**Тенешева Гузалия Аббясовна,**

**директор МАУДО «Детская школа искусств №13 (т)»**

**города Набережные Челны Республики Татарстан**

**Применение информационных технологий в образовательной деятельности учреждения дополнительного образования**

Современное человечество включилось в общеисторический процесс, называемый информатизацией. Этот процесс включает в себя доступность любого гражданина к источникам информации, проникновение информационных технологий в научные, производственные, общественные сферы, высокий уровень информационного обслуживания. Процессы, происходящие в связи с информатизацией общества, способствуют не только ускорению научно-технического прогресса, интеллектуализации всех видов человеческой деятельности, но и созданию качественно новой информационной среды социума, обеспечивающей развитие творческого потенциала человека.

Одним из приоритетных направлений процесса информатизации современного общества является информатизация образования, представляющую собой систему методов, процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения и использования информации в интересах ее потребителей. Цель информатизации состоит в глобальной интенсификации интеллектуальной деятельности за счет использования новых информационных технологий: компьютерных и телекоммуникационных.

Информационные технологии предоставляют возможность:

* рационально организовать познавательную деятельность учащихся в ходе учебного процесса;
* сделать обучение более эффективным, вовлекая все виды чувственного восприятия ученика в мультимедийный контекст и вооружая интеллект новым концептуальным инструментарием;
* построить открытую систему образования, обеспечивающую каждому индивиду собственную траекторию обучения;
* вовлечь в процесс активного обучения категории детей, отличающихся способностями и стилем учения;
* использовать специфические свойства компьютера, позволяющие индивидуализировать учебный процесс и обратиться к принципиально новым познавательным средствам;
* интенсифицировать все уровни учебно-воспитательного процесса.

Основная образовательная ценность информационных технологий в том, что они позволяют создать неизмеримо более яркую мультисенсорную интерактивную среду обучения с почти неограниченными потенциальными возможностями, оказывающимися в распоряжении и педагога, и учащегося. В отличие от обычных технических средств обучения информационные технологии позволяют не только насытить обучающегося большим количеством знаний, но и развить интеллектуальные, творческие способности учащихся, их умение самостоятельно приобретать новые знания, работать с различными источниками информации.

**Информационные технологии в учебном процессе.**

Выделяют восемь типов компьютерных средств используемых в обучении на основании их функционального назначения (по А В. Дворецкой):

1. **Презентации** – это электронные диафильмы, которые могут включать в себя анимацию, аудио- и видеофрагменты, элементы интерактивности. Для создания презентаций используются такие программные средства, как PowerPoint или Open Impress. Эти компьютерные средства интересны тем, что их может создать любой учитель, имеющий доступ к персональному компьютеру, причем с минимальными затратами времени на освоение средств создания презентации. Применение презентаций расширяет диапазон условий для креативной деятельности учащихся и психологического роста личности, развивая самостоятельность и повышая самооценку. Презентации активно используются и для представления ученических проектов.
2. **Электронные энциклопедии** – являются аналогами обычных справочно-информационных изданий – энциклопедий, словарей, справочников и т.д. Для создания таких энциклопедий используются гипертекстовые системы и языки гипертекстовой разметки, например, HTML. В отличие от своих бумажных аналогов они обладают дополнительными свойствами и возможностями:
   * они обычно поддерживают удобную систему поиска по ключевым словам и понятиям;
   * удобная система навигации на основе гиперссылок;
   * возможность включать в себя аудио- и видеофрагменты.
3. **Дидактические материалы** – сборники задач, диктантов, упражнений, а также примеров рефератов и сочинений, представленных в электронном виде, обычно в виде простого набора текстовых файлов в форматах doc, txt и объединенных в логическую структуру средствами гипертекста.
4. **Программы-тренажеры** выполняют функции дидактических материалов и могут отслеживать ход решения и сообщать об ошибках.
5. **Системы виртуального эксперимента** – это программные комплексы позволяющие обучаемому проводить эксперименты в “виртуальной лаборатории”. Главное их преимущество – они позволяют обучаемому проводить такие эксперименты, которые в реальности были бы невозможны по соображениям безопасности, временным характеристикам и т.п. Главный недостаток подобных программ – естественная ограниченность заложенной в них модели, за пределы которой обучаемый выйти не может в рамках своего виртуального эксперимента.
6. **Программные системы контроля знаний,** к которым относятся опросники и тесты. Главное их достоинство – быстрая удобная, беспристрастная и автоматизированная обработка полученных результатов. Главный недостаток – негибкая система ответов, не позволяющая испытуемому проявить свои творческие способности.
7. **Электронные учебники и учебные курсы –**объединяют в единый комплекс все или несколько вышеописанных типов. Например, обучаемому сначала предлагается просмотреть обучающий курс (презентация), затем проставить виртуальный эксперимент на основе знаний, полученных при просмотре обучающего курса (система виртуального эксперимента). Часто на этом этапе учащемуся доступен также электронный справочник/энциклопедия по изучаемому курсу, и в завершение он должен ответить на набор вопросов и/или решить несколько задач (программные системы контроля знаний).
8. **Обучающие игры и развивающие программы** – это интерактивные программы с игровым сценарием. Выполняя разнообразные задания в процессе игры, дети развивают тонкие двигательные навыки, пространственное воображение, память и, возможно, получают дополнительные навыки, например, обучаются работать на клавиатуре.

