

Петрова Юлия Александровна

учитель информатики

МАОУ «Гимназия №100 г. Челябинска»

г. Челябинск, Челябинская область

ПРИЕМЫ РАБОТЫ С ИНФОРМАЦИЕЙ В РАМКАХ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

***Аннотация:** в данной статье описаны приемы работы с различными формами представления информации и их влияние на формирование универсальных учебных действий и развитие базовых компетентностей учащихся. Материалы исследования могут быть полезны специалистам в области педагогики.*

***Ключевые слова:** информация, универсальные действия, интеллектуальная игра.*

Приоритетным направлением деятельности нашей гимназии является реализация общеобразовательных проектов различной предметной направленности и содержания. И одним из этапов реализации данных проектов традиционно является проведение общегимназических интеллектуальных игр, кроме того два проекта имеют статус городских, поэтому после общегимназического этапа наша гимназия выступает в роли организатора городских интеллектуальных игр.

Игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Игра – это средство развития интеллекта и эрудиции учащихся, причем, в отличие от предметных олимпиад, научных конференций и других конкурсов, игры позволяют превратить серьезную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, увлекательное состязание и просто праздник. Именно поэтому в интеллектуальные игры с интересом играют не только младшие школьники, но и подростки, и старшеклассники.

Интеллектуальная игра – это вид игры, который основан на применении игроками своего интеллекта или эрудиции. В интеллектуальных играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни и разделов науки, что способствует развитию познавательных интересов, мыслительных процессов, положительной мотивации к обучению школьников и поддерживает эмоциональный настрой. Кроме того, интеллектуальные игры – это способ выявления одаренных детей и один из методов работы с ними.

Что же касается непосредственно меня, то в рамках реализации курса внеурочной деятельности на протяжении нескольких лет я являюсь руководителем ученического объединения «вИКТория». Целью программы деятельности объединения является развитие базовых компетентностей учащихся, их личностных качеств, творческих способностей и лидерского потенциала личности через включение в коллективно-творческую и ценностно-ориентированную деятельность посредством разработки, проведения и участия в интеллектуальных играх различного уровня.

Сегодня я расскажу вам о деятельности нашего объединения на примере общеобразовательного проекта «Литературный ОЛИМП», который реализуется у нас в гимназии с 2008 года и ежегодно посвящен биографии и творчеству одного из известных поэтов, писателей и драматургов. В прошлом учебном году темой проекта «Литературный ОЛИМП» стала «Жизнь и творчество М.Ю. Лермонтова» в связи с 200-летием со дня его рождения.

Тематика проекта на будущий года утверждается в начале мая предыдущего учебного года. Поэтому ежегодный старт деятельности нашего объединения дается во время летней кампании. В течении профильной смены учащиеся занимаются поиском и отбором информации для интеллектуальных игр, организаторами и ведущими которых являются сами.

Результатом деятельности учащихся во время профильной смены стала интеллектуальная игра в рамках общегимназической организационно-деятельностной игры «Старт», на которой собственно и дается «Старт» всем общегимнази-

ческим проектам. Разработанная нами игра обзорно затрагивают темы всех проектов нового учебного года, в том числе один из туров игры был посвящен творчеству Лермонтова.

В течении учебного года работа в объединении делится на несколько этапов, каждый из которых специфичен и направлен на приобретение и развитие основных универсальных учебных действий: *личностных, метапредметных и предметных*.

1. *Работа с источниками информации*. На этом этапе учащиеся совершенствуют свои *познавательные универсальные действия*, то есть навыки в поиске, отборе, анализе, преобразования, интерпретации и оценки информации, которые были получены ими на различных предметных дисциплинах.

На занятиях первоначально для разбора и преобразования берутся небольшие тексты на свободную тему, постепенно объем и сложность текстов увеличивается. Далее рассматривается тема, изложенная в нескольких источниках информации, источники сравниваются и систематизируются, информация отбирается, анализируется, структурируется и преобразовывается.

Умение быстро осуществлять поиск информации является важным условием продуктивности и качества самостоятельной работы учащихся.

2. *Разработка и составление вопросов*. На этом этапе учащиеся также совершенствуют свои *познавательные универсальные действия*, изучая:

- основные требования к вопросу и ответу;
- роль ключевых слов в вопросе;
- специфические способы составления вопросов;
- способы смыслового и стилистического оформления вопросов;
- приемы шифрования информации;
- различие лаконичных и развернутых вопросов;
- нюансы составления различных типов вопросов.

Затем мы переходим непосредственно к составлению вопросов, а так как главные задачи любой интеллектуальной игры – это повышение уровня знаний

и познавательного интереса учащихся-участников игр. Поэтому вопросы и ответы для игры должны быть составлены в соответствии с конкретными критериями:

– вопрос должен содержать интересную и новую для учащихся информацию, достаточно большой (но не чрезмерно) объем информации по данной теме.

– сложность вопроса должна находиться на пределе возможностей участников игры.

– вопрос должен нести смысловую нагрузку, достаточную для полного рассмотрения данного аспекта темы.

– вопросы должны содержать информацию разного типа и в разной форме, поскольку среди участников игры могут быть люди с разными ведущими видами мышления, восприятия и памяти.

