

муниципальное казенное учреждение «Управление образования»
муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 5
(МАОУ СОШ № 5)

ул. 50 лет ВЛКСМ ,24-а, г. Сатка, Челябинская область, 456910, Российская Федерация,

Телефон: (35161) 43594

e-mail: 74322_s_002@mail.ru

р/с 40204810800000000059 в КСК в КФКГРКЦ ГУ Банка России по Челябинской области

КПП 741701001

ИНН 7417007499

Инновационный проект

по теме:

Достижение новых образовательных результатов средствами
мультимедиа

Выполнила: Костюченко Валентина Геннадиевна

Учитель начальных классов МАОУ СОШ №5

Сатка

2015 год

Человечество вступило в новый этап своего развития – формируется информационное общество, в котором информация и информационные процессы становятся одной из важнейших составляющих жизнедеятельности человека и социума.

Современные младшие школьники - это дети, которые не представляют себе современного мир без информационных технологий. С раннего детства они живут в окружении компьютеров, мобильных телефонов, телевидения. Яркие и привлекательные визуальные материалы, интерактивные игры для них привычны, поэтому использование подобных материалов на уроке в школе - логично и эффективно.

Я представляю информационный проект опыта работы по достижению новых образовательных результатов средствами мультимедиа.

Целью проекта является обобщение опыта работы по достижению новых образовательных результатов средствами мультимедиа.

Наиболее существенная особенность ФГОС начального общего образования состоит в его принципиальной ориентированности на новые образовательные результаты.

Наряду с предметными достижениями, выделяются метапредметные и личностные результаты.

Метапредметные результаты оцениваются в том числе степенью сформированности *универсальных учебных действий*, которые могут быть применены на любом материале, в том числе в новых ситуациях, в которых может оказаться ребенок. Введение метапредметных результатов в стандарт позволяет говорить о том, что начальное образование четко сориентировано не только на обучение (приобретение предметных знаний), но и на развитие ребенка.

Основой современного подхода к процессу обучения является идея о системном характере новых образовательных результатов: личностные,

метапредметные и предметные результаты не противопоставляются друг другу, их достижение обеспечивается всей урочной и внеурочной деятельностью в комплексе.

Я использую мультимедиа в своей работе как в урочной так и во внеурочной деятельности. Средства мультимедиа на мой взгляд позволяют организовать образовательный процесс в соответствии с современными требованиями и повышают его результативность.

На своих уроках я использую следующие средства мультимедиа:

[Презентация](#)

[Интерактивная доска](#)

[Интерактивный планшет](#)

Мультипликация

Интерактивные игры

Мы живем в стремительно изменяющемся мире, возрастают темпы развития науки и объемы новой информации. Современные школьники привыкают подобным образом воспринимать окружающую действительность. Поэтому перед учителем в процессе планирования урока стоит следующая проблема:

- как повысить концентрацию внимания учащихся на изучаемом материале;
- как увеличить скорость и качество усвоения темы;
- как повысить интерес учащихся к предмету.

На помощь приходит современное интерактивное оборудование. Теперь оно доступно каждому, стоит только задуматься о том, что использовать на уроке, чтобы заинтересовать детей.

Самой большой находкой на сегодняшний день для меня стала интерактивная доска и интерактивный планшет ([система «Просто класс»](#)).

Возможности интерактивной доски и планшета позволяют мне переключить школьников на понимание того, что видео и игровые

программы успешно используются для обучения, способствуя развитию творческой активности, увлечению предметом (рис.1).



