**МО РФ**

**Московское**

**суворовское военное училище**

**Методическая разработка**

**Тема**: «Применение ИКТ в воспитании суворовцев»

Исполнил: воспитатель 3 учебного курса

 майор Кривелев ДА

г. Москва

2013 г.

Актуальность данной темы можно проследить в ежегодном «Послании президента Российской Федерации Федеральному Собранию». В своей речи он определил направления развития воспитательной компоненты в школе (в нашем случае суворовском училище).

«Надо признать, уважаемые друзья, влияние школы на формирование детей и подростков в последние годы ослабло. У нее появились сильные конкуренты: интернет, электронные СМИ. Сами родители и ученики теперь гораздо требовательнее, и школа должна успевать и за своими учениками, и за развитием общества, и за информационными потоками, а по-хорошему должна быть впереди, опережать все это. Нужно вернуть школе безусловную ценность. Это значит обновить содержание образования, сохранив при этом, разумеется, наши традиции и преимущества, такие, скажем, как фундаментальное математическое образование, не забывать об огромном значении качества преподавания русского языка, истории, литературы, основ светской этики и традиционных религий. У этих предметов особая роль: они формируют личность. От того, встретит ли ученик талантливого, увлеченного своим делом учителя, во многом зависит формирование личности, судьба молодого человека.

Система образования должна строиться вокруг сильного, одаренного учителя. Такие кадры нужно отбирать по крупицам, беречь их и поддерживать. Школа не просто передает набор знаний. Думаю, вы со мной согласитесь: качественное обучение без воспитания невозможно. Я прошу Правительство подготовить программу полноценного развития в школе воспитательной компоненты, и в первую очередь она должна быть современной», – сказал Путин, обращаясь с посланием Федеральному собранию.

 Как же сделать так чтобы училище успевало за своими учениками, за развитием общества, за информационными потоками, как повысить авторитет учителя (воспитателя) сохранив при этом традиции «старой школы» используя при этом современные технологии и средства обучения.

 Для понимания роли информационных технологий в воспитании необходимо разобраться с сутью этого понятия.

«Информационные технологии – это совокупность знаний о способах и средствах работы с информационными ресурсами, и способ сбора, обработки и передачи информации для получения новых сведений об изучаемом объекте» (И.Г.Захарова).

Информационная технология – это педагогическая технология, использующая специальные способы, программные и технические средства (кино, аудио – и видео средства, компьютеры) для работы с информацией.

Компьютерные технологии – это вспомогательные средства в процессе обучения и воспитания, так как передача информации – это не передача знаний.

Основным потенциалом современных компьютеров являются, во-первых, огромные возможности глобальной сети Internet, во-вторых, прикладное программное обеспечение, входящее в пакет Microsoft Office.

Свойства Internet:

1. Источник различного рода информации (знаний), способствующий расширению информационного поля. Он дает возможность для самообразования и приобретения новой информации.
2. Возможность быстро и качественно обмениваться информацией между коллегами с помощью электронной почты.

Функции прикладных программ Microsoft Office:

1. Microsoft Word – это программа, предназначенная для печатания и редактирования любого текста. Что дает Word? Во-первых, изготовление раздаточного материала (контрольные, самостоятельные работы, тесты и т.д.); во-вторых, это возможность качественно заниматься оформлением творческих работ (отчеты, проекты, рефераты и т.д.).
2. Microsoft Excel – это программа является лучшим помощником учителям образовательной области «Математика», а также тем, кто представляет информацию в виде таблиц.
3. Microsoft Access – программа, предназначенная для формирования баз данных.
4. Microsoft Publisher – программа, предназначенная для изготовления почетных грамот, визиток, приглашений, календарей и т.д.
5. Paint – программа для рисования.
6. Microsoft PowerPoint – программа презентаций.

