

Очень много интересных идей можно взять из Интернета. Сайт <https://learningapps.org/> - портал, где можно создавать мультимедийные интерактивные упражнения. Для создания своего упражнения нужно быть только зарегистрированным на этом сайте. Сайт интересен тем, что там есть и готовые мультимедийные упражнения по различным школьным предметам, их я использую на своих занятиях при закреплении и систематизации знаний, умений, навыков.

Следующие педагогические находки были взяты со школьных времен и немного модернизированы: математические диктанты и методы координат. Математический (графический) диктант активизирует внимание учащихся, эффективно тренирует устойчивость внимания, позволяет быстро проверить и оценить знания и умения, является хорошим организующим элементом урока и инструментом диагностики причин затруднений каждого ученика.

Технология «Метод координат». На координатной плоскости отмечаем точки, заданные своими координатами, в порядке их следования. А затем соединяем каждую точку с предыдущей кривой или отрезком. Получаем в итоге рисунок или слово. Можно использовать в начале занятия, чтобы дети сами могли назвать тему и цели занятия. Например, чтобы нарисовать ракету, нужны следующие координаты: (-3;-13), (-6;-13), (-3;-5), (-3;6), (0;10), (3;6), (3;-5), (6;-13), (3;-13), (3;-8), (1;-8), (2;-13), (-2;-13), (-1;-8), (-3;-8), (-3;-13).

Дорогу осилит идущий, а информатику – мыслящий

Жердева Е.А.,

педагог дополнительного образования

На сегодняшний день, актуальной становится не схема «знаю - не знаю, умею - не умею, владею - не владею», а тезис, «ищу - и нахожу, думаю - и узнаю, тренируюсь - и сделаю». На первый план выходит личность учащегося, готовность его к самостоятельной деятельности по сбору, обработке, анализу и организации информации, умение принимать решения и доводить их до исполнения.

В свою очередь, иными становятся задачи педагога - не поучить, а побудить, не оценить, а проанализировать. Педагог по отношению к учащемуся перестает быть источником информации, а является источником духовного и интеллектуального импульса, побуждающего его к действию.

Обучение по программе «Информашка» (для детей 6-8 лет) предполагает развитие умения учащихся самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность, использовать элементы причинно-следственного и структурно-функционального анализа, определять сущностные характеристики изучаемого объекта, самостоятельно выбирать критерии для сравнения, сопоставления.

Развитие детей младшего школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики. В этой связи актуальными становятся вопросы о формах и методах обучения.

Данная программа носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из двух ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью усвоения информатики. Дети, прихо-

«Сделай бутерброд»
выбери наиболее подходящий алгоритм

Алгоритм 1		Алгоритм 2	
1	Смажь кусок хлеба маслом	1	Отрежь кусок хлеба
2	Отрежь кусок хлеба	2	Смажь кусок хлеба маслом
3	Отрежь ломтик сыра	3	Отрежь ломтик сыра
4	Положи огурец на бутерброд	4	Положи сыр на бутерброд
5	Отрежь ломтик огурца	5	Отрежь ломтик огурца
6	Положи сыр на бутерброд	6	Положи огурец на бутерброд

Проверь себя просмотрев мультфильм!

для объединения в 6-7 лет и занимаясь в объединении всего 2 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах.

На занятиях успешно используются методы и формы обучения, позволяющие эффективно построить учебный процесс с учетом специфических особенностей личности: диалоги, работа в группах, физкультминутки, игровые методики, информационные минутки, эвристический подход.

Наряду с общедидактическими методами обучения на занятиях информатики применяю частнометодические. Так, при изучении раздела «Алгоритмизация» применяю такие методы, как ролевое исполнение алгоритма, приемы: усложнение задачи, «найди ошибку в алгоритме», таблица значений, закреплялочка «Шпионские страсти» и др.

а) Опиши всех искателей сокровищ.
б) Найди командира кладовскателей: его зовут Пётр, он высокий, худой, он в брюках, в очках, в кепке.



★ в) Подпиши имена других членов команды: Семён нарисован слева от Ивана, Борис справа, а Олег с краю.

Ребятам помогает старожил и краевед Иван Петрович. Опиши его по плану:
это _____,
у которого ещё есть _____,
который ещё может _____.



Иван Петрович рассказал, что архив хранится в музее. Ключи можно попросить у директора музея.

а) Заполни пустые клетки.
б) Раскрась дом, в котором находится музей. Адрес музея (4, 1).
в) Нарисуй красной линией путь, по которому ребята пойдут в музей: (1, 3); (2, 3); (2, 2); (3, 2); (3, 1); (4, 1).

4				
3				
2				
1				
	1	2	3	4

★ Расставь двух (трёх, четырёх) смотрителей в залах музея так, чтобы у каждой стены было по одному смотрителю музея.



На занятиях большое внимание уделяю игровым формам обучения, например, информационные игры. Под информационными играми понимаются игры, основанные на информационных процессах: передача, обработка, кодирование и декодирование информации и пр.

Например, игры на передачу информации (в этих играх, как правило, задействованы невербальные каналы передачи информации). Дидактическое значение этих игр весьма высоко. Действительно, навыки передачи информации невербальными каналами (мимика, жест, поза, жестикация и пр.) имеют важное значение в повседневной жизни школьников с высокими познавательными интересами, и будут иметь еще большее значение в будущей активной социальной и профессиональной деятельности.

Например, шарады - это быстрые и зажигательные игры на угадывание, в которые можно играть самыми разными способами.

В них могут играть всего несколько игроков или вся группа. Один игрок (или команда, в зависимости от того, какой вариант игры выбран) представляет какое-нибудь слово или фразу в пантомиме, в то время как остальные пытаются угадать, что он имел в виду. Представление можно проводить в полном молчании. Можно использовать условные движения - движения, о значении которых договорились заранее, показывающему пантомиму запрещено говорить.

