конце года можно провести опрос в игровой форме по фрагментам знакомых песен (*презентация «Угадай мелодию»*) или исполнить попури детских песен, которые исполнялись в течении года (видеоклип).

При разучивании танца необходимы запоминание отдельных движений и способность слышать музыку и повторять под неё движения, способность выразиться творчески. И опять в этом помогут электронные демонстрации: иллюстрации к играм, образов животных, персонажей, элементов танцев, например, танец в исполнении других ребят или профессиональных танцоров. Дети запоминают танец с первого раза и с удовольствием, разучивание танца не становится пыткой для музыкального руководителя и самих детей (*Танец-презентация «Пришли на праздник в гости к нам»*).

Для развития музыкального слуха мы используем музыкально-дидактические игры. Существуют такие игры и в электронном варианте. В практике музыкальных руководителей нашло применение и обучающих электронных программ: «Музыкальный класс», «Учимся понимать музыку», серия «Играем с музыкой» («Алиса и времена года», «Волшебная флейта», «Щелкунчик») и др.

Кроме того, музыкальный руководитель должен ещё быть и музыкальным редактором, т.е. уметь пользоваться программами для записи, нарезки, обработки звука, уметь создать сам фонограмму, сделать аранжировку или записать музыку нотами. Но не каждый педагог может сам создать и применить на практике цифровую программу. Чаще всего он обращается за помощью к программистам. А это не всегда удобно, да и не дёшево. Существует множество программ для работы с музыкой на компьютере. Условно их можно разделить на следующие группы: музыкальные проигрыватели, музыкальные конструкторы, музыкальные энциклопедии, обучающие программы, программы для импровизации, группового музицирования, сочинения музыки, программы для пения караоке.

Овладеть приёмами работы с цифровыми технологиями не такая уж и лёгкая задача. Для многих педагогов это и вовсе недоступно (в силу каких-либо ограничений). Но всё же, требования современного мира берёт своё, а значит и совершенствование своего педагогического мастерства посредством овладения инновационными методами становится необходимым.

Совершенствование техники «накаты слева и справа» с использованием мультимедиа и специальных тренажеров» по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Настольный теннис»

Потапенко Олег Владимирович
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

Методическая разработка предназначена для формирования у обучающихся потребности к систематическим занятиям физическими упражнениями, приобщению к здоровому образу жизни и приобретению привычки заниматься физическими упражнениями с целью компенсации умственной нагрузки. Занятия в объединении «Настольный теннис» дисциплинируют, воспитывают чувство коллективизма, волю, целеустремленность, способствуют поддержке при изучении общеобразовательных предметов, так как укрепляет здоровье.

Целевая аудитория: обучающиеся 8-12 лет.

Цель: развитие физических качеств, обучающихся и их уровня игры в настольный теннис через совершенствование техники «накаты справа и слева» с использованием мультимедиа и специальных тренажеров.

Задачи:

- обучающая: совершенствование применения техники наката слева и справа при игре в передвижении в настольном теннисе;
- развивающая: развитие физических качеств обучающихся, улучшение координации работы ног, выносливости, скорости реакции, глазомера;
- воспитательная: воспитание умения работать в паре, группе, в программе, целеустремленности и воли к достижению целей.

Материалы, оборудование, инструменты к занятию: теннисный холл, учебный класс, оборудованный специальными тренажерами «колесо», «робопонг», пластиковые мячи для БКМ, столы для игры в настольный теннис, ракетки с различными накладками, сетки высотой 15, 25, специальные снаряды; мультимедийное оборудование (телевизор, медиаприставка, компьютер/ноутбук, видеокамера, штатив).

Обоснование применения цифровой технологии на занятии: цифровая технология обеспечивает активизацию познавательной деятельности детей при объяснении темы. Занятие включает использование обучающих видеороликов,

запись и просмотр игры обучающихся в настольный теннис, роботонг, тренажер «колесо». Обучающий видеоролик в форме мастер-класса снят педагогом совместно с приглашёнными игроками города Набережные Челны. Видеоролик смонтирован педагогом в приложении InShot. На занятии обучающиеся знакомятся с содержанием мастер-класса на своих устройствах, сканируя QR-код со ссылкой на видеоролик.

Ход занятия

Дежурный обучающийся: Постройся, становись, равняйся, смирно. Подравнялись. Все готовы к началу занятия!

Педагог: Здравствуйте, юные спортсмены. Сегодня у нас мероприятие по совершенствованию наката слева и справа. Давайте вспомним, что такое накат в настольном теннисе? Какие виды наката вы знаете? *(обучающиеся отвечают на вопросы)*

Педагог: Друзья, вы правы: накат – это удар с верхним вращением. Летит по дуге, когда ракетка идет сверху по мячу. Играем по мячу средней и верхней частью ракетки по верхней половине мяча. Мяч после удара с верхним вращением мяч летит по дуге и после отскока насккивает на соперника. При накате используется небольшое верхнее вращение – это более плоский удар. Удар с сильным верхним вращением называется «топ-спин». Топ-спин бывает верхний, верхнебоковой, боковой, быстрый, мощный, что зависит от сцепления мяча с накладкой.

Педагог: Как правильно вы должны стоять около стола для игры в настольный теннис, выполняя накаты? *(обучающиеся отвечают на вопросы)*

Педагог: Правильно, при накате слева мы стоим в левой половине стола, ноги стоят почти параллельно столу, правая нога на полстопы впереди, но при коротком мяче вперед выходит правая нога. При накате справа вперед выходит левая нога, и тяжесть тела переносится с правой ноги на левую. Теперь давайте посмотрим видеоролик, как выполняют накаты и топ-спины ведущие спортсмены города *(просмотр видеоролика на тему осуществляется через QR-код со ссылкой, дополнительно просмотр видеоролика с youtube через медиаплеер в учебном классе)*

Педагог: Вы посмотрели познавательный видеоролик. Сегодня во время вашей тренировки мы тоже сделаем видеосъемку с помощью смартфона и штатива, чтобы на следующем занятии подробно разобрать выполнение вами накатов справа и слева. А сейчас давайте проведем упражнения для ног и для улучшения зацепа мяча накладками ракетки и управления вращения мяча *(обучающиеся выполняют упражнения под руководством педагога)*

Педагог: Сейчас мы будем отрабатывать технику накатов справа и слева на практике. Необходимо во время тренировки говорить «стоп», когда идете за мячом, если мяч закатился в вашу зону передавать мяч, быть вежливым. Не прыгать через бортики, не замахиваться ракеткой друг на друга. Обратите внимание, что при ударах у стола меньше замах, за столом более широкий замах.

Далее педагог объясняет, как работать центром тяжести тела при беговых упражнениях на координационной лестнице, выбирает обучающегося,

который начинает вести беговые упражнения с использованием координационной лестнице, другие повторяют за ним: бег, бег приставным шагом, бег спиной впереди т.д.

Следующий блок разминки на нижнюю часть тела ведет другой обучающийся: пережат с ноги на ногу, вращение коленей, таза, туловища, наклоны, приседания, руками, вращение плеч, предплечий, кисти. Упражнения для баланса с ракеткой и мячом.

Педагог: Ребята, начинаем работу у столов в следующем режиме: имитация наката слева – 1 минута, наката справа – 1 минута, накаты мяча в сетку кистевым движением справа – 1 минута; справа – слева 1 минута; восстанавливаем дыхание – 1 минута. Имитация в перемещении с 2х точек, параллельно столу – 1 минута. Имитация накат справа и накат слева в перемещении «треугольник» – 1 минута (педагог распределяет детей у теннисных столов, дети выполняют упражнения)

Педагог: Хорошо, ребята, молодцы! Теперь приступаем к выполнению наката справа – 10 минут. Наката слева – 10 минут. Поддачи с верхним вращением (накатом) справа – 2,5 минуты, слева – 2,5 минуты. Свободная игра накатами справа – 5 минут, слева – 5 минут. Игра на счет накатами – 5 минут (педагог распределяет детей таким образом, чтобы у каждого теннисного стола работал более опытный обучающийся, тренировка с которым позволяет развить игровые навыки других учащихся)

Педагог: Итак, друзья, мы отработали технику игры накатами справ и слева, а теперь переходим к заминке, играем в игру «круговая против тренера» (обучающиеся делают заминку)

Педагог подводит итог занятия, собирает обратную связь.

Педагог: Друзья, всем большое спасибо! До новых встреч!

Список использованных источников и литературы

1. Бишаева, А. А., Малков, В. В. Физическая культура: учебник / А. А. Бишаева, В. В. Малков. – М.: КНОРУС, 2016. – 321 с.
2. Богушас, В. М. Играем в настольный теннис / В. М. Богушас. – М.: Просвещение, 2013. – 128 с.
3. Видякина, М. В., Виненко, В. И. Физкультура. Поурочные планы для занятий с девушками / М. В. Видякина, В. И. Виненко. – Волгоград: Учитель, 2004. – 128 с.
4. Ковалько, В. И. Поурочные разработки по физкультуре / В.И. Ковалько. – М.: Вако, 2013. – 400 с.
5. Новоточин, С. А., Новоточина, Л. В. Настольный теннис. Школьная секция / С. А. Новоточин, Л. В. Новоточина. – М.: Чистые пруды, 2008. – 32 с.

Электронные образовательные ресурсы в современной школе

Сайфуллина Гульназ Фирдавесовна
учитель-дефектолог
ГБОУ “Нижнетабынская школа-интернат для детей с ОВЗ”
Муслимовского муниципального района РТ

Современное общество живёт в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а точно ориентируясь решать практические задачи, человеку помогает компьютер. С каждым годом современные информационные технологии всё плотнее входят в нашу жизнь.

В последнее время растет количество информационных ресурсов по всем предметам. Интернет становится все более доступным для учебной деятельности. Сеть Интернет создает условия ученику и учителю для поиска нужной информации в разных местах.

По требованию времени, учитывая интерес учащихся к компьютерным технологиям, я считаю, что использование компьютерных технологий на уроках очень полезно для формирования у них желания овладеть предметом на высоком уровне, целеустремленности, интереса к новшествам в мире информационных технологий.