Таким образом, применение новых информационных технологий имеет два основных аспекта: компьютер как предмет изучения и компьютер как средство обучения и воспитания. Эти аспекты тесно взаимосвязаны, т.к. любое общение с компьютером предполагает и то и другое.

Современные средства обучения часто предполагают использование новых методов обучения и воспитания. Так, ТСО существенно изменяют методы учебной и воспитательной работы благодаря тому, что имеют возможность показать развитие явлений, их динамику, сообщать учебную информацию определенными дозами и управлять индивидуальным процессом усвоения знаний. Они по-новому, нежели с помощью печатных пособий, организуют и направляют восприятие учащихся, объективируют содержание; выполняют функции источника и меры учебной информации в их единстве; стимулируют познавательные интересы учащихся; создают при определенных условиях повышенное эмоциональное отношение учащихся к учебной работе; позволяют проводить контроль и самоконтроль знаний. Обучение на базе персональных компьютеров — это новый вид учебного процесса, в котором используются новые методы и средства преподавания и учения, используются различного вида знаковые и графические модели, в том числе средства мультипликации.

В современном мире трудно найти подростка, не интересующегося компьютером. Наверное, так же трудно найти родителя (воспитателя), которого не беспокоила бы чрезмерная увлеченность ребенка компьютерными играми. Безусловно, компьютеры используются сейчас в самых разных отраслях науки, техники и даже искусства, поэтому умение с ним обращаться стало необходимым для того, чтобы подросток в дальнейшем овладел какой-либо серьезной профессией. В то же время, просиживая часами за монитором, ребенок не только губит свое здоровье, но и упускает шансы пообщаться с друзьями, заняться спортом в зале или просто на свежем воздухе. Так что же должен делать грамотный и заботливый воспитатель: разрешать или запрещать общение с "металлическим другом"?

А чем же могут быть полезны компьютерные игры?

Во-первых, среди современных игровых программ очень много развивающих. Так, для подростков подойдут разнообразные логические игры, развивающие способность прогнозировать и анализировать, особенно если для выигрыша требуется привлечь свои знания по каким-то предметам.

Во-вторых, даже обычное занятие на компьютере воспринимается подростком как игра. Поэтому то, что совершенно не интересует его на страницах учебника, может быть привлекательным на экране монитора. Этим можно воспользоваться в обучении тех, у которых не сформирована собственно познавательная мотивация. Причем для учеников со слабой памятью изучение материала с помощью компьютера может оказаться более эффективным. Объяснения этому просты. То, что выглядит ярким, динамичным, неожиданным, сразу привлекает внимание, и, чтобы удерживать свой взгляд на экране, не нужно прилагать никаких усилий, то есть внимание в этот момент непроизвольное. При этом увиденное легко запоминается, так как непроизвольно функционируют эмоциональная и образная память, развитые у подростков обычно лучше, чем механическая и логическая.

В-третьих, самостоятельная работа за компьютером способствует развитию  мелких мышц руки и зрительно-моторной координации. Иными словами, нажимая на кнопки клавиатуры и подводя курсор мышкой к нужному месту на экране, ваш ребенок упражняет тонкую моторику, а также учится соотносить движения своей руки с теми результатами, которые он наблюдает на экране.

В-четвертых, игры на компьютере способствуют развитию абстрактного мышления. А подростки привыкают к тому, что иногда в играх вещи и существа изображены совсем непохожими на оригинал, а то и вовсе обозначены значками. Таким образом, во время подобных игр у человека постепенно формируется способность воспринимать знаки и символы, что лежит в основе абстрактного мышления. А это совершенно необходимо для понимания схем, уравнений; написанных слов - когда возникает необходимость мыслить отвлеченно, без опоры на конкретный образ предмета, о котором идет речь.

В-пятых, путешествия по виртуальным мирам могут выступать способом разрядки накопившейся в душе обиды и агрессии, который не опасен для окружающих, а потому может быть приемлем. Многие сочтут довольно сомнительным достоинством компьютерных игр. И частично будут правы. В последнее время тема агрессии и насилия на экранах телевизоров и мониторов совершенно оправданно беспокоит родителей, воспитателей, психологов и педагогов. Здесь нужно проявлять осторожность.