Игры со словами

мир
док
бор
лук
лад
оса
вал
сор
дол

МУ ... ОКА

Выберите слово, которое можно вставить вместо точек, чтобы оно было окончанием первого слова и началом второго

ДОЛЖНО СЛОВО



Ожидаемые результаты и социальный эффект:

1. Знакомство с олимпийскими чемпионами и их спортивными историями, осознание возможности заниматься профессиональным спортом с любого возраста.
2. Повышение заинтересованности ребят к массовым спортом, желание их развить и усовершенствовать приобретенные спортивные навыки.
3. Увеличение детей в спортивных секциях города.
4. Осознание и желание видеть себя в роли победителя спортивных соревнований своей страны.

Данный образовательный квест можно провести в любом образовательном учреждении. Проведение исторических квестов – очень важный и ответственный процесс, требующий к себе внимания на каждом этапе подготовки и проведения. С помощью проведения квеста создается чувство сопричастности к истории, воспитывается уважение и признание к участникам событиям. Проведение исторических квестов создает мощный социальный резонанс и воспитывает в обществе привычку и уважение к подобным современным патриотическим мероприятиям.

Секреты успешного освоения учащимися английского языка

Антипина Е.М.,

педагог дополнительного образования

Посещение занятий английского языка детьми в нашем Дворце пионеров и школьников имени А.П. Гайдара обусловлено разными причинами. Кто-то стремится узнать больше, чем в школе, а кому-то необходимо «догнать» ребят в классе. И те, и другие успешно осваивают учебный материал.

Как же это достигается? Использование современных педагогических технологий позволяет перейти от обучения как функции запоминания к обучению как процессу умственного развития. На своих занятиях я применяю такие формы как работа в группах и парах, выполнение мини-проектов.

Особое место в этом ряду занимает квест. Его основа - достижение поставленной цели через преодоление череды заданий. Благодаря необычному формату каждый ребёнок во время такой игры сможет проявить активность.

Квест развивает умение логически мыслить, принимать решения в нестандартных ситуациях, обостряет внимание, учит работать в команде. С учениками 5 классов проводился квест «Be on the top!». Среди задач можно выделить следующие: развитие умения применять полученные знания, развитие креативного мышления, развитие внимания, памяти, сообразительности, раскрытие творческого потенциала. Ребята проходят этапы игры в условиях соревнования – чья команда быстрее и правильнее выполнит задания и соберет свое ключевое слово. Ниже представлена таблица с заданиями для квеста «Be on the top!»

Комплект заданий для команд

1. Find the task on the 1 st floor (information board) and get the first letter for your key - word.	1. Take the dictionary on the teacher's table. Find the meaning of the word "Canteen", and find the first letter for your key - word. Get the next task.
2. Follow the description of the route on the map and find one more letter.	2. Follow the description of the route on the map and find one more letter.
3. Take the dictionary on the teacher's table. Find the meaning of the word "Head Teacher" and copy it out. Get the next task.	3. Find the task on the 1 st floor (information board) and get the letter.
4. Congratulations! The quest is 50% complete!	4. Congratulations! The quest is 50% complete!

5. Do the following inside the class: 1.Start from the door. 2. Make a step 3. Turn right 4. Look at the shelf 5. You'll find the task under the pink flower	5. Solve the puzzle. Get one more letter.
6. Solve the puzzle. Get one more letter.	6. Do the following inside the class: 1.Start from the door. 2. Make a step 3. Turn right 4. Look at the shelf 5. You'll find the task under the red flower
7. Make your team's key – word.	7. Make your team's key – word.
8. The Prize is in the teacher's laptop! CONGRATULATIONS!!!	8. The Prize is in the teacher's laptop! CONGRATULATIONS!!!

Таким образом, залогом успешного усвоения учебного материала являются положительное отношение детей к содержанию, многообразие видов деятельности на занятиях, а так же заинтересованность родителей в их обучении.

ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ АРТ-СРЕДЫ

Детский дизайн - территория творчества

Чернова И.В., педагог дополнительного образования



На сегодняшний день активно обращается внимание на новое направление художественного воспитания детей – детский и юношеский дизайн. Рисование карандашами и красками, цветная аппликация, лепка и конструирование из разных материалов являются доступными средствами приобщения ребенка к проектной деятельности. Естественно, не все дети станут художниками и дизайнерами, но каждый сможет использовать свой художественный опыт в благоустройстве своей жизни по законам красоты и порядка. А это и является



основной задачей и содержанием дизайн-деятельности.

Детский дизайн – новая художественно-продуктивная деятельность, которая понимается как проектное мышление самого широкого диапазона. В дизайне важны не только развитие замысла, но и планирование результата, что способствует развитию ребенка.

Занимаясь с детьми основами дизайн-деятельности, важно сформировать у детей художественный вкус, умение выражать свой внутренний мир, используя различные материалы и техники изображения, элементы дизайн-культуры; стремление создавать красивые, гармоничные работы.

На своих занятиях, широко использую нетрадиционные техники изображения предметов и объектов окружающей среды: скрапбукинг, кардмейкинг, терра, клаузура, антураж, стаффаж, бумагапластика, гравюра, монотипия, фэйс-арт, боди-арт. Такие нетрадиционные техники работы с материалами доставляют детям множество положительных эмоций, раскрывают возможность использования хорошо знакомых им предметов в качестве художественных материалов, удивляют своей непредсказуемостью.

Опыт работы свидетельствует, что работа с необычными материалами и оригинальными техниками позволяет детям ощутить незабываемые положительные эмоции. По эмоциям можно судить о том, что в данный момент радуется, интересуется, повергает в уныние, волнует ребенка,