Использование информационных технологий на уроках имеет много преимуществ: материал урока обладает высокой наглядностью, есть возможность выявить личностные качества ученика, высокий уровень контроля и самоконтроля, налаживание взаимодействия различных уроков, разнообразие форм и методов обучения делают содержание урока более насыщенным и интересным. Все это качества, которые являются незаменимыми помощниками для учителя при использовании компьютерных технологий. Каждый год мои воспитанники принимают участие в ряде районных, республиканских, всероссийских и международных интернет - конкурсах с применением ИКТ.

Сегодня трудно представить работу учителя без использования информационных технологий, позволяющих с помощью компьютера, различных информационных программ проводить уроки, внеурочные мероприятия. Ранее информацию по любой теме учащийся мог получить по разным источникам: учебник, справочная литература, лекция учителя. Сейчас школьники больше времени проводят в поиске нужной информации в глобальной сети, в сетевых сообществах.

Условия нашей школы позволяют мне успешно использовать на уроках различные видеотехники. В кабинете имеется компьютер, подключенный к сети интернет, принтер, интерактивная доска, проектор, музыкальная колонка. А эти возможности побуждают меня постоянно искать новые способы обучения. Делаю различные видео, презентации, интерактивные игры к урокам. На уроках по развитию разговорной речи эффективно использую иллюстрации к прочитанному произведению, выполненные в программе Power Point. Тесты

удобны для проверки уровня усвоения учащимися темы, оценки знаний, выявления ошибок, их анализа и определения путей исправления.

Использование мультимедийных презентаций в моей педагогической деятельности способствует:

- повышению эффективности усвоения материала детьми;
- повышению скорости запоминания (включаются три вида памяти детей: зрительная, слуховая, моторная);
- активизации и развитию высших психических функций, мелкой моторики рук;
- формированию теоретического, творческого и рефлексивного мышления обучаемых, повышению их интеллектуально-творческого развития;
- созданию дополнительных визуальных динамических опор для анализа ребенком собственной деятельности;
- подготовке детей к миру, построенному на цифровых технологиях.

Использование интерактивной доски на уроке повышает мотивацию детей, вызывает у них интерес. Дети быстро привыкают к доске. Большой экран позволяет всем работать вместе.

С помощью интерактивной доски меняются и проблемные ученики. Дети, которые раньше молчали, начинают участвовать в уроке. Дети учатся работать в группах. При использовании на уроке интерактивной доски урок проходит как игра.

С помощью интерактивной доски:

- 1) Показываю разные рисунки, затем ученики дают название рисунку
- 2) Работаем над ошибками
- 3) Вместо многоточек ставим соответствующие буквы, слова
- 4) Переводим
- 5) Изучаем биографии писателей
- 6) Работаем над новыми словами
- 7) Составляем слова из разных букв
- 8) На презентации делаем кроссворды, проверяем правильность на втором слайде
- 9) Отдыхаем, делаем физминутки

На уроках обобщения и повторения целесообразно использовать интерактивные таблицы, схемы. Они помогают систематизировать изученный материал. Возможно их использование и при объяснении нового материала. С помощью таблиц дети учатся анализировать, делать выводы и обобщения.

Опираясь на собственный опыт, могу сказать, что подготовка занятий с применением ИКТ заставляет учителя постоянно развиваться самому и повышать свой уровень информационно - коммуникационной образованности; укрепляет авторитет учителя у современного ученика, т. к. сближает педагога со школьником, позволяет общаться на языке обучающихся.

Список использованных источников и литературы

1. Васильева, И.А., Осипова, Е.М., Петрова Н.Н. Психологические аспекты применения информационных технологий // Вопросы психологии.

2002. № 3. 2. 2. Дурова, А.И. Современные технологии в учебном процессе. / А.И. Дурова, А.А. Вахрушев. // Начальная школа. – 2005.

2. <http://www.mon.gov.ru> – сайт Министерства образования и науки Российской Федерации

Использование электронных образовательных ресурсов в рамках деятельности городских программ

Сайфуллина Гулькей Фаритовна
заведующий отделом, педагог-организатор
МАУ ДО г. Набережные Челны
«Детско-юношеский центр №14»

В последнее время новые технологии охватили практически все сферы человеческой деятельности. Новые потребности повлияли на человеческие ценности. Возникла необходимость применения информационно-коммуникационных технологий в качестве инструмента общения, для повышения доступности информации и других аспектов. Безусловно, каждый согласится, что компьютер стал широко использоваться человеком во многих направлениях:

-компьютер как средство поиска информации (текстовой, видео- и аудиоряды): можно использовать с этой целью Интернет-ресурсы, информацию на дисках, видео- и аудионосителях;

-компьютер как средство обработки информации: можно применять с целью контроля успеваемости, учёта посещаемости, сбора, обработки и сортировки информации для портфолио, обработки анкет, построения диаграмм, графиков при исследовании динамики тех или иных процессов в образовательной деятельности;

-компьютер как средство хранения информации – базы данных, фото- и видеоархивы, электронные музеи;

-компьютер как средство обеспечения наглядности: презентации и другие демонстрационные формы, срочное фото, газеты, издательская деятельность в печатном и электронном виде, моделирование конкретных ситуаций – игровые программы, викторины, использование в спектаклях;

-компьютер как средство коммуникации – сайт, почта и т.п.

Основная образовательная ценность информационно-коммуникативных технологий в том, что они позволяют создать неизмеримо более яркую мультисенсорную интерактивную среду обучения с почти неограниченными потенциальными возможностями, оказывающимися в распоряжении и педагога, и обучающегося. В отличие от обычных технических средств обучения информационные технологии позволяют не только насытить обучающегося большим количеством знаний, но и развить интеллектуальные, творческие способности учащихся, их умение самостоятельно приобретать новые знания, работать с различными источниками информации. Использование

информационно-коммуникационных технологий в воспитательной работе сейчас не только весьма актуально, но и чрезвычайно востребовано. В своем выступлении я бы хотела рассказать о том, какую важную роль в реализации деятельности городских программ играют информационные технологии.

В начале нового учебного года на сайте учреждения и в группах городских программ в социальной сети «ВКонтакте» размещаются программы и положения мероприятий проводимых в рамках городских программ. Собираются заявки от школ города, и по мере поступления заявок обновляется база данных участников программ. Перед мероприятиями проходят консультации, при необходимости организуются репетиции, редактируются тексты выступлений, проводится постановочная работа. И, конечно же, здесь не обойтись без электронной почты, посредством которой отсылаются информационные письма о предстоящих мероприятиях, презентаций, видеоархива игр и встреч, записей фонограмм.

Руководители городских программ в своей работе активно используют такие информационные ресурсы как: социальные сети: VK, OK, мессенджеры WhatsApp, Telegram и др. Работа ведется как с обучающимися, так и с руководителями отрядов:

- организация различных заочных акций и конкурсов для участников городских программ, организация участия ребят в онлайн олимпиадах, форумах;
- организация и проведение онлайн конференций, вебинаров для руководителей отрядов;
- участие руководителей отрядов в дистанционных курсах, онлайн вебинарах, заочных конкурсах различного уровня;
- создание видеуроков, видеороликов, разработка тестовых заданий, педагогических кейсов и др.

Группа «ВКонтакте» -основная информационная площадка школьной лиги КВН. Здесь в беседах группы идут бурные обсуждения и решения многих организационных вопросов, выкладываются фото и видео материалы игр. Группа является своеобразной онлайн-афишей предстоящих игр и архивной базой видео материалов с игр КВН предыдущих лет. По итогам игр проводится анализ с просмотром и обсуждением каждого выступления. Во время пандемии в связи с отменой массовых мероприятий, для определения достойных кандидатов в чемпионы Юниор лиги КВН, среди подписчиков группы было объявлено онлайн голосование на лучшую команду сезона. Ребята активно включились в процесс голосования, выполняя условия организаторов, приглашали своих друзей в группу и активно набирали лайки. Таким образом, значительно возросло количество подписчиков группы, многие подростки нашего города заинтересовались КВН.

В рамках программы «Планета добра» при Республиканской общественной организации «Союз Наследников Татарстана» разработаны дистанционные акции, заочные конкурсы. Так, в рамках акции «#ПОМОЖЕМ ПРИРОДЕВМЕСТЕ!» участникам было предложено ознакомиться с мультипликационными фильмами экологической направленности: «Мальчик и

Земля», «Фикси – советы. Берегите природу!», «Фиксики - батарейка» и др. Затем необходимо было разместить на стене группы «Союз наследников Татарстана» в социальной сети «ВКонтакте» селфи экологической направленности с уточнением, что участники акции делают для сохранения природы-не используют полиэтиленовые пакеты, перешли на энергосберегающие лампочки, сдают одежду на переработку, экономят потребление воды, бумагу, сортируют мусор. Обязательное условие использования хештегов #СОЮЗНАСЛЕДНИКОВТАТАРСТАНА, #ПОМОЖЕМ ПРИРОДЕВМЕСТЕ!. Итогом заочного конкурса рисунков достопримечательностей «Татарстан – наш край родной» стала виртуальная выставка работ участников в официальной группе городской программы «Союз наследников Татарстана» в социальной сети «ВКонтакте».

Программы «Безопасное колесо» и «Территория осмысления» являются приоритетными направлениями по организации пропаганды безопасности дорожного движения среди учащихся города. Реализация программ невозможно представить без использования информационно-коммуникационных технологий. Проводится информационное освещение деятельности отрядов ЮИД в социальной сети «ВКонтакте», активно велась страница «ЮИД_Челны» в Instagram, где выкладывали работы членов ЮИД в рамках акций, конкурсов, челленджей: «Письмо водителю», «#ПДДЕлка» «Пешеход» и др. Ребята с увлечением участвуют в республиканские, всероссийские акции. Через социальные сети знакомятся с деятельностью отрядов ЮИД других регионов, ведут с ними активную переписку в рамках акции «Почта ЮИД». Члены отрядов ЮИД нашего города принимают активное участие во Всероссийском онлайн форуме ЮИД, Всероссийской онлайн олимпиаде по правилам безопасности дорожного движения. К изучению отрядами ЮИД предлагается цикл видеуроков по ПДД, выпущенный ГИБДД Республики Татарстан.

