

**Развитие информационной компетентности
в коллективе художественной направленности -
мастерская «Кожаная мозаика»**

Александра Васильевна Галко,
педагог дополнительного образования

Немного теории: ФГОС. Общие положения

Метапредметные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования должны отражать: формирование и развитие компетенции обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий на уровне общего пользования, включая владение информационно-коммуникационными технологиями, поиском, построением и передачей информации, презентацией выполненных работ, основами информационной безопасности, умением безопасного использования средств информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ) и сети Интернет.

В глоссарии ФГОС термин «информационная компетентность» определяется как «способность и умение самостоятельно искать, анализировать, отбирать, обрабатывать и передавать необходимую информацию при помощи устных и письменных коммуникативных информационных технологий». С этим термином тесно взаимосвязана «информационная грамотность».

Информационная грамотность учащихся является основой, начальным уровнем формирования информационной компетентности и включает совокупность знаний, умений, навыков, поведенческих качеств учащегося, позволяющих эффективно находить, оценивать, использовать информацию для успешного включения в разнообразные виды деятельности и отношений. Популярная тема «информационная компетентность» развивается наиболее активно педагогами информационных технологий. Научно-технические программы собственно и нацелены на формирование таковой.

В коллективах художественной направленности (декоративно-прикладного творчества) развитие информационной компетентности учащихся – не первостепенная задача. Однако постепенно компьютерные технологии органично вплетаются в образовательный процесс.

Современное общество характеризуется стремительным развитием науки и техники, появлением новых информационных технологий, коренным образом преобразующих жизнь людей. Темпы обновления знаний настолько высоки, что на протяжении жизни человеку приходится неоднократно переучиваться, овладевать новыми профессиями. Непрерывное образование становится реальностью и необходимостью. Для успешного образования и в первую очередь самообразования, человек должен владеть целым рядом компетенций, ключевой среди которых, можно считать информационную компетенцию.

Реализуя образовательную программу художественной направленности, педагог стремится научить ребенка учиться, постигать мир во всем его многообразии, добывать самостоятельно информацию из достоверных источников, создавать конкурентоспособные произведения.

В конце обучения в коллективе предлагаю учащимся «пройти тестирование» на компьютере. С помощью программы «Power Point» Составила набор из 12 вопросов по изученной тематике. Не ограничиваю жестким регламентом по времени или количеству ошибок, даю возможность пройти тест второй, третий раз. Таким образом, воспитанники имеют возможность восполнить пробел в усвоении терминологии.

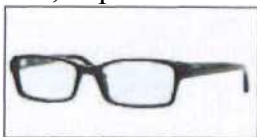
Выпускники могут продемонстрировать свои достижения в форме компьютерной презентации, рассказывающей о том, как они создавали свой итоговый проект (изделия из кожи), этапах его создания, об исторической основе своего произведения.

При создании презентаций учащиеся анализируют передаваемую информацию, естественно повышают свой интеллектуальный уровень. При выполнении работы проявляются творческие способности учеников, их фантазия и глубина мышления. Обращаю внимание на структуру презентации, в которой необходимо выделить основные моменты, тем самым, обучаю школьников связной структуре передачи и закрепления информации. На собственном опыте убеждена, что данная работа учащимися принимается с

удовлетворением. На итоговой занятии выпускнику удобно представлять результат освоения образовательной программы в такой форме.

Метод стимулирования познавательной деятельности учащихся посредством работы в интернете стал возможен в нашем коллективе с того момента, когда в наш класс провели интернет. То есть с 1 сентября 2011 года. Появилась возможность привнести в познавательный этап изучения новых теоретических материалов элемент игры, интриги.

При изучении темы учащимся предлагается выбрать «жребий» из карточек с тремя типами изображений: очки, кастрюля, компьютер. В первом случае ребятам, чтобы ответить на мой вопрос, следует обратиться к справочникам, энциклопедиям, т.е. воспользоваться традиционными носителями информации; во втором – вспомнить, что по этому поводу знаешь, подумать самостоятельно, извлечь мысли из собственной головы; в третьем – найти информацию с помощью интернета (в электронных энциклопедиях, электронных учебниках, справочниках).



В течение года постепенно ребята усваивают «алгоритм» работы:

1. Осмысление темы занятия.
2. Отбор источников получения информации (канал получения информации задается «жребием»),
3. Поиск точной информации по теме (например, не «Силуэт дамского платья в 60-е годы XX века», а «Силуэт в изобразительном искусстве»),
4. Переработка информации.
5. Обсуждение (пересказ «своими словами» полученной информации).

В коллективе нашем на сегодняшний день возрастной состав весьма неоднороден (от 10 до 17 лет), также и уровень владения информационными технологиями у ребят различается. Поэтому пояснения в процессе поиска информации для каждого ученика индивидуальны.

Для младших учеников требуется регулярное

напоминание:

Энциклопедия (настоящая или электронная) предпочтительнее, Энциклопедия по искусству еще предпочтительнее, хорошо использовать Словари (по искусству), справочники.

Самые популярные русскоязычные поисковые системы Yandex, Coole/

Информация из блогов, форумов недостоверна, поскольку источник не проверен.

Полученные сведения из одного источника, следует сопоставить со сведениями из другого источника (информация может совпадать, сопрягаться, дополнять друг друга, противоречить...).

Подошел к концу учебный год. Заметны ли первые результаты применения новации в коллективе?

Я предложила детям экспресс-анкету:

Какая польза по твоему мнению от того, что ты регулярно обращаешься к поиску новой информации?	<ul style="list-style-type: none">• Быстро нахожу нужную мне информации по любым вопросам (8 учащихся)• Я знаю интересные сайты по истории, искусству, кожгалантерее (12 учащихся)• Узнал много нового о профессии дизайнера/ модельера (6 учащихся)• Помогаю маме найти информацию по её хобби(1)
Как применяешь знания и навыки работы на компьютере	<ul style="list-style-type: none">• Делаю презентации для уроков в школе (11 учащихся)• Общаюсь в социальных сетях с людьми по интересам, схожим с моими (15 учащихся)• Совершенствую свой интерес к кожгалантерейному делу• Буду продавать свои изделия через интернет (2 учащихся)
Нравится ли тебе использовать возможности компьютера и интернета для	«Да»- все 15 учащихся

занятий в Мастерской «Кожаная мозаика»	
---	--

Таким образом при обучении в коллективе декоративно-прикладного творчества постепенно складывается свой путь развития информационной компетентности.