

Тезис доклада  
**Развитие ИКТ- компетенции обучающихся объединения «Визуальное программирование»**

Сувеличением ежедневного потока информации появилось много проблем, одним из которых является выбор программы обучения. Каждого педагога дополнительного образования интересует вопрос, связанный с применением информационных технологий в образовательном процессе, так как в наше время обычными методами обучения удовлетворить индивидуальные запросы каждого обучающегося становится все труднее.

**Новизна:** Необходимость изучения основ программирования в интегрированных визуальных средах и выявлении общих подходов к разработке программ, а также общих приемов работы с интерфейсом, программным кодом, компонентами интегрированных визуальных сред; обосновании и формулировании принципов обучения школьников программированию в визуальных средах в условиях дополнительного образования; определение требований к уровням обученности воспитанников в области программирования визуальной среды.

**Актуальность:** в данное время остро стоит нехватка высококвалифицированных ИТ– специалистов, не только компьютерной, но и в образовательной среде, все чаще поднимаются вопросы, связанные с проблемами подготовки ИТ - специалистов.

Дополнительное образование является фундаментом для подготовки будущих специалистов, в различных сферах в том числе ИТ – специалистов.

Исходя из этого, целью педагога является внедрение новых ИК технологий в учебный процесс, позволяя тем самым разнообразить кружковые занятия, сделать его более интересным, ярким и продуктивным.

**Цель:** Развитие информационно-коммуникационной компетентности обучающихся в объединении «Визуальное программирование».

**Задачи:**

1. Изучить программы Kodu GameLab, Scratch и платформ Blockly и Appinventor, AndroidStudio.
2. Повысить ИКТ компетенции обучающихся.
3. Проводить профориентационную работу.

**Гипотеза:** с раннего подросткового возраста проводимая работа по повышению ИКТ компетенций, позволит обучающимся в будущем без затруднения, осознанно выбирать инструменты для работы в реализации различных проектов, если: изучить структуру программ визуального программирования: KoduGameLab, Scratch и платформ Blockly и Appinventor, AndroidStudio; развивать основы алгоритмического мышления; формировать интерес к изучению визуально – объектного программирования; повышать ИКТ компетенции обучающихся; проводить профориентационную работу.

**Теоретическая значимость работы** заключается в изучении разнообразных технологий и методов мониторинга по развитию ИКТ компетенций.

**Практическая значимость** выявить эффективность и результативность образовательной программы «Визуальное программирование», целью развития ИКТ компетентности у детей.

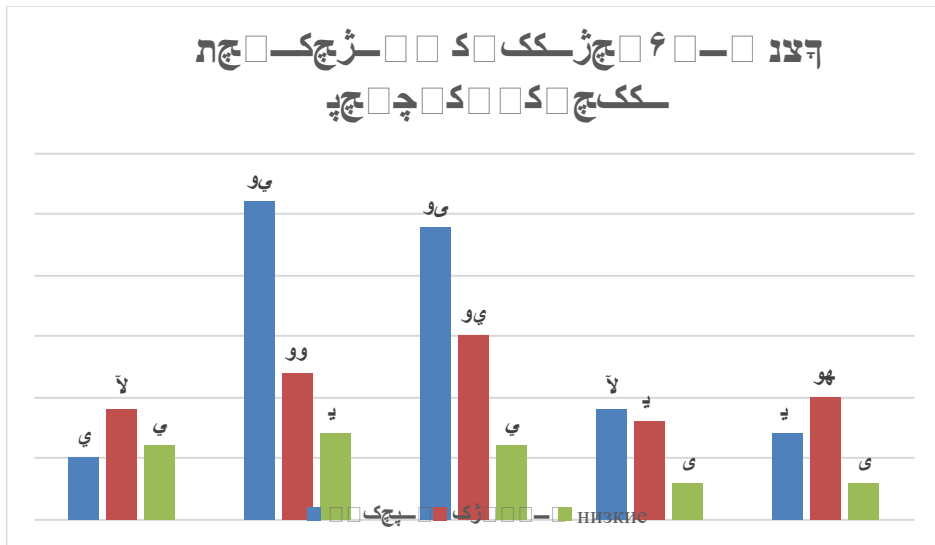
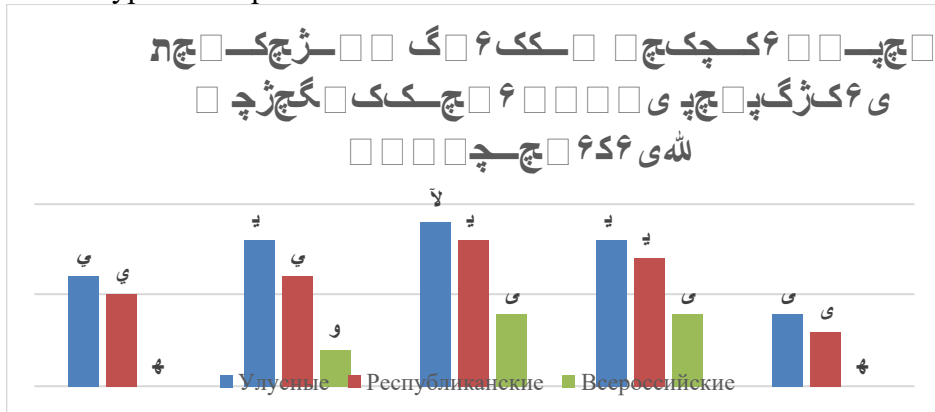
Образовательная программа разработана для детей в возрасте от 9 до 17 лет (3-11 классы). Каждый модуль разработан в соответствии с возрастными особенностями. Дети способны усваивать разнообразную информацию о видах деятельности за компьютером. Все темы, входящие в программу, изменяются по принципу постепенного усложнения материала «от простого к сложному».