Оказывается, всесторонняя методическая помощь руководителям отрядов ЮИД. В течение учебного года организуются обучающие семинары, мастер-классы для руководителей. Для методического обеспечения занятий предлагаются ссылки на интернет ресурсы с обучающими видеороликами по фигурному вождению велосипеда, по прохождению автогородка, тестовые задания по ПДД и основам оказания первой помощи. В мессенджере WhatsApp для решения организационных вопросов, для информирования о предстоящих мероприятиях, онлайн консультаций функционирует группа для руководителей отрядов ЮИД. Использование социальных сетей и различных мессенджеров дает широкие возможности для самообразования и самореализации руководителей. Ярким примером служит участие руководителей отрядов во Всероссийском конкурсе «Лучший педагог по обучению основам безопасного поведения на дорогах». Конкурс состоял из двух этапов. Федеральный заочный этап включал три задания, которые нужно было разместить на цифровой платформе конкурса, а очный финал проходил на платформе ZOOM в онлайн формате.

В декабре Министерством Просвещения Российской Федерации были организованы дистанционные курсы повышения квалификации по теме «Содержание и технологии работы педагогов по организации участия детей в безопасном дорожном движении и вовлечению их в деятельность отрядов юных инспекторов движения» в объеме 16 часов. Изучив все материалы, успешно решив все тестовые задания руководители получили удостоверение о прохождении курсов.

Подводя итоги вышесказанному, нужно отметить, возможности использования информационно-коммуникационных технологий в организации воспитательного процесса велики. Информационные технологии:

- повышают и стимулируют интерес;
- активизируют мыслительную деятельность и эффективность воспитания тех или иных качеств личности благодаря интерактивности;
- позволяют моделировать и визуализировать процессы, явления, сложные для демонстрации в реальности, но необходимые для создания полноценного зрительного ряда;
- позволяют индивидуализировать воспитание;
- предоставляют обучающимся возможность самостоятельного поиска материалов, опубликованных в Интернет для подготовки выступлений;
- предоставляют помощь в поисках ответов на проблемные вопросы;
- создают широкое поле для развития креативных способностей, формирования общей и информационной культуры.

Самосовершенствование личности с миром новых технологий связаны интересы многих подростков, и именно эти ресурсы необходимо использовать для активизации воспитательной работы в новых условиях. Основным фактором, обеспечивающим эффективность воспитательного процесса, является личностная включенность обучающихся в событийную жизнь. Используя новые, увлекательные для нового поколения технологии, можно обеспечивать эту включенность. И неважно, насколько владеют компьютерными технологиями взрослые, нужно знать только их возможности. Остальное сделают сами дети.

Использование электронных образовательных ресурсов в процессе подготовки к занятиям по английскому языку

Сибгатуллина Лейсан Ирековна
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

Применение электронных образовательных ресурсов в процессе построения занятия по английскому языку дает возможность повысить мотивацию обучающихся, а также является эффективным для овладения материалом. Более того, внедрение электронных образовательных ресурсов

позволяет обучающимся осуществлять индивидуальную познавательную деятельность, которая подготавливает к проектной деятельности.

Исходя из опыта работы с электронными образовательными ресурсами, можно утверждать, что данные ресурсы, как было замечено выше, мотивируют обучающихся к познавательной деятельности, позволяет проводить занятия на высоком эмоциональном уровне в силу использования различных анимационных и музыкальных материалов. Более того, создает условия для повышения объема выполняемой работы, формирует навыки исследовательской деятельности, а также обеспечивает дифференциацию деятельности обучающихся.

Ниже перечислены типы электронных образовательных ресурсов, применяемые построения учебного занятия по английскому языку.

Электронные учебники. При освоении лексического или грамматического материала очень удобно отображать материал из электронного учебника.

Электронные таблицы. Электронные таблицы очень полезны при изучении грамматических и лексических материалов.

Презентация. При построении занятий по английскому языку в основном используется для изложения лингвострановедческого материала.

Видеоматериалы. С целью формирования речевой компетенции при выборе видеоматериала были отобраны ряд требований, которые рассматриваются различными авторами [2; 3; 4]:

1. аутентичность;
2. соответствие возрастным особенностям;
3. коммуникативная ценность;
4. соотношение с темами основной программы.

Одним из главных условий отбора видеоматериала является его аутентичность. Поскольку огромным преимуществом считается то, что оно действительно предоставляет аутентичный материал [2]. В методике обучения иностранным языкам существует ряд подходов к определению данного термина. Традиционно её принято считать, как материалы, созданные носителями языка, и нашли применение в учебном процессе, ориентированном на коммуникативный подход к обучению иностранному языку вне родной языковой среды [3]. Исследователи [2;5] выделяют следующие уровни аутентичности учебных тестов:

- неаутентичные (т. е искусственно созданные разработки для обучения иностранному языку)
- частично аутентичные (т.е. адаптированные тексты, которые сокращают, перестраивают или перефразируют для того, чтобы они соответствовали учебным программам)
- оригинальные (отрывки художественных произведений и поэзий);
- аутентичные (тексты, которые были написаны для учебных целей).

В настоящее время можно найти огромное количество аутентичных видеоматериалов на разные темы, различных жанров и стилей и все предлагают большое разнообразие образцов языка и речи, включая различные региональные акценты, общеупотребительную и специальную лексику именно

в том контексте, в котором их используют носители языка. Названия использованных источников, а также 6 проведенных уроков английского языка с использованием аутентичных видеоматериалов представлены в таблице 2.2.1.

Таблица 2.2.1

Тематическое планирование уроков английского языка с использованием аутентичных видеоматериалов

Тема в учебном курсе	Название видеоматериала	Источник
«Feasts» («Праздники»)	«Bonfire Night» («Ночь Гая Фокса»)	Британский Совет (British Council)
«Special days» («Особые дни»)	«How do people really talk about Valentine's Day?» («Как в действительности люди относятся ко Дню Св. Валентина?»)	ВВС Изучение английского языка (BBC Learning English)
“Free time activities” («Досуг»)	«Extreme sports» («Экстремальные виды спорта»)	Британский Совет (British Council)
“Game on” («На старт»)	“Sport in Britain” («Спорт в Британии»)	Окно в Британию (Window on Britain).
“Hobbies” («Хобби»)	What's your favourite hobby? («Какое у тебя хобби?»)	ВВС Изучение английского языка (BBC Learning English)
“Feelings” («Чувства»)	«Small Talk Feelings» («Небольшой разговор о чувствах»)	СВС Телевидение (CBC Television)

Аудиоматериалы. Аудиоматериал - это, прежде всего, самый доступный способ познакомить обучающихся со звучанием англоязычной речи. В качестве прослушивания на занятиях используются не только аудиоприложение для уроков, но и английские песни, различные диалоги, сказки и т.д.

Флэш-игры, флэш-мультфильмы, предлагаемые сайтом <http://www.englishteachers.ru>, помогают создавать на занятии игровую атмосферу являются источником аутентичного материала.

Список использованных источников и литературы

1. Бегунова, Я.А. Приемы использования видеоматериалов в формировании коммуникативной компетенции на английском языке / Я. А. Бегунова // Ярославский педагогический вестник. – 2014. – № 1. – С. 247-250.
2. Гальскова, Н.Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учеб. пособие / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез. – М.: Академия, 2006. — 336 с.

3. Krutko E.A. Personal Forms of Alienation in Foreign Languages learning // Professionally Oriented Communicative Foreign Language Teaching. – 2016. P. 52-54.

4. Evans, M. Digital technology and language learning: a review of policy and research evidence. In M. Evans (Ed.), Foreign-language Learning with Digital Technology. London: Continuum, 7-31.

5. Saadé, R. G., & Al Sharhan, J. (2015). Discovering the motivations of students when using an online learning tool. Journal of Information Technology Education: Research, 14, 283-296.

Электронные образовательные ресурсы – плюсы и минусы

Соловьев Сергей Геннадьевич
педагог-организатор
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

В начале 20 века из каждого угла мы слышали о наступлении эры компьютерных и соответственно цифровых технологий. В начале 30-х годов 21 века мы прекрасно осознаем, что цифровизация глубоко проникла в каждую сферу нашей жизни. Нужно просто это принять и встроить себя в эту систему – особенно если вы до сих пор этому противились и не соглашались. По-другому никак – наши дети давно впереди нас, и наша задача сильно от них не отстать, тем более в образовательном процессе.

Но в каждом новшестве есть как свои плюсы, так и минусы, о которых мы зачастую даже не задумываемся. Немного затронем плюсы и более тщательно затронем отрицательные моменты – их необходимо знать и быть к ним готовыми для исключения нелепых ситуаций...

Плюсы.

Они реально существуют. Начиная от заданий в сети интернет для пропустивших занятия детей, вплоть до целых образовательных курсов на какой-либо интернет-платформе в сети. У практически каждого обучающегося в прямой доступности телефон, планшет или ноутбук – огромная библиотека знаний и возможностей.

Цифровые образовательные ресурсы – это и хорошая помощь учителю, как в подготовке к занятию, интересному и яркому, так и более тесного контакта с обучающимся. Это всё очевидно и не требует примеров. А вот проблемы в использовании электронных ресурсов иногда не видны с первого взгляда – о них нужно знать и предугадывать их решение.

Минусы.

Самый главный – совместимость. Часто приходилось наблюдать, что даже у всех установленный на компьютерах пакет MS Office некорректно работает внутри своих различных версиях. Деля презентацию в Power Point

дома, можно столкнуться с тем, что на каком-нибудь мероприятии в другом учреждении она просто-напросто не запустится!

Что уж говорить о современных и модных программах, таких как Canva и другие. Насколько они не были бы крутыми в плане функционала, существует очень большой процент вероятности отсутствия подобных программ на компьютерах других людей, в том числе и у обучающихся...

Многие современные графические программы требуют интернета, его стабильность и хорошую скорость. Нереально пройти тест по предмету преподавания обучающимся на своем телефоне с этими проблемами.

Здесь нужно продумать запасные варианты возможной возникшей проблемы.

Ещё один, к сожалению, отрицательный момент – при и так огромной нехватке времени педагогу, работа с электронными образовательными ресурсами требует очень много минут и часов! Поправка – хорошему педагогу! Просто взять готовый материал, но не зацепить ребенка, или кропотливо переработать, придумать свой?! Творческий педагог выбирает...

Не стоит забывать и о факторе здоровья детей. Они и так часами «сидят в гаджетах» дома!

Ну и самый главный минус – интернет дает огромный ресурс для поиска готовых ответов. Что может быть проще воспользоваться голосовым набором и поиском ответа в мировой сети?!

По факту минусов даже ещё больше – каждый по своему субъективному может определить их для себя.

