Мощенко Альбина Александровна

педагог дополнительного образования

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования “Детско-юношеский центр г. Юрги”

Доклад “Инновация педагога как условие эффективного обучения”

1. Тема инновационной деятельности.

"Компьютерные технологии как средство повышения мотивации учащихся к изучению техники аппликации"

 2. Цель и задачи.

Цель: Изучение возможностей мобильного графического фоторедактора Photo Lab.

Задачи:

- Проанализировать возможность применения мобильного графического фоторедактора обучающимися при изучении техники аппликации

- Изучить содержание мобильного приложения и использование его для подготовки и проведения занятий

- Расширить возможности передачи обучающей информации, тем самым способствовать повышению интереса детей к освоению техники аппликации

 3. Актуальность выбранной темы.

Современный педагог должен обладать навыками сотрудничества с обучающимися на основе информационного взаимодействия, уметь осуществлять подбор, структурирование и оценивание информации, необходимой для решения образовательных задач. Для подготовки и проведения занятий активно использовать компьютер и Интернет-ресурсы.

На сегодняшний день рынок мобильных устройств очень разнообразен. Использовать в творческих целях можно не только компьютер, но и смартфон, планшет, так как они имеют широкий функционал и предназначены для выполнения определенных, в том числе и творческих задач. Это самые финансово доступные и распространенные для детей девайсы. Мобильные устройства на платформе Андроид оснащены различным программным обеспечением, среди которых самым важны является приложение Плэй Маркет. Данное приложение предлагает пользователям разнообразие графических редакторов для рисования и редактирования изображений.

Традиционный подход к изучению и изготовлению изделий в технике аппликации более понятен детям и подросткам. Но слияние творческого замысла и применение мобильного изобразительного инструмента позволит обучающимся расширить свои знания и проявить больший интерес к такому виду деятельности, как аппликация. Широкий выбор кистей, сочетание цветов, фильтры и градиенты помогут воплотить в жизнь любую детскую идею.

 4. Этапы работы над реализацией инновационного проекта.

На данном этапе обучающиеся осваивают традиционные приемы изготовления аппликации из ткани и бумаги, чтобы понять принцип наложения деталей, оценить их форму и величину. Имеющим смартфон или планшет, предложено установить графический фоторедактор Photo Lab или Painnt. Он очень удобен для редактирования фотографий и изображений, благодаря своему богатому функционалу. С помощью фильтров можно изменить загруженное изображение для создания различных аппликаций из ткани, бумаги.

По желанию, для более "продвинутых" пользователей девайсов предлагается самостоятельно изучить графический редактор для рисования, например PaperDraw или Ibis Paint. Эти простые и понятные инструменты имеют много полезных функций и не вызовут особых затруднений. В них можно создавать собственные рисунки или делать обрисовку загруженных из галереи изображений и фотографий.

 Для успешного освоения обучающимися данных приложений предполагается разработка мультимедийной презентации.

Основные этапы работы:

1. Изучить принципы работы в графическом фоторедакторе Photo Lab.

2. Практическое применение редактора на занятиях

3. Разработка методической продукции по работе в редакторе

 5. Конечный результат инновационной деятельности.

Создание электронного пособия "Применение графического редактора Photo Lab для создания аппликации". Методические разработки занятий по теме “Аппликация”

6. Планирование предоставление продукта инновационной деятельности на конкурсах профессионального мастерства, методических объединениях, педсоветах и т.д.

Участие в конкурсах педагогического мастерства, проведение мастер-классов, разработка модуля общеразвивающей образовательной программы по дистанционному обучению.

Надеюсь, что с помощью таких творческих занятий дети смогут сделать окружающий мир намного ярче своими шедеврами.

 Интернет - источники:

1. https://ru.wikipedia.org/wiki/Google\_Play