рис.1

Интерактивный планшет– это устройство, обеспечивающее удаленную работу с ресурсами компьютера по беспроводной технологии. Многообразие выбора позволяет подобрать оптимальный прибор по функциональности, удобству пользования и стоимости. Планшет позволяет легким и удобным способом получить все преимущества использования современных технологий в организации учебного процесса. (рис.2)

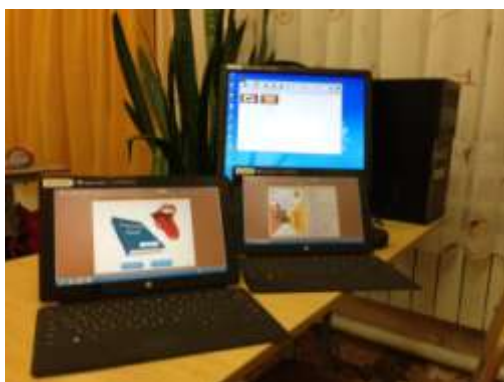


рис.2

Небольшие размеры устройства позволяют легко транспортировать, устанавливать его на поверхности стола, либо держать в руках. Использование интерактивной доски и планшета на уроке позволяет мне реализовать принципы: наглядности, доступности и системности изложения материала. При работе с интерактивной доской и планшетом задействованы у учащихся все каналы восприятия, что немаловажно в начальной школе. Естественно, нельзя категорически заявить, что интерактивная доска и планшет улучшает результаты всех учеников, но по

мнению педагогов, дети становятся более заинтересованными, более мотивированными к учебе, быстрее усваивают новый материал.

Для подготовки к уроку учителю требуется доступ к соответствующим ресурсам (учебным текстам, иллюстрациям, аудио- и видеофрагментам, цифровым моделям и пр.). Не все их легко найти в Интернете, поэтому создаются [коллекции цифровых образовательных ресурсов \(ЦОР\)](#)

Традиционное содержание образования связывают почти исключительно с текстами учебников, которые осваивают школьники. Объем знаний быстро растет, и все их уже давно невозможно включить в школьные курсы. Можно считать общепризнанным, что для достижения учащимися массовой школы современных образовательных результатов необходимы:

- высокий уровень освоения базовых учебных дисциплин;
- формирование учебных навыков и использование средств ИКТ для работы с информацией;
- проведение учебной работы в среде, отражающей современные реалии;
- применение методов оценки, адекватных новым целям и ожидаемым результатам учебной работы.

На своих уроках я использую мультимедийный учебно-методический комплект дисков “[Электронные приложения к учебникам](#): русский язык, окружающий мир, математика, литературное чтение”(рис.3).

мультимедийный учебно-методический комплект дисков



рис.3

Это электронные образовательные ресурсы нового поколения, ориентированные на инновационное развитие российского образования и соответствующие существующим образовательным стандартам по предметам начального обучения. Комплект содержит наборы учебных медиаобъектов к урокам по различным предметам обучения и простую эффективную систему управления учебным процессом, как со стороны учителя, так и со стороны ученика. Применение таких пособий на уроках позволяют быстро подготовить и организовать различные формы обучения на занятиях: наглядные демонстрации нового материала, интерактивные практические занятия по отработке умений и закреплению знаний.

Кроме этого использую на уроках математики, русского языка и окружающего мира мультимедийные приложения с готовыми презентациями, интерактивными плакатами, тренажерами, а так же [флеш-игры](#). На них хотелось бы остановиться по подробнее.

Не случайно многие ученые серьезно исследовали роль игры в воспитании и обучении.

Игра – основной вид деятельности ребенка.

С.Л. Рубинштейн отмечал, что игра хранит и развивает детское в детях, что она их школа жизни и практика развития.

По мнению Д.Б. Эльконина «В игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребенка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координация своей точки зрения с другими возможными точками зрения».

Как бы то ни было, игровые технологии давно и прочно заняли достойное место не только в дошкольном или общем образовании, но даже в андрагогике.

Времена меняются, меняются и игры, в которые мы играли. На смену деревянным и пластиковым зверюшкам, приходят интерактивные «котятa». Меняется время, меняются дети, меняются учителя, а значит меняются те игры, в которые мы играли со своими учениками.

Игры в образовательном процессе, это достаточно серьезно, именно поэтому существует классификация игр по разным критериям.