В любом случае – как бы этого мы не хотели – цифровизация огромными семимильными шагами вторгается в нашу жизнь. И у нас есть выбор между тем, чтобы остаться в аутсайдерах или идти в ногу с современностью.

Список используемых источников и литературы

1. Плюсы и минусы использования современных технологий в образовании. URL: <https://industryart.ru/plyusy-i-minusy-ispolzovaniya-sovremennykh-texnologij-v-obrazovanii/> (дата обращения: 28.03.2022).

Интерактивные формы работы с обучающимися с ОВЗ в дополнительном образовании по формированию художественно-творческих способностей

Тимофеева Диляра Флюсовна
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

Система дополнительного образования является особым потенциалом для социализации детей с ограниченными возможностями здоровья, таким образом ребенок адаптируется в социальную среду, включается в работу со

сверстниками, так же помогает развить творческие способности, учит самостоятельности, навыками с различными материалами.

Еще отличительной особенностью дополнительного образования является то, что не определяются жесткие требования к деятельности обучающихся. Таким образом есть возможность оценить принцип их достижений, что помогает педагогу отслеживать результаты ребенка, прогресс развития и личностного роста обучающегося. Педагогу в первую очередь нужно ориентироваться на индивидуальные достижения ребенка, степень его организованности, самостоятельности, взаимодействия с другими детьми, с учетом этой информации разрабатывать общеобразовательную программу [2].

Для ребенка с ограниченными возможностями здоровья важна ситуация успеха. Именно успехом можно воспитать обучающегося. Если в учебной деятельности проявить себя может не каждый, то в творчестве ребенок может показать хороший результат. Важно, что ребенок с ОВЗ имеет возможность выбрать свое направление в творчестве.

Творческие способности – не просто умение рисовать, играть на музыкальных инструментах, сочинять стихи, а именно раскрыть в себе индивидуальные способности, качество, которые помогают выполнить успешную творческую деятельность [4].

Для детей с ограниченными возможностями здоровья была разработана общеобразовательная программа. В ходе реализации программы, также могут вноситься изменения в календарный тематический план. Ведь не всегда знаешь, как ребенок может освоить тот или иной материал.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Волшебная кисточка» имеет художественную направленность и реализуется в условиях муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Городского дворца творчества детей и молодежи №1».

Для работы с детьми с ОВЗ также используются нетрадиционные техники рисования, работа с новыми материалами, что позволяет развить у ребенка воображение, творческие навыки. Необычные техники рисования помогают ребенку познать новое, не бояться экспериментировать с новыми материалами [3].

Можно выделить следующие выводы обучающихся с ограниченными возможностями здоровья для освоения ими общеобразовательной программы:

- восприятие обучающихся информации по аудио или визуальным каналам;
- затруднение с контактом со сверстниками и учителем;
- отношение на недоверие к окружающим, боязнь быть не понятым, что ты не такой как все остальные.

Вместе с этим важно понимать, что проблемы не должны ограничивать возможности обучающегося с ОВЗ в обучении по общеобразовательным программам [5]. Занятия по программе позволяют развивать пространственное мышление, наблюдательность, воображение, также способствует эстетическому восприятию окружающего мира.

Итогом работы за год является выставка работ в выставочном зале Дворца, где представлены работы.

Примеры работ детей с ОВЗ с различными техниками рисования. Тема: «Декоративный натюрморт», «Пластилиновая мозаика» [Приложения].

Организация воспитательной работы в рамках программы:

В воспитательную работу с обучающимися входят такие формы работы как:

- проведение творческих игр;
- проведение мастер-классов;
- организация коллективно-творческих дел [1].

Список использованных источников и литературы

1. Браже, Т.Г. Интеграция предметов в современной школе. [Текст]:/ Т.Г. Браже - Литература в школе. - 2004. - № 5. 150-154с;

2. Выготский, Л.С. Педагогическая психология/ Под ред. В.В.Давыдова [Текст]. – М.: Педагогика–Пресс, 2002. – с.269 – 270;

3. Змановская, Е.В. Девиантология: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. Заведений [Текст] / Е.В. Змановская. - 2-е изд., испр. - М.: Издательский центр «Академия», 2004. - 288 с;

4. Кузнецова, И.И. Психологическая поддержка. Принцип работы с детьми и подростками с отклонениями в поведении [Текст] / И.И. Кузнецова // Школьный психолог. – 2000, - №№ 29-30. – с. 23 – 37;

5. Ушинский, К.Д. Учебно-методические рекомендации для управленческих кадров по вопросам организации обучения детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов» ФГБОУ ВПО «Ярославский государственный педагогический университет. [Текст]:/ К.Д. Ушинский, Ярославль, 2010 - 159 с.

Использование цифровых технологий при разработке и проведении занятия по теме «Работа с залом» по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «ВО!Вожатый!»

**Туаева Ирина Викторовна
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны**

Грамотная, красивая речь нужна во всех сферах человеческой жизни. Ораторское искусство помогает быть убедительным. Человек, владеющий красноречием, вызывает уважение и восхищение, внушает доверие, вернее достигает своей цели.

Лидером можно назвать лицо, направляющее и координирующее деятельность исполнителей. Его основная задача – организаторская работа. Это особый вид творческой деятельности, причём по мере роста должности

требования к творчеству увеличиваются. Одним из важных качеств лидера, влияющих на его управленческую деятельность, является речь. Для управленца, выступающего публично перед теми, кто находится у него в подчинении, важно уметь и знать, что сказать, и как сказать это правильно.

Целевой аудиторией предложенной методической разработки, являются подростки 12-15 лет.

На занятии по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «ВО! Вожатый!» обучающимся предлагается научиться правильно выражать свои мысли, работать с залом, узнать, как создаются интерактивные игры в PowerPoint и научиться создавать такие игры.

Цель занятия: познакомить обучающихся с основными видами работы с залом.

Задачи:

1) научить обучающихся правильно выражать свои мысли и эмоции в работе с залом;

2) подвести обучающихся к осознанию личной ответственности за формирование личностных качеств современного человека, способного само развиваться и самосовершенствоваться;

3) способствовать развитию познавательной активности.

В процессе игр ребята достигают значительных успехов в своем развитии, они приобретают много знаний и умений, которые потом применяют в учебных занятиях, что положительно сказывается на их учебе, возрастает их познавательный интерес.

Цель: познакомить обучающихся с основными видами работы с залом.

Задачи:

1) научить обучающихся правильно выражать свои мысли и эмоции в работе с залом;

2) подвести обучающихся к осознанию личной ответственности за формирование личностных качеств современного человека, способного саморазвиваться и самосовершенствоваться;

3) способствовать развитию познавательной активности.

Оборудование и материалы:

1. 5 ноутбука для работы по 3 человека;

2. Карандаши, ручки, тетради для записей;

3. Компьютер, материал сопровождения к занятию в программе PowerPoint.

Ход занятия

Здравствуйте дорогие ребята, тема нашего сегодняшнего занятия «Работа с залом».

Сегодня я расскажу вам про основные правила поведения на сцене, рассмотрим различные игры с залом и научимся делать интерактивную игру в Power Point, которую тоже можно применить как игру с залом.

Как вы думаете, какие самые важные правила поведения на сцене?

Возможные ответы: внешний вид, не бегать по сцене, не дергать кулисы.

Верно, утверждённое сценическое поведение может отличаться в деталях, но, главным образом, оно делится на 3 основных типа:

1. Правила безопасности.
2. Дисциплинарные правила.
3. Этика артиста.

Откройте тетради и запишите эти три типа. *Дети записывают в тетрадь.*

И так, что же включают в себя правила безопасности на сцене? (ответы)

А в дисциплинарные? (ответы)

Верно. Ну, а какая же должна быть этика артиста? (ответы)

Верно, самое главное соблюдать эти правила, когда вы находитесь на сцене. Ведь это очень важно.

Сейчас мы с вами посмотрим, какие же игры с залом можно использовать. (Дети встают играть)

Отлично ребята. Сейчас мне нужно 3 человека. Ваша задача выбрать одну из игр и самостоятельно каждому ее провести.

Дети проводят игру самостоятельно.

Молодцы. А сейчас у нас перемена 10 минут.

Есть еще интерактивные игры, которые можно сделать с помощью PowerPoint. Сейчас мы с вами в нее поиграем. (Презентация на доске, дети отвечают на загадки, вопросы)

Понравилась игра и почему?

Возможные ответы: да, потому что она не обычная.

Сейчас я научу вас делать такие интерактивные презентации. И так, заходим в PowerPoint и создаем первый слайд. Находим в интернете подходящую картинку и называем нашу игру.

Следующим шагом у нас будет создание слайдов под задания. Одно задание – один слайд. С помощью гиперссылки 1 картинку мы связываем с 3 слайдом. Чтобы при нажатии мы попадали именно в эту игру.

Первое задание это угадай мелодию. Находим в интернете музыку и скачиваем ее. После на вкладке Вставка в группе Мультимедиа щелкните стрелку под кнопкой Звук. В списке выберите пункт Звук из файла или Звук из организатора клипов, найдите и выберите нужный аудиоклип, а затем нажмите кнопку вставить. На слайде появятся значок звука и соответствующие элементы управления. А снизу этого слайда пишем различные названия мелодий. С помощью анимации выбираем правильный вариант и выделяем его.

Второе задание это найди инструмент. Так же, как и на прошлом слайде, ищем различные звуки инструментов и сами инструменты. Выбираем нужный звук и закрепляем за картинкой.

Третье задание – угадай мультфильм. Заходим в интернет и находим мультфильм, который вы хотите загадать (или мелодию из мультфильма) и скачиваем. На вкладке Вставка нажимаем кнопку Видео, а затем выбираем пункт Фильм из файла. В диалоговом окне выбираем фильм выбираем файл, который вы хотите вставить. Если вы хотите внедрить видео на слайд, просто нажимаем кнопку вставить.

Таким образом, у нас получается интерактивная презентация для детей, которую вы сможете использовать как игру с залом в летнем лагере.

Спасибо всем за работу! Я думаю, что мы с вами еще не раз встретимся.

Спасибо за интересную и плодотворную работу. Вы интересные и думающие собеседники.

Список использованных источников и литературы

1. Бякова, Н.В. Групповая профориентационная игра «Путь в профессию» / Н. В. Бякова // Воспитание школьников. - 2011. Волохов – М.