Теперь посмотрим на противоположную сторону. Одно из опасений - увлечение компьютерными играми.

В игре, виртуальном компьютерном мире, где можно стать кем угодно, достаточно только "загрузить" игру. Для этого совсем не нужно прилагать много усилий, не надо соблюдать правила взрослых, можно не скрывать злость и агрессию.

Любой подросток может стать супергероем. И всего-то надо иметь компьютер и сотню рублей на новую игру. А если компьютер подключен к Internet, то возможности становятся и вовсе безграничными. К сожалению, и проблемы тоже...

Компьютерная зависимость - проблема, с которой пытаются бороться во всем мире. Дети и взрослые играют в компьютерные и телефонные игры. Производство игр для компьютеров и мобильных телефонов - это мощная индустрия, и, к сожалению, наши дети неизбежно попадают в ее сети.

Чем же привлекают компьютерные игры?

Прежде всего, действия, разворачивающиеся на экране монитора, привлекают детей по тем же причинам, что и сказки, - это придуманный мир, более яркий, простой и выразительный, чем на самом деле. Здесь немного полутонов, не нужно разбираться в хитросплетениях человеческих душ, предугадывать последствия своего поведения. Правила ясны: убивай плохих, забирай еду и оружие, а когда всех победишь и наберешь определенное количество баллов, перейдешь на следующий уровень.

 Допущенные игроком ошибки всегда можно исправить, нужно всего лишь перезагрузить игру или вернуться на предыдущий уровень. А в реальной жизни ошибки остаются ошибками и могут вести к падению самооценки, негативным отношениям с окружающими и т. п. То же касается и конечности нашего существования. С определенного возраста все нормально развивающиеся дети начинают бояться смерти. Но в игре им это не грозит. Щедрые создатели виртуальных забав предлагают пользователям даже в одной игре зачастую по несколько жизней. Как приятно в очередной раз, когда тебя победил страшный враг, с оптимизмом спросить: "Ну, ничего. Сколько жизней у меня осталось?".

Игры легко можно менять или не доигрывать до конца, если что-то не получается, и взрослые не придадут этому никакого значения. Попробуй подросток так же поступить, например, с занятиями в кружке (не говоря уже об учебе), он сразу станет объектом внимания взрослых, внушающих своему воспитаннику представления о целенаправленности, силе воли и постоянстве.

 Компьютерные игры гораздо больше, чем фильмы или книги, позволяют детям отождествиться с главными героями - почувствовать себя невероятно сильными, отважными, умными и так далее. А чтобы так ощущать себя в реальном мире, требуется приложить много стараний, в чем-то "переделать" себя, а кроме этого преодолеть чувство досады, что ты "не один такой умный"!

 И, наконец, сам компьютер - замечательный партнер по общению: всегда понимает (если жмешь на те кнопки), не капризничает, не конфликтует, не читает нотаций. В общем, с ним легко договориться, не то, что с живыми людьми. Поэтому подростки, имеющие трудности в общении, так легко уходят в виртуальные миры.

Отсутствие навыков самоконтроля у подростка. Такой человек не умеет себя контролировать, ограничивать, "тормозить", он делает не думая, не может наметить перспективу, определить результат своего действия, "просчитать" ситуацию.

Ребёнка не приучили к сотрудничеству, он не научен советоваться, а значит слушать и самое главное - слышать советы и рекомендации. Такая "глухота" начинается в подростковом возрасте, и взрослые вдруг оказываются совершенно беспомощными, так как видят перед собой как будто совсем другого ребёнка - непослушного, словно оглохшего, не воспринимающего.

Незнание взрослыми правил психогигиены взаимодействия с компьютером, пользы и вреда от него, невежество взрослых.