Учебные игры группируются:

- По цели использования (правила, алгоритмы, получение информации)
- По функциональной значимости (умения и навыки: речевые, счет)
- По сюжетной линии (инструментальные, ролевые, деловые игры)

Обучающие игры имеют три главные характеристики:

- Цель (выигрыш)
- Набор критериев для определения победителей (соревнование)
- Правила, которые управляют действиями игроков.

По виду деятельности интерактивные флеш-игры могут быть на:

Перемещение объектов

- Установление соответствия
- Упорядочивание, классификацию, группировку, сортировку объектов по определенным признакам
- Соединение объектов в одно целое.

Ввод ответа в поле

- Заполнение пропусков
- Редактирование исходного текста
- Ввод ответа по средствам авторской клавиатуры

Множественный выбор

- Выбор одного правильного ответа

Каждый из этих типов игр можно использовать на различных этапах урока, а интерактивная система «Просто класс» помогает направлять и контролировать действия учащихся.

Огромную роль играет использование цифровых образовательных ресурсов сети Интернет. Учителю предоставляется возможность использования практически любой необходимой информации для обеспечения образовательного процесса.

Использование электронных образовательных ресурсов имеет ряд особенностей:

- 1) повышение мотивации детей к обучению и самостоятельной учебной активности, благодаря увеличению разнообразия материала и усилению его интерактивности и наглядности;
- 2) повышение ритмичности уроков, благодаря возможности управления темпом обучения на основе интерактивной мультимедийной составляющей обучения;

- 3) возможность организации индивидуальных траекторий обучения учащихся;
- 4) достижение полной индивидуализации обучения: индивидуальная работа на компьютере позволяет настроить оптимальный для каждого ученика темп работы; определить и отобрать наиболее приемлемые для ученика способы представления информации (аудиально, визуально, кинестетически);
- 5) возможность включения в учебную работу исследовательской составляющей на основе метода проб и ошибок: ученик не боится делать ошибки, так как на компьютере он имеет возможность вернуться назад, отменить ошибочный шаг и выполнить его заново правильно, достигнув тем самым педагогической цели – достичь в учебной ситуации правильного решения;
- 6) реализацию объективности в оценивании учебных достижений на уроке средствами компьютерных диагностических заданий, что снимает у детей психологическое напряжение, помогает сформировать у ребенка чувство критической самооценки выполненной работы;
- 7) обеспечивается возможность самостоятельной работы учащихся ,

Таким образом, электронные образовательные ресурсы и формируемая на их базе новая информационно-образовательная среда имеют немалый потенциал для повышения качества обучения. Однако он будет реализован в полной мере только в том случае, если обучение будет строиться с ориентацией на личность ребенка, на создание комфортной учебной атмосферы, на снятие тревожности и напряженности учащихся, на создание ситуации успеха для каждого школьника.

Востребованы и эффективны будут только ресурсы, которые вовлекают учащихся в новые виды учебной деятельности, позволяют анализировать, проводить самостоятельные исследования, а значит – **способствовать достижению новых образовательных результатов.**

Если предметные результаты достигаются в основном при изучении предметных дисциплин, то в достижении метапредметных, а особенно личностных - удельный вес внеурочной деятельности гораздо выше, так как ученик выбирает ее исходя из интересов, мотивов.

С 2011 по 2014 год наша школа являлась федеральной экспериментальной площадкой по теме «Формирование информационной культуры и медиакомпетентности на основе цифровых образовательных ресурсов и мульт-проектов». В рамках работы площадки мною была разработана подпрограмма «[Мульт-студия](#). Развитие творческого потенциала одаренных детей».

В настоящий момент, когда федеральный эксперимент завершен, мульт-студия стала одной из наиболее востребованных форм внеурочной деятельности в нашей школе.