2. Григорьев, Д.В. Внеурочная деятельность школьников / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов / Методический конструктор: пособие для учителя (Стандарты второго поколения) / Просвещение. – М., 2011.

3. Фришман, И.И. «Тебе, вожатый!». Выпуск 4. / И.И. Фришман / Путеводная звезда вожатого / изд-во ООО «Педагогические технологии». - Н.Новгород, 2005.

Онлайн-мероприятия как форма воспитательной работы

Фесянова Наталья Леонидовна
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

Уже не первый год в системе образования принимаются меры по организации образования в условиях пандемии коронавируса. На начальном этапе полностью или частично закрывались учебные заведения, вследствие чего многие учащиеся были переведены на дистанционное обучение [1]. Но за пределами дистанта осталась позади такая часть педагогического процесса как воспитательная работа. Мы привыкли, что воспитательные мероприятия проходят в пространстве, где все участники взаимодействуют друг с другом. Перед педагогами встала большая проблема – как проводить воспитательные мероприятия? Выход был найден. Стали появляться разработки дистанционных форм организации воспитательной работы. В основу инновационной деятельности были заложены два подхода к моделированию данных средств воспитания [2]:

- комбинации традиционных форм организации внеурочной деятельности, информационно-коммуникационных технологий и новых средств передачи информации путем Интернета и сотовой связи;

- использование форм привлечения молодежи к тому или иному виду деятельности в современных средствах массовой коммуникации.

В воспитательный процесс включены не только дети, но и родители. В условиях самоизоляции — это стало необходимостью, так, как и дети и родители обучались дистанционной форме занятий, помогали своим детям подключаться к интернету, заводить почты, аккаунты в соцсетях и

контролировать процесс обучения. У родителей появилась возможность чаще проводить время с детьми и упускать возможность вместе с родителями вести воспитательный процесс нельзя. В результате стали появляться различные формы организации внеурочной деятельности школьников: дистанционные интеллектуальные игры, деловые игры, ролевые игры, онлайн-квесты. Опытом проведения одного онлайн-квеста мы и хотим поделиться в нашей работе.

Итак, в городе Набережные Челны с сентября 2021 года начал свою деятельность «Городской родительский комитет» (далее – ГРК). Целями ГРК является выстраивание конструктивного, дружеского диалога «Семья – Ребёнок – Школа» и вовлечение родителей в образовательный и воспитательный процесс ребёнка. Для реализации этих целей проводится ряд мероприятий, когда дети и родители вместе принимают участие в разных акциях, челленджах, конкурсах, флешмобах и все они проходят онлайн, чтобы охватить как можно больше участников.

ГРК сотрудничает с ОГИБДД УМВД России по городу Набережные Челны. Уже второй раз проводится семейный онлайн-квест «Маршрут безопасности» (далее – квест). Место проведения официальная страница в группе «Городской родительский комитет» в социальной сети «ВКонтакте»: <https://vk.com/club206855549> [3]. Членами ГРК было разработано положение квеста, утверждено руководством ОГИБДД УМВД России по г. Набережные Челны и запущен в ВК.

Целью квеста является профилактика безопасного поведения детей школьного возраста, а также их родителей в каникулярное время. Задачами: содействие развитию навыков безопасного поведения детей и их родителей; закрепление знаний правил дорожного поведения у детей и их родителей; формирование навыков поведения в сложных условиях дорожной ситуации; содействие полноценному развитию ребёнка во взаимодействии с семьёй.

Первый квест проводился с 15 по 25 декабря 2021 года. Сотрудниками ГИБДД были разработаны вопросы – тесты по правилам дорожного движения. Вопросы охватывали две возрастные категории – дети 7-16 лет и их родители (законные представители). Проходили тестирование по определенным ссылкам в google-форме. Для детей одна ссылка, для родителей другая. В 2021 году приняли участие в квесте около 4500 человек (в это число входят и дети, и родители). Согласно положению, победителями считаются все представители первых 5 образовательных учреждений, набравших максимальное количество баллов. Все участники получили сертификаты от партнеров квеста.

С 25 марта 2022 года был запущен второй квест. Условия проведения те же. До 3 апреля 2022 года у школьников и их родителей (законных представителей) появилась возможность вместе еще раз повторить правила дорожного движения, потому что главным учителем безопасного поведения на дороге для ребенка не школа, а именно родитель.

Данное онлайн-мероприятие станет традиционным, так как заинтересованность, как у организаторов, так и участников есть. В планах проводить и другие семейные онлайн-ивенты.

Список использованных источников и литературы

1. Агранович М.Л. Организация образования в условиях пандемии. Практика стран ОЭСР [Электронный ресурс] / М.Л. Агранович. – М.: ФИРО РАНХИГС, 2020. – Режим доступа: <https://firo.ranepa.ru/novosti/105-monitoring-obrazovaniya-na-karantine/789-agranovich-ekspertiza>
2. Гайнутдинов А. Дистанционные формы организации воспитательной работы с учащимися [Электронный ресурс]: статья / А.Гайнутдинов. – Кострома, 2020. – Режим доступа: <https://pandia.ru/text/77/107/107.php?>
3. Городской родительский комитет [Электронный ресурс]: официальная страница «ВКонтакте». – Набережные Челны, 2021. – Режим доступа: <https://vk.com/club206855549>

IT-технологии в боевых искусствах при проведении онлайн-мероприятий по каратэ в дополнительном образовании

Харитонов Владимир Константинович
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

В качестве материала для публикации выступает тезисное содержание инновационного образовательного проекта с использованием IT-технологий при занятиях боевыми искусствами и проведении онлайн-турниров в дополнительном образовании.

IT-технологии в последнее время охватывают различные сферы деятельности человечества. Общественность впервые познакомилась с возможностями применения интернет-платформ в образовательной и научной практике, в частности, при проведении онлайн-соревнований по боевым искусствам: ушу, каратэ и его аналогов в номинации «ката-формальные гимнастические упражнения». Эти упражнения можно оценивать с помощью различных IT-программ. Примером может послужить проведение чемпионата и первенства России ушу по таолу (апрель – май 2020г.) И чемпионат и первенство РТ по ката киокушинкай каратэ (май 2020г.).

Данный проект имеет целью внедрение IT-технологий в методику и практику обучения по боевым искусствам и предполагает участие в спортивных онлайн-соревнованиях и проведение собственных онлайн-соревнований различного уровня, а также предполагает дистанционное обучение, освоение программы в случае пропуска или заболевания обучающихся. Проведение занятий рассчитано на широкую возрастную категорию среди школьников и дошкольников от 6 лет до 18 лет.

Основная идея проекта – повысить популяризацию боевых искусств среди детей и молодежи через участие в спортивных онлайн-мероприятиях с

применением новых IT-технологий. Проект подтверждает применимость IT-технологий в спортивной деятельности, презентует новые формы тренировочного процесса. Соревнования в форме онлайн-турниров и занятия в дистанционном формате позволяют привлекать к участию аудиторию выступающих различных возрастов от 7 лет до 18 лет и старше. Занятия и соревнования проводятся без зрителей, что позволяет снять психологический стресс у юных спортсменов.

Все мероприятия в рамках проекта проводятся спортивным объединением «КЭМПО – боевые искусства» МАУДО «Городской дворец творчества детей и молодежи №1» города Набережные Челны совместно с руководством и тренерским коллективом российских клубов г. Рязань, г. Ульяновск, г. Оренбург, г. Ярославль, г. Тула и Федерацией стилевого каратэ России.

План реализации мероприятий в рамках проводимого инновационного образовательного проекта в период 2020-2022 уч. год включает участие в следующих спортивных онлайн-соревнованиях:

2020г.: Открытый международный онлайн-турнир, г. Рязань (3 турнира); Открытый межрегиональный онлайн-турнир г. Ульяновск (3 турнира); Чемпионат мира, Бразилия; Кубок Челенджера, Республика Мальта.

2021г.: Открытый международный онлайн-турнир г. Оренбург (3 турнира); Открытый международный турнир, Великобритания; Межрегиональный турнир кубок Деда Мороза, г. Калининград; Открытый турнир, г. Ростов-на-Дону (3 турнира); Международный турнир, Индия.

Данные мероприятия реализованы, согласно плану. Обучающиеся прошли подготовку по участию в онлайн-соревнованиях и успешно выступили на всех турнирах. Среди участников проекта 44 победителя и призёра онлайн-соревнований.

План реализации мероприятий в рамках проводимого инновационного образовательного проекта в период 2020-2022 уч.год включает организацию и проведение следующих спортивных онлайн-соревнованиях:

2022г.: Международный онлайн-турнир «Berkut Open» по всестилевому каратэ; Международный онлайн-турнир «Friendly CUP» по каратэ (ката); Международный онлайн-турнир «Кубок КАМАЗА» по всестилевому каратэ; Детский онлайн-турнир «Кубок Деда Мороза по боевым искусствам»

В настоящее время командой проекта организован и проведён онлайн-турнир «Berkut Open». Данное мероприятие состоялось в начале января 2022 года. Турнир охватил около 18 городов России и 19 клубов Европы, Азии и Южной Америки общей численностью 110 спортсменов. Все результаты проведения турнира «Berkut Open», а также информация о предстоящих мероприятиях отражены на сайте <https://karate-wkf.ru/>

Тематическая онлайн-платформа, представленная на сайте <https://karate-wkf.ru/> включала проведение в форме смотра-конкурса формальных комплексов ката каратэ по правилам всестилевого каратэ и каратэ версии WKS среди детей от 6 лет до 18 лет и старше. Контрольно-оценочные процедуры проводились судейской бригадой, имеющей опыт по проведению соревнований по ката-каратэ и имеющих официальную судейскую категорию. Все комплексы

оценивались в каждом круге по 10-ти балльной системе. Соревнования проводились в два или три круга в зависимости от количества участников в каждой возрастной категории. Все участники подразделялись по возрастным, половым и техническим категориям (кю и данам, согласно правилам проведения соревнований).

Выступление спортсменов с указанием возраста и технической подготовки заранее снимается на видеоролик и высылается по ссылке для последующего оценивания. Однако выступление спортсменов может быть рассмотрено и «вживую» без предварительной загрузки видеовыступления с помощью специальной программы, такой как, например, платформа ZOOM.