Сегодня, Я хочу остановиться подробнее на презентациях и видеофильмах, также на тех программах, в которых можно создать тот или иной фильм или презентацию.

Программы для создания презентаций:

1. **PowerPoint** – известная всем нам программа.

2. **AppleKeynote** – главный конкурент повер поинта, значительно легче в использовании. Прибавьте к этому шикарный дизайн шаблонов слайдов и графических элементов от лучших дизайнеров Apple

3. **Google Презентации**. Презентации можно создавать и в бесплатном облачном офисе [Google Диск](https://drive.google.com/). По сути, создание презентаций в Google Диске – это все равно, что в Power Point, только онлайн и с немного видоизмененным и чуть урезанным интерфейсом.

4. **Open Impress Д**анное приложение для создания и просмотра презентаций входит в состав офисного пакета Open Office. Программа презентаций Impress дает возможность пользователю создавать слайд-шоу с множеством элементов: текст, таблицы, списки, диаграммы, изображения, графика.

Программы для создания видеофильмов, клипов

#### 1. Windows Movie Maker. Или Киностудия Live- Это стандартная программа, которая входит в комплекте нашего любимого Windows. Бесплатная, проста в использовании. Для новичков в самый раз.

#### 2. Pinnacle Studio. – популярная программа. Программа имеет интуитивно понятный и очень удобный интерфейс, благодаря чему работать в ней легко и очень приятно.

#### 3. Adobe Premiere. - Эту программу я изначально не полюбил из-за ее тяжелого веса. То есть тормозила она систему очень сильно и поэтому никакие усилия на изучение ****Adobe Premiere**** я не предпринимал. Но зато знаю не понаслышке, что программа полностью из разряда "профи" и отлично подходит для создания и редактирования клипов

4. Sony Vegas. Эта программа действительно очень стоящая. Сейчас я хотел бы перечислить несколько ее или преимуществ:

- Программа рассчитана, как на любителя, так и на профи своего дела;

- Более 100 эффектов и переходов в базовом комплекте;

- Знакомый и легко узнаваемый интерфейс программы (Если Вы работали в Фотошопе - проблем не должно возникнуть).

Чтобы было более понятно и наглядно, у меня подготовлено видео о том как создаю проекты в этой программе.

На начальном этапе работы информационные технологии вводились на уроках усвоения новых знаний, когда необходимо использовать большое количество наглядного материала.

Затем информационные технологии стали вводиться на обобщающих уроках, когда важно не только систематизировать знания и умения учащихся, но и акцентировать внимание на важнейших моментах изучаемой темы, необходимых для изучения последующих тем или курсов.

В образовательном процессе компьютер может быть как объектом изучения, так и средством обучения, воспитания, развития и диагностики усвоения содержания обучения, т.е. возможны два направления использования компьютерных технологий в процессе обучения. При первом – усвоение знаний, умений и навыков ведет к осознанию возможностей компьютерных технологий, к формированию умений их использования при решении разнообразных задач. При втором – компьютерные технологии являются мощным средством повышения эффективности организации учебно-воспитательного процесса.

В результате использования информационных технологий стала наблюдаться динамика качества знаний учащихся, повышение мотивации учебной деятельности.

**Информационные технологии в воспитательном процессе.**

Компьютерные технологии естественно вписываются в жизнь учреждения дополнительного образования и являются еще одним эффективным техническим средством, при помощи которого можно значительно разнообразить процесс воспитания.

Информационные технологии в воспитательной системе УДО используются по следующим направлениям:

1. Организация внеклассных мероприятий, общешкольных праздников и концертов, классных часов, творческих игр.
2. Проектная деятельность.
3. Установление контактов и общение учащихся и педагогов в режиме Он-лайн с ровесниками и коллегами из других школ и городов.

Применение информационных технологий открыло необъятные горизонты в воспитательной работе школы. Дети стали активными участниками учебно-воспитательного процесса. Они свободно владеют компьютером, умеют ориентироваться в информационном пространстве.

Таким образом, необходимость применения современных ИТ настолько очевидна, что не нуждается в доказательствах.

Компьютерные и коммуникационные технологии являют собой вполне очевидные проявления информационной революции. Поэтому понятен тот интерес к ним, который проявляют педагоги, пытаясь найти пути адаптации школы к современному миру. Все большее число родителей, учителей и учащихся приходят к убеждению, что в результате полученных знаний о компьютерах и приобретенных навыков работы на них дети будут лучше подготовлены к жизни и могут успешно достичь материального благополучия в меняющемся мире.

Учреждение дополнительного образования обязана адаптироваться к информационному веку. Основная цель этой адаптации состоит в том, чтобы научить обрабатывать информацию, решать задачи, используя компьютерные технологии. Такая работа не может быть проделана в течение одного года или стать результатом реализации какого-то проекта. Это процесс, у которого нет конца. 

**Список литературы**

1. Андреев А.А. Компьютерные и телекоммуникационные технологии в сфере образования. //Школьные технологии. 2001. №3.
2. Дворецкая А.В. Основные типы компьютерных средств обучения. //Школьные технологии. 2004. №3.
3. Сайков Б.П. Организация информационного пространства образовательного учреждения: практическое руководство. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2005.
4. Угринович Н.Д.,Новенко Д.В. Информатика и информационные технологии: примерное поурочное планирование с применением интерактивных средств обучения. – М.: Школа-Пресс, 1999.
5. www.kozlenkoa.narod.ru