На занятиях в мульт-студии, ребята фантазируют, творят. Дети высказывают свое мнение о том, какие эмоции вызывает у них тот или иной персонаж, и что они сами при этом чувствуют. И ведь так мало нужно, чтобы оживить творчество ребенка – это цифровой фотоаппарат, штатив, и немного фантазии. Работа над мультфильмом – это, кроме всего прочего, процесс освоения новых технологий. В условиях нынешнего информационно-технологического прогресса.

Результатом данного вида работы является:

Наша группа создала 27 мультфильмов, каждый из которых можно использовать учителями в образовательном процессе в разных областях.

<http://valentina.kstmix.com>

Окружающий мир:

- Времена года
- Краски осени

- Кариус и Бактериус
- Осенняя история
- Азбука движения
- Осенняя зарисовка
- Лето и др.

Литературное чтение: (по произведениям)

- Разгром
- Тигр
- Удивительная кошка и др.

Технология

- Танец лебедей (оригами)
- Цветочная поляна (цветы из пластилина)
- Вальс цветов (природный материал)
- Лебединое озеро
- Веселые макароны
- Я рисую
- Открытка к 8 Марта

Мультфильм “Азбука движения” стал победителем Муниципального конкурса в разделе кинематографии по теме ПДД.

«Гномики и светофор» победитель областного конкурса в разделе кинематографии по теме ПДД.

Результативность опыта работы

Обобщая опыт работы по достижению новых образовательных результатов средствами мультимедиа, остановлюсь на следующих результатах:

Предметные результаты

Достижение предметных результатов оценивается путем анализа абсолютной и качественной успеваемости учащихся, а также результативностью участия в предметных олимпиадах.

- **Успеваемость 2-4 класс**

Абсолютная успеваемость и качественная успеваемость имеет положительную динамику: 2009-2010 учебный год – абсолютная успеваемость 100% и качественная успеваемость 59,6%, 2010-2011 учебный год – абсолютная успеваемость 100% и качественная успеваемость 63,8%, 2011-2012 учебный год - абсолютная успеваемость 100 % и качественная успеваемость 64,5%, 2013-2014 учебный год 1 класс (безотметочная система)

Участие в муниципальных предметных олимпиадах школьников:

в 2009 г. – победитель (окружающий мир)

в 2012г. – победитель (окружающий мир), призер (русский язык)

метапредметные результаты

Оцениваются через вовлеченность учащихся в проектную деятельность и ее результативность.

100% учащихся с 2011-2012, 2012-2013, 2013-2014 уч.год вовлечены в проектную деятельность

проекты	Результативность проектной деятельности
----------------	---

Социальные	
«Предприятия города»	Защита проектов, перед учащимися начальной школы
«Откуда хлеб на стол попадает»	Выступление для работников хлебокомбината посвященный 80-летию комбината
“Поможем птицам зимой!”	Изготовление кормушек
« Слава ветеранам»	Выступление для ветеранов ВОВ
Творческие	
«Мамочка любимая моя»	Защита проектов на празднике посвященном «Дню матери»
«Зимние забава»	Презентация памятки по детским народным играм
«Разведка осенних примет»	Выставка работ из природного материала/ Праздник осени
Исследовательские	
« Куда исчезла лужа?»	Победитель муниципального конкурса исследовательских работ «Мой первый доклад» (2010г)
«Баба – Яга, кто она?»	Победитель муниципального конкурса исследовательских работ «Мой первый доклад» (2011г)
«Тайны умножения»	Призер муниципального конкурса исследовательских работ «Я -

	исследователь» (2012г)
«А в попугаях я длиннее»	Победитель муниципального конкурса исследовательских работ «Мой первый доклад» (2013г)
«Музыка и школа»	Победитель муниципального конкурса исследовательских работ «Мой первый доклад» (2013г)
«Гремучая смесь соль и лед»	Призер муниципального конкурса исследовательских работ «Мой первый доклад» (2013г)
«Пословица не даром молвится»	Призер муниципального конкурса исследовательских работ «Мой первый доклад» (2013г)
«Почему пахнут цветы?»	Победитель муниципального конкурса исследовательских работ «Мой первый доклад» (2014г)

Наибольшую сложность для оценивания представляют

личностные результаты.