Победителям и призерам онлайн-соревнований высылаются дипломы и медали, кубки и памятные призы всем участникам. Победителям и призерам, попавшим в 10-ку сильнейших, могут высылаются дополнительные сертификаты на покупку спортивной одежды (кимоно). Это поднимает интерес у выступающих и настраивает на лучшую подготовку к последующим соревнованиям.

В условиях дистанционного образования данный тип мероприятия показал себя актуальным и интересным способом работы с детьми, заинтересовал школьников разных возрастов. Для педагога-тренера участие и проведение такого мероприятия является полезным, новым опытом, а также удобной формой проведения в условиях ограничения проведения массовых мероприятий в регионах и стране, в целом.

Планируется развивать данный проект и в дальнейшем проводить подобные мероприятия, расширяя возрастную категорию участников (от 5 лет), а также разнообразить саму программу выступления. В данный момент в Минспорт России рассматривается вопрос реализации онлайн-турниров и официальных соревнований с применением балльной оценки выступлений спортсменов по многим видам спорта и включения их в календарный план всероссийских и региональных мероприятий с присвоением спортивных разрядов и званий.

Список использованных источников и литературы

1. Ксензова, Г. Ю. Инновационные технологии обучения и воспитания школьников. / Г. Ю. Ксензова. – Москва: педагогическое общество России, 2008. – 128 с.
2. Матяш, Н. В. Инновационные педагогические технологии: проектное обучение: учебное пособие / Н. В. Матяш. – Москва: Academia, 2018. – 256 с.
3. Петров, П. К. Возможности и перспективы использования современных информационных технологий в системе подготовки специалистов по физической культуре и спорту / П. К. Петров. – Москва: синергия, 2015. – 101 с.
4. Развивающие технологии в образовании. Материалы всероссийской научно-методической конференции. – Набережные Челны: изд. ФГБОУ ВПО «НИСПТР», 2014 – 21 с.

Использование цифровых технологий при разработке и проведении занятия по теме «Stopmotion (Стопмоушн) анимация»

Хасаншина Евгения Вячиславовна
педагог дополнительного образования
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

Стопмоушн анимация - видеоролик из отдельных фотоснимков с ручным перемещением объекта. Буквально stop-motion переводится как стоп-движение, это и есть покадровая анимация — именно благодаря монтажу создается эффект движения объекта. Из множества статичных фотографий получается чудо — видеоролик с движущимися объектами.

Стопмоушн может быть цифровой, если мы перемещаем в кадре цифровое изображение и мануальный, если мы руками перемещаем физические объекты в кадре и делаем фото.

Такая техника существует давно, именно в ней созданы все советские мультфильмы. Один из ее видов - пластилиновая анимация.

Однако техника не устраивает. Сейчас она является эффективным инструментом для вовлечения и рекламы. Особенно хорошо влияет на детскую аудиторию.

Обучение стопмоушн влияет на развитие креативности и помогает сплочению учащихся, благодаря возможности организовать работу в группах.

К концу занятия ожидается, что дети усвоят теоретический материал и смогут отработать его на практике, создав собственный мультфильм. Полученные навыки дети смогут использовать в других условиях, при подготовке к конкурсам, в школьной жизни и при творческой работе с контентом в рамках занятий.

Конспект занятия

1. Приветствие. Организационный момент.

2. Введение в тему занятия. Опрос.

- Давайте вспомним, что такое стопмоушн анимация и в чем особенность этой техники?

- Для чего можно использовать стопмоушн?

- Мультик про жору, примеры стопмоушн видео для рекламы и то что остается за кадром.

Для профессиональной стопмоушн анимации нужно довольно много оборудования, штатив или штанга под потолком для камеры, свет. Но почти всегда можно обойтись подручными материалами, если ты новичок. Сегодня для съемки мы используем стул и смартфон.

3. Демонстрация съемки на примере коробочки красок с помощью синхронизации экрана смартфона и компьютера. Я показываю и поясняю каждый свой шаг для съемки. Демонстрирую процесс основного монтажа в

программе Inshot, проговариваю возможности постпродакшена в приложении capcut.

Отвечаю на вопросы по съемке.

4. Переходим к практике. Учащиеся делятся на малые группы. На предыдущем занятии они готовили идеи и сценарии для своих роликов. Сейчас они реализуют свои идеи.

Для каждой группы необходим: ватман, стул, источник света, смартфон, индивидуальные подручные материалы для видео.

Учащиеся в группах снимают видеоролики, я контролирую процесс и оказываю необходимую помощь.

5. Когда съемки окончены, мы обсуждаем сложные моменты и переходим к монтажу и постпродакшену. Если какие-то ролики уже готовы, мы совместно их просматриваем, отмечая сильные стороны. На монтаж и постпродакшен выделяется второе из спаренных занятий.

Структура занятия

ход занятия	время	задача	форма проведения	цифровые технологии
Организационный момент	5 мин	Попригветствовать учащихся	Фронтальная	_____
Актуализация знаний Объявление цели занятия	5 мин	Погружение в тему занятия	Фронтальная, опрос (Что такое стопмоушн анимация?)	Презентация и видео
Основная часть Усвоение новых знаний	5 мин	Познакомиться с техникой съемки стопмоушн	Мастер класс, демонстрация	Демонстрация экрана смартфона
Закрепление новых знаний Практическая работа	20 мин	Создать свой стопмоушн мультфильм в группах	Групповая отработка	Дети снимают на смартфон и монтируют
Рефлексия	5	Выявления сложных моментов для пост проработки	Беседа обсуждение возникших трудностей	_____

Список использованных источников и литературы

1. https://instagram.com/allthatisshe?utm_medium=copy_link
2. https://www.instagram.com/p/CCYerhcK9qT/?utm_medium=copy_link
3. https://www.instagram.com/p/CEG66siqwI1/?utm_medium=copy_link
4. https://www.canva.com/ru_ru/obuchenie/stop-moushn/

Использование презентации с гиперссылкой на занятиях по театрализованной деятельности

Хатыпова Зиля Минфенисовна
педагог дополнительного образования
МАУ ДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

На данный этап развития современного общества, электронные ресурсы являются важной составляющей его частью. По всему миру взрослые и дети овладевают навыками работы с разными электронными ресурсами и технологиями. Образовательный процесс не исключение, и использование электронных образовательных ресурсов в процессе подготовки к занятиям, является одной из самых актуальных задач на сегодняшний день. Ведь электронные средства обучения представляют информацию в более наглядном виде и дают детям наиболее полное представление об изучаемых темах.

На занятиях по театрализованной деятельности я применяю разные электронные технологии, например, презентацию с гиперссылкой. С помощью нее, очень удобно переходить с главного слайда, на необходимый материал и возвращаться обратно. Ниже представлен конспект занятия, с использованием презентации с гиперссылкой на тему «Связная образная речь».

Цель занятия: знакомство с понятием речь через игру «подбери рифму», «рифмобол», «закончи строчку», «продолжи предложение», «составь рассказ»

Задачи:

Обучающие: научить сочинять небольшие рассказы, подбирать простейшие рифмы

Развивающие: развивать связную образную речь, речевое дыхание и правильную артикуляцию, четкую дикцию, творческую фантазию, пополнять словарный запас

Воспитывающие: воспитывать доброжелательное отношение друг к другу, навыки самостоятельного и коллективного творчества, мотивирование на дальнейшие занятия театральным творчеством.

Возраст обучающихся: 7-9 лет

Оргмомент, мотивация

- Здравствуйте ребята. Давайте поприветствуем друг друга.

Встанем рядышком по кругу,

Скажем, здравствуйте друг другу!

Дружно за руки возьмемся,

И друг другу улыбнемся!

Передай улыбку соседу (по кругу)

Как еще, кроме улыбки, можно передать хорошее настроение?

2-3 варианта, предложенные детьми, выполняются.

- Ну, теперь мы получили заряд бодрости и хорошего настроения, и можем приступать к работе.

Актуализация субъективного опыта

- Каким должен быть актер? (Артистичный, внимательный, красивый, иметь хорошее воображение и фантазию, уметь владеть своим телом и красиво двигаться, правильно и четко говорить)

Ознакомление с новыми знаниями и умениями

- Актер должен четко и правильно говорить, чтоб зритель его понимал. Именно над нашей речью мы будем сегодня работать на занятии. Речь является основным средством человеческого общения. Без нее человек не смог бы общаться, речь передает огромное количество информации. Что помогает нам правильно и красиво говорить?

- Правильно, это наш артикуляционный аппарат, наш рот. Выполним комплекс упражнений для артикуляционного аппарата. Нам для этого понадобятся зеркала (раздать зеркала):

Артикуляционные упражнения: пасть льва, маляр, полоскание, шарик, улыбка – хоботок, скольжение, вертушка, печем пироги, качели, часики, лошадка [1]

- Молодцы! Давайте соберем зеркала, и выполним дыхательные упражнения.

Дыхательные упражнения: свечка, погреем руки, снайпер, треугольник, меч самурая. [1]

- Прекрасно. А теперь поработаем со скороговорками:

1. Шесть мышат в камышах шуршат

2. От топота копыт пыль по полю летит

Скороговорки произносятся: обычно, только губами, без звука, шепотом, тихо, средним звуком, громко.

Практическая работа по закреплению УН

- Молодцы. А теперь поиграем в игру «Подбери рифму». Встаем в круг.

Игра «Подбери рифму»

Жил на свете добрый слон,

Сочинял рассказы он.

В рифмы он любил играть,

Чтоб с друзьями не скучать.

Чтоб и нам не скучать,

Будем рифмы подбирать.

Вот картина, вот... (корзина, машина и т.д.),

Вот ромашка, вот ... (букашка, бумажка),

Вот мой домик, вот твой ... (томик, сомик),

Вот и пушка, вот и ... (мушка, сушка, кружка),

Вот вам пышка, а вот ... (книжка, мышка, крышка),

Вот сосед, а вот ... (обед, кларнет, винегрет) [2]

- Молодцы. Прекрасно! А теперь продолжим работать над рифмой, и поиграем в игру «Рифмобол»: подобрать к слову, как можно больше созвучных слов: печка – речка, свечка, сердечко, овечка, крылечко, колечко; птичка – синичка, спичка, табличка, косичка и другие [2]

Игра «Закончи строчку»

Серый волк в густом лесу встретил..... рыжую лису
Михаил играл в футбол и забил в ворота гол
Молодчина эта Лина, лепит все из пластилина
Руки мыть пошла Людмила ей понадобилось мыло
Щеткой чищу я щенка щекочу ему бока
Где обедал, воробей? В зоопарке, у зверей
Часовщик, прищурив глаз чинит часики для нас
Молодцы. А теперь попробуем составлять рассказы.