– вопросы должны соответствовать по сложности возрасту принимающих участие в игре учащихся.

– вопрос должен иметь только один (конкретный) ответ.

– вопрос должен быть сформулирован так, чтобы ответ не требовал сложных фонетических конструкций (особенно это важно, когда команды отвечают письменно).

– в вопросах с выбором варианта ответа необходимо предложить помимо правильного ответа еще три варианта, которые не должны быть абсурдны, чтобы дать возможность задуматься при выборе правильного варианта.

3. Написание сценариев и определение критериев оценки интеллектуальных игр. В результате реализации этого этапа, учащиеся совершенствуют свои *регулятивные универсальные учебные действия*. Учащиеся приобретают навык смыслового объединения вопросов по подтемам, а значит разбиения интеллектуальной игры на логические блоки. Блоки должны быть выстроены в определенной логической последовательности, определен уровень сложности вопросов в каждом блоке и способ оценивания ответов. Учащиеся должны прописать

вступление для каждого блока. При этом они должны правильно оформить сценарий. Подготовить раздаточный материал, разработать и составить экспертные листы.

В будущем эти навыки учащиеся смогут использовать их при составлении докладов и других работ различного вида.

4. *Разработка и создание мультимедиа презентаций.* Что же касается четвертого этапа, то, так как я являюсь учителем информатики, учащиеся совершенствуют свои *предметные универсальные учебные действия*. Они создают мультимедиа презентацию в программе MS PowerPoint, изучая более полно различные дополнительные функции программы и правила форматирования и оформления презентаций, что может пригодиться учащимся в будущем при создании мультимедиа сопровождения своих докладов, научно-практических работ и другого рода публичных выступлений.

Кроме того, в процессе создания иллюстративного ряда к вопросам необходимо найти такие иллюстрации, которые будут своего рода подсказкой, но не явным указанием на правильный ответ. Все интеллектуальные игры имеют стандартный формат, поэтому учащиеся-участники команд, зная о своеобразных подсказках, во время игры совершенствуют свои логические умения: сравнение, обобщение, сопоставление, анализ.

Любая игра помимо текстовых вопросов содержит вопросы с аудио и видеорядом, что способствует еще большему развитию слуха и зрения учащихся. А, как известно, уровень развития органов чувств влияет на самочувствие, работоспособность, восприимчивость к получаемой информации, протекание мыслительных процессов, память и многое другое.

5. *Организация и проведение интеллектуальных игр.* На пятом этапе учащиеся совершенствуют свои *личностные и коммуникативные универсальные учебные действия*. Первоначально учащиеся знакомятся с правилами организации и ведения игр, функциями всех участников игры. Далее учащимся необходимо распределить между собой роли: ведущий, секундант, помощник, ответственный за техническое сопровождение, жюри. Для того чтобы учащиеся смогли примерить

на себя все роли, от проекта к проекту роли меняются. В соответствии с выбранными ролями проходит инструктаж, содержащий рекомендации по выполнению их функций. Также проходит совместная репетиция ведущего и технического специалиста (мультимедиа сопровождение).

По окончании всех игр подводятся общие итоги, разрабатываются и печатаются грамоты для классов, которые вручаются на ученических собраниях.

6. *Подготовка к участию в интеллектуальных играх различного уровня.* Работа на шестом этапе помогает совершенствовать *все универсальные учебные действия*. Подготовительная работа заключается в проведении тренингов на развитие памяти и различных форм мышления, а также в решении задач на развитие логических умений. Далее проходит разбор вопросов на выявление ключевых слов с объяснением различных способов поиска ответов. Затем объясняется принцип игры в команде, функции командных игроков и капитана. После чего учащиеся разбиваются на команды и проходят игры-тренинги, в процессе которых проходит работа с текстами вопросов на «слух» и «под запись», рассматриваются правила высказывание мыслей во время игры и основные требования к обсуждению. Основная работа – проведение игр внутри объединения, в ходе которых появляется командная синергия. По окончании каждая игра обсуждается и анализируется.

Участники моего объединения являются представителями гимназии на конкурс эрудитов-знатоков «Что? Где? Когда?» в рамках программы «Шаг в будущее».

7. *Выпуск сборников.* В конце учебного года нашим объединением выпускается сборник с материалами интеллектуальных игр.

Таким образом, реализация программы объединения «ВИКТория» в основном происходит в процессе практической интеллектуально-творческой деятельности.

Специфика деятельности учащихся в ходе реализации программы обусловлена необходимостью самостоятельного интеллектуального развития посредством изучения внеучебной литературы, знакомством с сокровищами мировой

художественной культуры, достижениями человечества в различных сферах жизни, умением извлекать разумное, рациональное из информационного поля Интернета и СМИ.

Кроме того, в процессе реализации программы учащиеся обретают навык публичного выступления и презентации продуктов своей интеллектуальной деятельности. Также учащиеся видят конечный результат своей деятельности, который возвеличивает их в собственных глазах (ставит в ситуацию успеха) и вызывает желание дальше совершенствовать свои знания и умения, а также развивать личностные качества. А в этом и состоит основная миссия педагога!