Один из показателей - это результативность участия школьников в творческих конкурсах.

уровень	мероприятие	результат
Областной	Фестиваль детских театральных коллективов «Признание» (2012 г)	призеры

Зональный этап областного фестиваля	Фестиваль детских театральных коллективов(2012 г)	победители
Районный	«Театральная весна» (2013 г)	победители
Районный	«Театральная весна» (2012 г)	победители
Районный	«Театральная весна» (2011 г)	призеры
Районный	«Театральная весна» (2010 г)	призеры
Районный	«Интеллектуальный марафон «Магия знаний» (2012 г)	призеры
Районный	«Интеллектуальный марафон «Магия знаний» (2013 г)	призеры
Районный	«Эколого-краеведческий конкурс «малая Родина» (2013 г)	призеры
Районный	Конкурс юных экологов «Тропинка» (2013 г)	призеры

Опыт работы по различным аспектам использования средств мультимедиа был обобщен и представлен мною в следующих формах:

уровень	мероприятие
Уровень общеобразовательного учреждения:	В рамках диссеминационной деятельности по теме «SMART-технологии, или как сделать урок смешным» в 2009 – 2010 учебном году для педагогов МАОУ СОШ №5 проведены теоретические и практические занятия, проанализированы учебные занятия педагогов-

	реципиентов
Муниципальный	Опыт работы по использованию ИКТ в образовательном процессе был обобщен в рамках районного семинара «Применение цифровых технологий с целью изучения нового материала». Районный семинар «Применение цифровых технологий с целью изучения нового материала»
Региональный	Принимаю участие в дистанционном обучении участников образовательного процесса на сайте «Сеть творческих учителей» в качестве педагога-тьютора (http://www.it-n.ru). «Использование интерактивной доски в образовательном процессе» Региональная научно-практическая конференция по мульттерапии Мастер – класс «Развитие творческих способностей одаренных детей по теме «Бал цветов» (2012 г) Победитель областного конкурса педагогических инициатив, в проекте «Использование интерактивной доски в образовательном процессе». Создан проект «Учебно-методическое пособие к курсу «Окружающий мир», 3 класс»

Всероссийский уровень	Всероссийская конференция образовательных учреждений Челябинской области, являющихся экспериментальными площадками ФИРО Министерства образования и науки Челябинской области Мастер – класс «Развитие творческих способностей одаренных детей по теме «Весеннее настроение (2013 г)
--------------------------	---

В заключении хотелось бы отметить:

Вполне логично, что информационные технологии пришли в школу всерьез и надолго. Что очень органично вписывается в жизнь наших детей, а значит это должно также органично вписаться в профкомпетентность каждого педагога. Так как мультимедиа это не сама цель, а новое эффективное средство **достижения новых образовательных результатов.**

Приложение



Источники информации

- 1.Ильина А.В. ДОСТИЖЕНИЕ УЧАЩИМИСЯ НОВЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ПОСРЕДСТВОМ
ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ //
- 2.[Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 1;](#)
- 3.[Планшеты обладают существенным мотивационным воздействием](#)
- 4.[Цифровые образовательные ресурсы для начальных классов](#)
- 5.[Обучающие игры имеют три главные характеристики:](#)
- 6.[С.Л. Рубинштейн отмечал, что игра хранит и развивает детское в детях, что она их школа жизни и практика развития.](#)
- 7.[Адрес единой коллекции ЦОР в Интернете:](#)
- 8.<http://www.inosmi.ru/world/20130616/210053564.html#ixzz2o2ADwEC5>
- 9.<http://izvestia.ru/news/560282>
- 10.http://posobie.info/readtext_articles.php?mode=articles&t=36831 - close
- 11.<http://festival.1september.ru/articles/537481/>
- 12.<http://referats.allbest.ru/pedagogics/9000046774.html>