**Ельцова О.В.**

*ФОРМИРОВАНИЕ ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА ЗАНЯТИЯХ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ*

*Муниципальное общеобразовательное учреждение "Средняя общеобразовательная школа №3 г. Надыма", Ямало-Ненецкий автономный округ*

*г.Надым,* [*eltsova@thirdschool.ru*](mailto:eltsova@thirdschool.ru)

**O. V. Eltsova**

*FORMATION OF DIGITAL LITERACY OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN EXTRACURRICULAR ACTIVITIES*

*Secondary school № 3 of Nadym, Russia,* *Yamalo-Nenets Autonomous Okrug*

*Nadym,* [*eltsova@thirdschool.ru*](mailto:eltsova@thirdschool.ru)

Аннотация. Описан опыт работы педагогов Средней школе №3 г.Надыма по формированию цифровой грамотности младших школьников на курсах внеурочной деятельности общекультурного, социального, общеинтеллектуального и духово-нравственного направлений.

Abstract. The article describes the experience of Secondary school № 3 of Nadym teachers in the formation of digital literacy of primary school students in extracurricular activities of general cultural, social, general intellectual and spiritual and moral directions.

Ключевые слова: цифровая грамотность, внеурочная деятельность, проектная деятельность, образовательные ресурсы.

Key words: digital literacy, extracurricular activities, project activities, educational resources.

В настоящее время в Средней школе №3 г. Надыма в рамках работы по формированию цифровой грамотности младших школьников реализуются программы внеурочной деятельности «Основы цифровой грамотности», «Программирование роботов», «Безопасность в сети Интернет», «Информатика малышам». Данные курсы позволяют более полно раскрыть развивающий потенциал цифровой образовательной среды, повысить информационную культуру личности в использовании информационных и телекоммуникационных технологий, познакомить учащихся с основами алгоритмизации и программирования, закономерностями протекания информационных процессов, создают опорную систему знаний для продолжения информационного образования в последующих классах.

Однако следует отметить, что формирование цифровой грамотности младших школьников происходит на занятиях внеурочной деятельности всех направлений, кроме спортивно-оздоровительного. Работая над школьными проектами, ученики активно осваивают отдельные пользовательские навыки, что происходит в этом возрасте достаточно продуктивно.

На занятиях курсов происходит знакомство учащихся с полезными сайтами, приложениями, которые позволяют получить более привлекательный результат, затрачивая меньшее количество усилий и времени при выполнении работы. При поиске информации активно используются образовательные платформы, цифровые учебно-методические комплексы, электронные учебные пособия, справочники, официальные сайты и порталы. Младшие школьники, работая в безопасной информационной среде образовательных сайтов, библиотек, получают актуальные знания, учатся использовать возможности глобальной сети для формирования личного цифрового пространства.

К примеру, на занятиях курсов внеурочной деятельности общекультурного направления активно используется проект «Культура.РФ» Министерства культуры РФ. Портал направлен на популяризацию культурных традиций нашей страны. На сайте представлены статьи, фотографии, цитаты, справочные материалы, документальные и анимационные фильмы, отрывки из спектаклей. Ученики, изучая информацию о людях, событиях культурных особенностях разных исторических эпох, знакомятся с такими понятиями, как поиск информации, надежные источники информации, интерпретация, гиперссылки, повышая информационно-коммуникационную составляющую цифровой грамотности.

На сайте Государственной Третьяковской галереи, кроме информации об экспонатах, учащиеся посещают [виртуальные выставки](https://www.tretyakovgallery.ru/exhibitions/?type=virtualnye-vystavki) - полноценные виртуальные экскурсии с возможностью приближения изображения, позволяющей рассмотреть мельчайшие детали картин. Использование виртуальных экскурсий в обучении позволяет не только повысить интерес и мотивацию учащихся к учебной деятельности, но и побуждает у учеников интерес к созданию собственных виртуальных туров.

Объектом тура могут стать школьный музей, здание школы, улицы, достопримечательности города. Виртуальный тур создается в программе Kolor Panotour Pro. Участвуя в работе, школьники под руководством педагога составляют маршрут экскурсии, снимают фотографии помещений, коридоров и рекреаций здания, обрабатывают и склеивают панормаы в программе PTGui Pro и «собирают» тур, знакомятся с возможностью встраивать виджет экскурсии в интерфейс веб-сайта.

При выполнении проекта «Моя родословная» учащиеся осваивают программу для создания генеалогического древа Family Tree Builder. Учащиеся собирают информацию о членах семьи, фотографии, контакты, интересные факты из биографии, документы. При составлении древа семьи, в программу вносятся имена родственников, собранные сведения, составляют ветви семей.

Учащиеся, осваивающие программы внеурочной деятельности духовно-нравственного направления ведут работу над созданием плакатов, афиш, инфографики в графических редакторах Paint, TuxPaint.