Игра «Составь рассказ». На экране вы увидите картинку, по которой должны составить небольшой рассказ [3]

Подведение итогов занятия, формулирование выводов

- Ребята, о чем мы сегодня говорили на занятии? Какие игры и упражнения выполняли? Верно, сегодня мы развивали нашу речь, учились говорить четко и красиво, учились составлять рассказы и подбирать рифму. Вы хорошо справлялись со всеми заданиями. Что особенно вам сегодня запомнилось? Что было сложного в сегодняшней работе? Каждый оценит себя, и покажет себе оценку. Если вы все поняли, у вас сегодня все получилось, показываем лайк (большой палец вверх). Если вам было сложно, и вы чего-то не понимали, показываем дизлайк (большой палец вниз).

Самооценка:

Обсуждение сложностей, в выполнении заданий, если они возникли. Вот пришел час расставанья, дружно скажем до свиданья!

Список использованных источников и литературы

1. Алексеева, М.М. Методика развития речи / М.М. Алексеева, В.И. Яшина. – М.: 2019. -157 с.
2. Бронникова, Ю.О. Формирование культуры речи младших школьников / Ю.О. Бронникова. - М.: Начальная школа. – 2003. - №10. -С.41-44.
3. Ушакова, О.С. Методика развития связной речи детей младшего школьного возраста. Пособие для педагогов / О.С. Ушакова. - М.: Владос, 2018. – 67с.

Использование электронных образовательных ресурсов и методов обучения декоративно-прикладному искусству в системе дополнительного образования младших школьников

Шаехова Динара Флюсовна
педагог дополнительного образования
МАУ ДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

В настоящее время много уделяют внимания программам по изобразительному искусству, которые включают блоки по декоративному искусству. Декоративное искусство рассматривается как важное звено в системе приобщения школьников к духовной культуре, это одна из задач - в формирование художественно-творческой личности школьника.

Для современного образования характерным является внимание к культурным традициям. Активно развиваются многообразные интерактивные формы приобщения школьников к народной культуре, разрабатываются образовательные методики, в основе которых лежит художественное образование [2].

При знакомстве с современным декоративно-прикладным искусством следует обратить внимание детей на новое понимание красоты мира, на многообразие техник и материалов. Особо надо подчеркнуть связь современного и древнего народного декоративно-прикладного искусства. Для художников декоративно-прикладное искусство сегодня уже не связано с символикой, главную роль играет красота вещи. Современное декоративно-прикладное искусство должно содействовать эстетическому воспитанию и социализации детей, развивать их воображение и духовно-нравственное воспитание.

Для формирования духовно-нравственного развития с помощью декоративно-прикладного искусства в учреждениях дополнительного образования должно идти вперед, так как в настоящее время приоритетным развитием образования является внедрения электронных ресурсов и методов в образовательный процесс. Это касается всех типов, видов и категорий образовательных учреждений. Интерактивные формы в образовании должны в первую очередь быть направлены на создания личности ребенка [3], а именно в объединениях художественной направленности используются такие электронные ресурсы как: мультимедийные обучающие программы, презентации для учебных проектов, видеуроки и т.д.

Современное дополнительное образование дает детям возможность раскрыть свои способности, сориентироваться в высокотехнологичном мире, овладеть дополнительными навыками, умениями и знаниями.

Большое количество направлений декоративно-прикладного искусства и народных промыслов дает возможность педагогу учитывать много аспектов: физиологические, особенности восприятия информации, темперамент, условия жизни, обучения и воспитания. Важно отметить, как известно личность

формируется социальными условиями общества, отличающихся для каждого народа и региона, так и видом традиций и промыслов в нем. Это веками накопленный опыт художников, отличающийся своими традициями и видами декоративно-прикладного творчества. Народные промыслы формируют в личности ребенка такие качества как нравственность, сосредоточенность, любовь к труду [1].

В последнее время очень популярной формой приобщения к декоративно-прикладному творчеству, как детей, так и взрослых, стали мастер-классы в виде видео. Исследования показывают то, что учащиеся более активно и усердно выполняют творческую работу, если они ориентированы на приобретение конечного результата в виде какого-либо продукта. Электронный вид мастер-класса удобен и доступен в использовании дома, для проведения мастер-класса, как правило, предоставляет большое количество раздаточных материалов. При проведении мастер-классов учащиеся не только совершенствуют собственные умения в том или ином виде декоративно-прикладного творчества, но и открывают для себя интерес к национальной культуре своего народа [4].

В современном мире учащиеся, которые обучаются традиционному ремеслу обязаны вводить компьютерные технологии, укрепившиеся в современном художественном производстве.

Интерактивными методами развития художественной культуры учащихся в процессе знакомства с декоративным прикладным искусством являются также проектная деятельность, участие в различных мастер-классах, в фестивалях и конкурсах, в выставках, форумах, где ребята выступают настоящими творцами и достигают высоких индивидуальных результатов.

В настоящий время интерактивные методы в декоративно-прикладном искусстве переживает новый этап развития, создаются произведения искусства, которые способствуют формированию духовно-нравственной личности и становятся наиболее важными и, в связи с этим их произведения участвуют в виде сувениров на выставке. А также стремится получать новое, интересные и познавательные знания.

Список использованных источников и литературы

1. Горяева, Н.А. Уроки изобразительного искусства. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека: поурочные разработки, 5 класс / Н.А. Горяева. – М.: Просвещение, 2012. – 143 с.
2. Сапожникова, Т.И. Современное декоративно-прикладное искусство: учеб. пособие / Т.И. Сапожникова. – М.: Искусство, 2006. – 213с.
3. Соколов, М.В. Декоративно-прикладное искусство: учеб. пособие для вузов / М.В. Соколов. – М.: ВЛАДОС, 2013. – 399 с.
4. Трайнев, В.А. Книга «Электронно-образовательные ресурсы в развитии информационного общества» / В.А. Трайнев. – М.: Просвещение, 2015. – 153 с.

Особенности проведения интеллектуального мероприятия на онлайн платформе

Шакирова Вероника Вадимовна
педагог-организатор
МАУДО «ГДТДиМ №1»
г. Набережные Челны

Процесс цифровизации образования представляет педагогическому сообществу новые форматы мероприятий, учит осваивать или создавать виртуальные площадки и руководить ходом мероприятия в роли интернет-администратора. Следует отметить, что в этом случае успешнее всего работа ведётся при скоростном интернете и компьютере с хорошей мощностью, так как именно эти факторы влияют на быструю, эффективную обработку большого количества информации.

Самым важным, на мой взгляд, при организации интеллектуального онлайн мероприятия становится то, как участник будет работать с компьютером. Будет ли он использовать компьютер только как инструмент посредник для связи или же участнику будет дозволено использовать бесконечные информационные ресурсы интернета. в условиях дистанционного обучения я проводила отдельно интеллектуальные и отдельно творческие мероприятия, причём упор делала на творчестве, чтобы минимизировать использование участником интернет-ресурсов.

Если необходимо организовать интеллектуальное онлайн-мероприятие на определённую тему с целью проверки знаний по этой теме и повышению познавательного интереса, нужно искать новые пути, потому что создать имитацию целого зала с командами детей, которые отвечают на вопросы, и их результаты тут же обрабатываются в прямом эфире, например, в Zoom или Teams, будет с точки зрения организации не очень действенно и педагог-организатор рискует своими руками создать ситуацию беспорядков и конфликтов между участниками, ведь будут те, кто скажут, что они уверены, что другая команда отвечает нечестно и пользуется какими-то подсказками. Поэтому, лучше поставить всех в одинаковые условия и дать одно конкретное задание участникам и самый короткий срок на выполнение задания. Этот короткий срок может быть один час и не больше, если задание у вас просто вопрос-ответ. При таком задании вопросы обязательно должны быть направлены на логическое мышление детей, а не проверку знаний фактов. Если вы составите вопрос в виде факта, у участника займёт секунд 20 на то, чтобы этот факт найти в удобном поиске. Вопросы на логическое мышление для онлайн-викторины они подходят как нельзя лучше.

Пример вопроса: интеллектуальная игра, младшие классы, тема «Профессии»

- Чтобы получить данную профессию, необходимо учиться в университете не менее семи лет. Специалист данной сферы работает с так

называемым «Зеркалом души», а ещё к специалистам данной профессии обращались:

Кролик из Винни Пуха, Мистер Пибоди и Шерман, Миньоны

Тут нет конкретного факта и найти в интернете что ответ – это врач «Окулист/офтальмолог» не получится. Вывести ответ команда сможет логическим путём. На профессию врача учатся долго, это известно многим детям. Зеркалом души часто называют глаза человека, а изначально эту метафору придумал Л.Н. Толстой, ну а перечисленные герои носят очки, и поэтому хоть раз да посещали офтальмолога. Из таких вопросов может получиться прекрасное дистанционное интеллектуальное мероприятие. И далее нужно выбрать только то, как оформить вопросы: можно просто создать документ и выложить его на какой-либо площадке в указанный вами срок, чтобы команда скачала документ, заполнила бланк ответов, и, скажем, через час отправила вам ответы. Этой площадкой может быть электронная почта, что просто и очень удобно, веб-сайт личный или вашей организации, или социальная сеть Вконтакте. Все эти площадки удобны к использованию.

И есть второй вариант – создание собственной площадки. Для этой цели подходят конструкторы онлайн-тестов, которые есть в интернете в свободном доступе. Удобным и понятным конструктором, на наш взгляд, является веб-сайт «Online Test Pad».

На данной платформе ко Дню защиты детей мы провели викторину по теме «Детская литература», в которой поучаствовали более 100 детей. Программа сама проверяет ответы детей, а педагогу остаётся лишь собирать данные и формировать итоги. Преимущество компьютерного мероприятия в том, что можно использовать всевозможные визуальные средства: изображения, видеоролики и ребёнок может рассматривать их вблизи, изучать.

Пример вопроса онлайн-викторины «По страницам детской книги»:

Изображение 2

Чтобы ответить, участнику сначала нужно решить несложный ребус. Согласно правилам решения ребусов, мы получаем слово «Вечность» и затем

обращаемся к детской литературе. Мальчик Кай из сказки «Снежная королева» складывал из льдин слова и только слово «Вечность» сложить у него не получалось.