Подросток, лишённый внимания, удовлетворяет потребность в тепле и общении, взаимодействуя с компьютером. Стиль воспитания построен на давлении, указаниях, воспитании ведомой личности, которая в результате все равно не умеет подчиняться и слушаться.

Взрослеющий подросток сталкивается с трудностями, свойственными взрослой жизни. Не умея справиться с ними самостоятельно, не находя поддержки взрослых, ребёнок уходит в виртуальный мир.

Что же делать?

Игровую зависимость, как и любую другую, легче предотвратить, чем лечить.

Первое: общайтесь с воспитанниками "на одной волне".

Делайте их своими союзниками во всех делах. Обсуждайте, а не замалчивайте проблемы. Беседуя с детьми, интересуйтесь их мнением. Ежедневно рассказывайте и обсуждайте, как прошел ваш общий день, спрашивайте, что было интересного, подводите итоги, обсуждайте планы на будущее, прислушивайтесь к их желаниями и идеями, считайтесь с ним. Спрашивайте о том, как происходит общения между членами коллектива не только каждого суворовца, но и различных групп по интересам. Делитесь собственным опытом, чтобы помочь решить проблемы.

Помните, что для суворовца очень важно, как воспринимают его окружающие и самые близкие к нему люди. Это основа самооценки, и при таком стиле общения она будет оставаться адекватной.

Второе: "как прекрасен этот мир, посмотри!"

Старайтесь развивать у суворовцев другие интересы, кроме компьютерных игр. Секция или студия может быть любой направленности (их достаточно в училище), главное - чтобы в жизни появился какой-либо интерес, будь то музыка, космос, вышивание шевронов, да что угодно!

Обязательно содействуйте в посещении каждым суворовцем театров, музеев, все различных мероприятий, организовываете конкурсы, дни рождения, проводите классные часы на различные темы с использованием различных методов. Во время увольнений и отпусков советуйте родителям совместно с детьми посещать другие города (пусть даже с экскурсией и всего на несколько дней или даже часов), ездить в гости к своим друзьям по училищу, чтобы зарядиться новыми впечатлениями и запастись приятными воспоминаниями, обсуждайте эти впечатления после.

Третье : ограничьте время за компьютером.

Врачи-офтальмологи считают, что ребенку в возрасте 7-12 лет можно сидеть за компьютером 2-3 часа, но не ночью.

После 12 лет наступает менее опасный период, поскольку у подростка формируется способность различать виртуальные и реальные образы.

Однако нельзя забывать, что все дети развиваются по-разному. Поэтому необходимо учитывать индивидуальные особенности каждого ребенка.

Четвертое: компьютер - во благо!

Следите, в какие игры играют подростки. Старайтесь держать в компьютере "добрые" игры или игры, развивающие логическое мышление. Они могут быть не менее интересными, чем "бродилки" и "стрелялки". Время агрессивных игр ограничьте до 40-50 минут в день. Если вы заметили, что суворовец начинает разговаривать с персонажами игр, не подпускайте его и близко к монитору.

Научите суворовца использовать компьютер и Интернет в помощь учебе и другим интересам. Лучше использовать принцип «Любишь кататься - люби и саночки возить»: загружайте его работой на компьютере: найти что-нибудь в Интернете или набрать для вас нужный текст. Кстати, врачи утверждают, что набирать текст на клавиатуре полезно для развития мелкой моторики. Заодно и грамотность повышается. Компьютер может предоставить детям безграничные возможности для творчества: редактировать фотографии, монтировать собственные фильмы, писать музыку и книги, общаться с иностранцами. Главное здесь, заинтересовать и научить.

