

*Мартынова Анастасия Валерьевна*

*Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение*

*«Гимназия №122 имени Ж. А. Зайцевой» Московского района г. Казани*

*Республика Татарстан*

## УСЛОВИЯ ЭФФЕКТИВНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИННОВАЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В эпоху глобальных информационных технологий знания, умения и навыки, связанные с обработкой информации, грамотным и своевременным использованием компьютера, приобретают все большую значимость для современного человека. Информатизация не только изменяет способы, но и создает новые возможности для воспитания подрастающего поколения.

Согласно ФГОС важным условием реализации основной образовательной программы является требование наличия информационной образовательной среды.

Таким образом, необходимость широкого использования информационных технологий и электронных образовательных ресурсов в общеобразовательных учреждениях к результатам прямо определяется требованиями к результатам реализации основной образовательной программы, определяемым ФГОС. Возможность широкого использования информационных технологий и электронных образовательных ресурсов, в свою очередь, неразрывно связана с условиями реализации основной образовательной программы.[1]



Современные информационные технологии призваны помочь нам ориентироваться в бесконечном мире информации, и, самое главное, экономить драгоценное время. Поэтому любой современный учитель, классный руководитель должен владеть компьютерной грамотностью. Другая важная особенность компьютера – его интерактивность, т.е. возможность диалога, обратной связи. [2]

В данной статье, я бы хотела остановиться на том, как классный руководитель может использовать возможности компьютера при организации внеурочной деятельности. В прошлом году в нашу гимназию поступил конструктор ЛЕГО Майнстормс – это особенная серия игрушек, которые обладают практически неограниченными возможностями. Эти роботы, как и все конструкторы ЛЕГО, состоят из стандартных деталей. Но отличает их от обычных игр – программный блок и датчики, дающие возможность роботу двигаться и совершать некоторые действия. Образовательные возможности таких конструкторов потрясающи, ведь они содержат большое число деталей.[4] Дети лучше всего учатся в игре. Умный конструктор наглядное пособие при изучении предметов в начальной школе. Играя в ЛЕГО, мои первоклассники учились различать цвета, размеры и форму предметов, определять их пространственное расположение, привыкали выполнять задания, сосредотачиваться, работать в коллективе. [3]

В нашем классе с помощью родителей был организован кружок конструкторов. Раз в неделю во внеурочное время мы собираемся с мальчиками нашего класса.

С помощью ЛЕГО – конструктора, ребята практически без помощи взрослых собирают роботов, а мы с родителями составляем программу его движения. Умные машины, собранные детьми умеют танцевать, играть и преодолевать препятствия. В результате понятие «компьютер» приобретает у ребёнка обобщающий характер, приходит понимание того, что компьютеры сейчас окружают нас в повседневной жизни, выполняя очень разные функции.



Постепенное знакомство с конструкторами ЛЕГО, от простых моделей к более сложным, дети увлечены и ждут с каждым разом чудо. И наконец, чудо появляется – простая модель машинки вдруг начинает двигаться. Привычные машинки, модели роботы, становятся для них управляемые.

В целом, можно подвести итог и сделать вывод, что в воспитательной работе образовательного учреждения:

- ни одно школьное мероприятие не обходится без применения ИКТ;
- растет интерес учеников к участию в районных, городских конкурсах с использованием ИКТ, в школьных тематических конкурсах презентаций;
- все чаще классные руководители используют ИКТ в проведении классных часов, родительских собраний и внеклассных мероприятий;
- каждый классный руководитель работает над созданием методической копилки;
- классный руководитель работает над созданием электронного банка «Портфолио школьника»;
- расширяется использование ИКТ в профилактической работе.

Таким образом, мы видим очевидную необходимость использования компьютерных технологий в воспитании.

### Список литературы:

1. <http://pedsovet.org>
2. [http://pedsovet.org/component/option,com\\_mtree/task,viewlink/link\\_id,4390/Itemid,0/](http://pedsovet.org/component/option,com_mtree/task,viewlink/link_id,4390/Itemid,0/)
3. <http://pedsovet.su/load/15-1-0-7829>
4. <http://www.int-edu.ru/index.php?m1=608&m2=0&ms=2>