Для сбора и обобщения большого объема информации применяются интерактивные плакаты. С их помощью материал можно представить в виде дайджеста публикаций, виртуальной выставки. Во время работы школьники учатся прикреплять к изображению метки с ссылками на веб-ресурсы, текстовую информацию, видео, аудиофайлы и встраивать объекты из внешних веб-ресурсов, изменять размер добавляемых элементов, перемещать их, удалять. [1]

Работая над проектом «Удивительные сказки А.С. Пушкина» учащиеся в графическом редакторе создают коллаж, размещая на нейтральном фоне главных героев сказок А.С. Пушкина. При помощи сервиса Thinklink на основе полученного изображения в виде меток к персонажам прикрепляют ссылки на аудиосказки поэта, мультипликационные фильмы по мотивам сказок, страницы веб-сайтов с текстами произведений, которые находятся в свободном доступе в сети Интернет, презентацию с биографией автора, игры и викторины.

Учащиеся, посещающие занятия курсов внеурочной деятельности социального направления ведут работу над более сложным, вместе с тем более интересным видом работы – созданием видеоконтента. Видео и анимация являются одним из важных способов коммуникации младших школьников. В процессе создания видеоконтента педагог, прошедший курсы повышения по видеотехнологиям знакомит учащихся с процессами [создания сценария](http://toondra.ru/sozdanie-animacii.htm#3), съемки, обработки, монтажа видео, фотографий и аудиоряда, тем самым повышая медиаграмотность учащихся. К праздникам «День учителя», «День матери», «День защитника Отечества» учащиеся готовят видеопоздравления. Во время работы педагог прививает учащимся правилами защиты авторских и интеллектуальных прав, личных персональных данных при создании и публикации видеоконтента.

Кроме того, педагог имеет возможность донести до младшего школьника, что можно не только потреблять контент, но и создавать качественные, интересные видеосюжеты самому. Опубликовав видеоматериал на хостинге, школьник получает обратную связь в виде комментариев, и учится адекватно реагировать на нее.

На занятиях внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления используется цифровая лаборатория Наураша в стране Наурандии, предназначенная для учеников начальной школы. Лаборатория имеет датчики для измерения температуры, света, звука, магнитного поля, электричества, силы, пульса, кислотности. Программное обеспечение дает возможность наглядно представлять результаты измерений в графическом, табличном, числовом видах. Сквозной герой, который присутствует в программном обеспечении лаборатории, реагирует на действия ребенка, рассказывая о различных явлениях, оказывает помощь при проведении опытов, поощряет успехи ученика. Школьники в игровой форме исследуют реальный мир. Объяснения экспериментов максимально корректны и научны, при этом доступны ребенку, не обремененному предварительными знаниями. Работая с цифровой лабораторией, учащийся начинает воспринимать устройства не только как интересного игрового партнера, но и как средство изучения окружающего мира.

Исследование [влияния отдельных условий на рост  растений](http://sch11.goruno-dubna.ru/wp-content/uploads/2019/05/egorov-3-v.pdf) выполняются учащимися с записью цейтраферной съемки с промежутком в 180 минут в течение от 2 до 9 недель в зависимости от условия, влияние которого исследуется, и монтажом видео из полученных фотографий в видеоредакторе Movavi Video Editor.

При выполнении групповых проектов используются облачные сервисы. Облачные документы, таблицы, презентации и иные файлы обладают рядом преимуществ. Для использования возможностей облачных приложений не требуется установка дополнительного программного обеспечения на устройства, отпадает потребность использования съемных носителей информации. Документ создается несколькими пользователями одновременно, педагог имеет возможность оставлять комментарии, направляя ход работы. Ученики могут выполнять работу не только в классе, но и в любом месте, где имеется доступ к сети Интернет.

К примеру, работая над проектом «Животные родного края, занесенные в Красную книгу», учащимся предлагается совместная работа в облачной презентации. При этом материал структурируется таким образом, что информация о каждом объекте занимает один слайд, а в начале презентации находится содержание с гиперссылками на данные слайды. Учащиеся в ходе работы ищут изображения, информацию из достоверных источников в сети Интернет, учатся перерабатывать и сокращать ее объем без потери значимых сведений, указывают первоисточники, вставляя в работу ссылки, знакомятся с понятием «авторское право», учатся распределять роли и нести ответственность за свою часть работы. В результате групповой работы школьники получают результат совместной деятельности презентацию-справочник, в котором содержится информация о 54 животных Ямало-Ненецкого округа, занесенных в Красную Книгу.

Использование информационных и цифровых технологий во внеурочной деятельности на ступени начальной школы позволяет активизировать познавательную деятельность учащихся, повысить интерес к участию в проектной деятельности, раскрыть способности детей [2]. Приобщение к цифровым технологиям развивает информационное мышление, наталкивает на поиск эффективных инструментов решения учебных задач, вызывает интерес к познанию и освоению нового. Потенциал цифровых ресурсов дает возможность учителю решать образовательные и воспитательные задачи с использованием современной образовательной среды, качественно повысить уровень подготовки подрастающего поколения к жизни в постиндустриальном обществе.

**Литература:**

1. *Кузьминова Е. В.,* Интерактивный обучающий плакат в образовании // Строим IT-будущее вместе: сборник материалов IV Всероссийской научно-технической конференции школьников. – Ставрополь: Изд-во СКФУ, 2018. – С. 148-152.
2. *Бойко Т. В.,* Формирование цифровой грамотности обучающихся начальных классов в системе урочной и внеурочной деятельности (элемент проекта «Создание электронного словаря»)// Молодой ученый. — 2019. — № 44 (282). — С. 324-327. — URL: <https://moluch.ru/archive/282/63590>.