Во время подготовки классных часов необходимо привлекать каждого суворовца для оформления презентаций, сообщений и т.д. Давать каждому продемонстрировать свои возможности и познания в технологиях и различных сферах деятельности, в умении найти и подать материал. На классных часах необходимо проводить профессиональную ориентацию. Для этого один из суворовцев заблаговременно подготавливает сообщение или презентацию, о военном учебном заведении, военной специальности, виде или роде вооруженных сил, памятной дате, знаменитой (не обязательно) личности, используя при этом различные ресурсы и технические средства.

Не надо прятать от суворовца компьютер «под семью замками» (он все равно найдет способ поиграть или посидеть в Internet), или просить его принести записку от преподавателя, о необходимости использования компьютера. Главными условиями использования компьютера должны быть готовность к следующему дню и время, установленное в распорядке дня. Кроме того необходимо в это время занять суворовцев различными поручениями связанными с компьютером. Как пример разработать портфолио или сайт взвода; найти материал для следующего занятия; пройти тестирование на компьютере перед предстоящей контрольной, олимпиадой или будущим ЕГЭ; проверить свою успеваемость в электронном дневнике, проанализировать ее, принять решение по ее повешению; просмотреть новости училища, МО, РФ, мира обсудить их; пообщаться с родителями; и т.д.

Например, сайт взвода может содержаться информация о суворовцах взвода, их мысли и предложения по его развитию. Новости взвода, информацию о проведенных мероприятиях, отзывы о них. Анализ успеваемости каждого суворовца, отделения и взвода в целом. Поздравления с днями рождения, информацию о памятных датах и интересных фактах. Вопросы самоуправления во взводе и распределение в нем ролей. Возможно, также организовать общение на сайте между членами коллектива, а также их друзьями и родственниками. Организацию, определение дизайна и ведение сайта необходимо возложить на суворовцев.

В боевых листках взвода кроме анализа успеваемости, дисциплины и внутреннего порядка необходимо вести колонку редактора. В ней отражаются различные интересные факты, события или размышления самих суворовцев. Тему и материал для колонки суворовцы подбирают, самостоятельно используя свою фантазию и различные ресурсы. Периодически боевой листок выпускается в печатном варианте. Боевые листки ожидаются и читаются суворовцами, а соответственно и редактор заинтересован в выпуске качественного материала.

Можно еще долго обсуждать, как суворовцу с пользой использовать ИКТ, у каждого на это счет может быть собственное мнение. Но все сходятся в одном, в современном мире без компьютерных технологий уже не обойтись. На современном этапе научно-технической революции происходит компьютеризация всех сфер человеческой деятельности. Мы являемся свидетелями информационного "взрыва", когда человеческий мозг уже не в состоянии справится с непрерывно увеличивающимся потоком информации. Обилие информационных потоков, особенно при плюрализме образовательных и воспитательных идей, технологий, также настоятельно вызывает потребность в использовании возможностей современной техники в воспитании.

С моей точки зрения, роль воспитателя в “компьютерную эру” останется такой же важной, как и в “эру классических форм” воспитательного процесса. Компьютерные пособия необходимо рассматривать только, как средства позволяющие воспитателю значительно повысить эффективность своего труда. Проблема заключается в том, что воспитатель должен правильно определить место компьютерных “помощников” в воспитательном процессе своего взвода.

Литература:

Жигарев А.Н. Основы компьютерной техники. М., 2008.

Растригин Л. А. С компьютером наедине - М.: Радио и связь, 2006.

Журнал "Дополнительное образование и воспитание", №3,03.2009

Методология применения современных технических средств обучения. Учебно-методическое пособие, И.Н.Фролов,  А.И.Егоров, Издательство «Академия Естествознания», Москва, 2008

Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер. - М.:ВАКО, 2007.

Ресурсы:

[Информационные технологии в образовании RusEdu](http://www.rusedu.info/Article94.html)

[Электронная библиотека P-lib.ru](http://www.p-lib.ru/index.html)

[Социальная сеть работников образования nsportal.ru](http://nsportal.ru/)

[Издательский дом «Первое сентября»1september.ru](http://1september.ru/)