Таким образом, я постаралась описать способы создания интеллектуальных мероприятий для детей в дистанционном формате так, чтобы игра получилась действительно интересной, честной и результативной. Составление интеллектуальных игр представляет наибольшую сложность, а вот творческие задания, как ещё один вариант, организовать намного легче. Так же по модели, как я объяснила, необходимо составить инструкцию, установить небольшой срок выполнения задания, выбрать удобную площадку и дать творческое задание, например, составить презентацию, фотоколлаж, написать эссе или стихотворение. Дети могут выполнить это, находясь дома, а вам останется приятная задача – проверить прекрасные творческие работы и оформить итоги.

Список использованных источников и литературы

1. Брыксина, О. Ф., Пономарева, Е. А., Сонина, М. Н. Информационно-коммуникационные технологии в образовании: учебник / О. Ф. Брыксина, Е. А. Пономарева, М. Н. Сонина. – М.: ИНФРА-М, 2018. – 549 с.
2. Путилова, Е. О., Денисова, А. В. Детская литература. Учебник / Е. О. Путилова, А. В. Денисова – М.: Academia, 2014. – 432 с.

Использование информационно-коммуникационных технологий в учебно-воспитательном процессе начальной школе

Ямалеева Фанзиля Мударисовна
учитель – дефектолог
ГБОУ «Набережночелнинская
школа №88 для детей с ОВЗ»
г. Набережные Челны

Миссия образования как ведущего общественного института заключается в подготовке каждого человека к успешной жизнедеятельности в профессиональной, социальной, культурной сферах.

Это особенно важно сегодня, когда социокультурная среда становится все более сложной и высокотехнологичной, когда непрерывные изменения ведут к нарастающей неопределенности, а характер человеческой деятельности претерпевает глубокую трансформацию. Ключевой фигурой в школе и во всей системе образования был и остается педагог. Педагог не только является источником знаний для учащихся, но в еще большей степени призван учить их мыслительной деятельности, планировать и осуществлять как предметные, так и метапредметные задачи, участвовать в интеллектуальном и нравственном развитии своих учеников.

Однако, несмотря на все сложности и вызовы, современные учреждения и педагоги осознают свою растущую ответственность перед будущими поколениями. Их деятельность направлена на обогащение культуры, успешную социализацию и профессиональное продвижение каждого ученика. При этом сама школа, педагог постоянно нуждаются в научно-методической поддержке.

Учителя должны быть постоянно готовыми к самосовершенствованию, уметь видеть, к какому результату он должен подвести своего ученика. Наряду с другими ключевыми для современного учителя компетенциями становится важным и ИКТ-компетентность учителя.

Если рассмотреть воспитательный аспект, то, естественно, путей реализации духовных запросов, учащихся больше [2].

Сегодня виртуальное проектирование образовательного процесса в школе играет важную роль в повышении творческой активности у обучающихся, развитии процесса инновационной подготовки к профессиональной деятельности, совершенствовании методики использования образовательных инструментов.

Мы живем в информационном обществе. Вся наша окружающая среда охвачена информацией различной сложности, глубоко проникнута всеми сферами человеческой деятельности. Ни одну профессию, специальность невозможно представить без человека, общения, технической поддержки, литературы. На развитие личности школьника учитель начальных классов помогает ему в большом мире не потеряться в потоке информации, но и наоборот - найти необходимые источники информации и эффективно ее использовать в образовательных целях – во многом является залогом успеха в его обучении и жизни. Поэтому в школе необходимо с малых лет привить учащимся навыки работы с информационными технологиями. Современный учитель должен чувствовать дыхание современности, способствовать умению учащихся находить нужную информацию, развивать способности к творческому мышлению. Только интересные, содержательные, современные занятия становятся для учащихся настоящей творческой лабораторией [4].

А каким должен быть современный урок? Она должна быть актуальной для сегодняшнего времени. Эффективное, практическое занятие; интерес ребенка, родителей, общества, государства.

Во – первых, цель обучения на традиционном уроке – формирование знаний, навыков, а на современном уроке - развитие функциональной грамотной личности.

Функциональная грамотная личность – это человек:

- 1) обладающий самостоятельностью в принятии решений;
- 2) умеющий отвечать за свои поступки;
- 3) постоянно обогащающий свои знания;
- 4) умеющий выходить из нестандартных ситуаций;
- 5) умеющий отстаивать свое мнение и уважающий мнение других.

Традиционными инструментами урока являются доска, мел; наглядные и дидактические материалы, журнал; дополнительная литература, энциклопедия, словари и т.д. Оборудование современного урока – интерактивная доска,

медиапроектор; электронные плакаты; электронный тренажер; электронный журнал; портал, интернет-библиотека, интернет-каталог.

Не секрет, что учащиеся очень мало читают произведения художественной литературы, но ни одно техническое средство, компьютер самого нового поколения не могут заменить собой живое литературное произведение, его язык, глубину мысли. Мы считаем, что очень полезно заинтересовать учащихся на уроках использование компьютер для увлекательного проведения урока. Компьютер-это промежуточное образовательное средство между учащимся и системой знаний. Использование технического элемента обогащает учебную деятельность, позволяет организовать учебный процесс интересно, эффективно и творчески. Использование интерактивной доски помогает сделать занятия более интересными, эффективными.

Наша основная цель - развитие у учащихся культуры речи, грамотность, навыков научного мышления, творческой работы, достижение высоких результатов в учебном процессе. Обучение и воспитание конкурентоспособной и толерантной личности в мире, способной найти свое место в обществе. Информационные технологии вызывают у читателя интерес к обучению. В этом случае, конечно, большую роль в образовании играют наглядные пособия. На сегодняшний день незаменимым помощником наряду с таблицей, рисованием, аудиозаписью, видеозаписью являются компьютерные программы, презентации, электронный учебник, обучение в режиме On-Line, интерактивная доска и др. Сейчас невозможно представить себе образование без компьютерных, мультимедийных программ, электронных ресурсов.

Учитель-профессионал непосредственно должен не только в совершенстве владеть знаниями в области педагогики и смежных с ней наук, но и, уметь организовывать деятельность учащихся в неурочной деятельности.

Вот такими путями я веду спокойную работу, чтобы развить и усовершенствовать речь своих учеников. Как результат моей работы, мои ученики охотно участвуют во внеклассных мероприятиях, всегда с любовью и большим желанием посещают школьные мероприятия [5].

Знакомство с новыми технологиями и использование уроков, изучение методической литературы, обеспечивающей творческое развитие, продолжение поисковой деятельности – мои мечты на будущее.

Современные требования требуют больших изменений в процессе обучения. Перед учителями начальных классов стоит очень ответственная и важная задача. Поэтому возникает необходимость формирования специальных профессиональных компетенций педагогов по работе с детьми с ОВЗ. Это требует от учителя огромного профессионализма, терпения и, как следствие, осведомленности о высоких технологиях, информационных средствах. Сегодняшний день требует от учителя умения творчески работать. Творчество в педагогической деятельности - это, прежде всего, стремление к новизне, изменчивости. Чтобы позитивно воспринимать изменения в обществе, важно, чтобы учитель шагал в ногу со временем. Если опыт является основой педагогической деятельности, то стремление к новизне обеспечивает развитие и

изменение. Сегодня учитель, как творческая личность, должен не только много читать, знакомиться с новинками в области литературы и искусства, но и уметь работать, выбирая и осваивая самые эффективные новые педагогические технологии в области цифровизации. Образование с использованием современных технологий позволяет выполнять следующие важные задачи:

- 1) пробуждает у ученика интерес к языку,
- 2) правильно произносить звуки, и правильно писать буквы;
- 3) развивает его познавательную активность;
- 4) совершенствует творческие возможности учащихся;
- 5) углубляет знания по основным предметам и по внеурочной деятельности.

Реализация информационных технологий в учебно-воспитательной работе наряду с научно-методической подготовкой требует от учителя умения организовывать обучение с помощью коллективного общения. Это важнейшее педагогическое условие эффективного использования в своей работе. Глубокое, основательное изменение деятельности ученика с помощью компьютерных технологий имеет большое значение.

Компьютер-это промежуточное образовательное средство между учащимся и системой знаний. Использование компьютера обогащает учебную деятельность, позволяет организовать учебный процесс интересно, эффективно и творчески. Использование интерактивной доски помогает сделать занятия более интересными, эффективными.

Подводя итоги вышеизложенного, можно сказать, что в педагогической науке есть много технологий, способствующих повышению качества учебно-воспитательного процесса. Задача учителя начальных классов - не просто затеряться в новостном потоке, получить правильное направление, найти наиболее удачный вариант для устранения ошибок в речи у детей с ОВЗ, и объяснения учебного материала для каждого этапа обучения. При этом необходимо помнить, что они должны гармонизировать друг с другом. Преимущество использования информационных технологий на уроках. Прежде всего, они – крепкие и вариативные, ориентированные на личность. Различные технологии, компьютерные, мультимедийные технологии обеспечивают наглядность, контроль и дают много информации, способствуют повышению качества обучения.

Результатом системы подготовки педагога должен стать определенный шаг в развитии личности педагога, проявляющийся в его деятельности по решению профессионально-педагогических задач и в личностном саморазвитии и самосовершенствовании. Критерием эффективности подготовки педагога являются позитивные изменения, происшедшие в его личности и деятельности, а также личности и деятельности детей, с которыми работает данный педагог.

Список использованных источников и литературы

1. Кравченко, С.А. Цифровые риски, метаморфозы и центробежные тенденции в молодежной среде // Социс. 2019. № 10.

2. Рязанцева, Ю.А. Интегрированные программы как средство достижения образовательных результатов учеников / Ю. А. Рязанцева. – Текст: непосредственный // Образование: прошлое, настоящее и будущее: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, февраль 2018 г.).

3. Ахмерова, Н.М. Педагогика творчества: учебное пособие для вузов / Н. М. Ахмерова, Р. С. Рабаданова, А. Л. Фатыхова. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2020. – 103 с.

4. Подласый, И.П. Педагогика: учебник для высших пед. учеб. заведений. – М.: Просвещение, 2019. - 245 с

5. Чекулаенко, В.Л. Общая социальная педагогика. Основы теории: Учебное пособие / В.Л. Чекулаенко.– М.: Инфра-М, 2018. – 160 с.