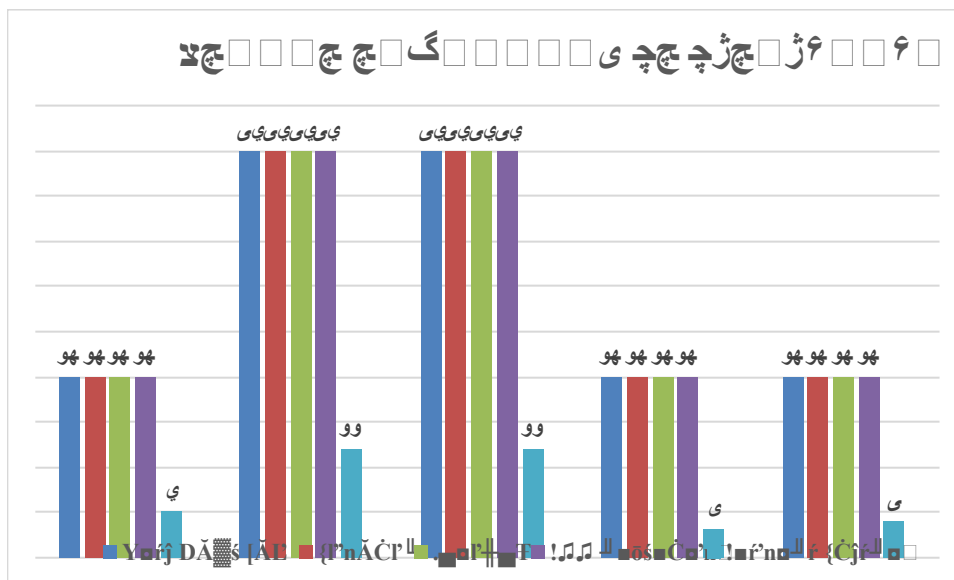
Каждый обучающийся в течение учебного года изучает программы: KoduGameLab, Scratch и платформ Blockly и Appinventor, AndroidStudio. В

ходе работы в практических занятиях развивают основы алгоритмического мышления. Перед началом каждого проекта составляют технический план, по заданной блок – схеме разрабатывают приложения, игры и проекты, становятся уверенными владельцами.

Формирование информационной компетентности представляет собой процесс перехода к такому состоянию, когда ученик становится способным находить, понимать, оценивать и применять информацию в различных формах для решения личных, социальных или глобальных проблем, умения наблюдать и делать логические выводы, использовать различные знаковые системы и абстрактные модели, анализировать ситуацию с разных точек зрения, понимать общий контекст и скрытый смысл высказываний, неуклонно самостоятельно работать над повышением своей компетентности в этой сфере.

Для повышения ИКТ-компетенций воспитанники периодически участвуют в различных конкурсах и соревнованиях.





В 2022 году первые выпускники данного объединения поступили в высшие и средние профессиональные учреждения, из 20 (100%) детей по профилю поступили 5 (25%) от общего количества выпускников.

Таким образом, подводя итог, можно сказать, что визуальное программирование является инструментом для развития ИКТ компетенций воспитанников, дети приходят действительно испытывающие потребность в познании и творчестве, в реализации своего внутреннего потенциала.

У учащихся формируются ключевые компетенции:

1. умение обобщать, анализировать, систематизировать информацию по интересующей теме;
2. умение работать в группе;
3. умение находить информацию в различных источниках;
4. коммуникативная компетентность;
5. освоение базовых знаний по программированию в различных приложениях.
6. профориентация обучающихся.

### Заклучение

Под «уверенным владением» следует, прежде всего, понимать умение применять навыки ИКТ - грамотности в решении разного рода практических информационных задач. С решением информационных задач мы сталкиваемся в жизни на каждом шагу: когда делаем покупки, бронируем гостиницы, выбираем лекарства, пишем статью и т.д., и т.п. В процессе решения задачи каждый из нас проходит определённые этапы работы с информацией.

Исходя из этого, можно сделать следующие выводы:

1. По данным программ KoduGameLab, Scratch и платформ Blockly и Appinventor, AndroidStudio ежегодно обучаются 100% детей объединения.
2. По проведенному мониторингу видно, что ИКТ компетенции обучающихся ежегодно улучшаются.
3. В рамках образовательной программы введется профориентационная работа.