

Вступительное слово

Добрый день, уважаемые коллеги! Вашему вниманию представляется занятие «Интерактивная литература. Книга как игра». Данное занятие реализуется в рамках программы «Учись учиться: твоя информационная культура».

Немного о том, что лежит в основе данной программы.

Современная эпоха характеризуется «уплотнением» пространства и времени, под которым подразумевается повышение мобильности, в том числе географической, и ускорение темпоритма жителей преимущественно крупных городов. В настоящее время во всем мире доминантами общественного развития становятся знания и информационные технологии, а информационный потенциал нации определяет ее социально-экономическое положение в мировом сообществе.

Современное общество культурно неоднородно и противоречиво. С одной стороны, называемое информационным обществом, оно предполагает отношение к информации, знаниям, образованию, культуре и, в частности, к чтению как к наивысшей ценности. С другой стороны, компьютерные технологии (виртуальные компьютерные игры и кинематограф, сериалы) выступают конкурентоспособной альтернативой чтению. Считается, что такие формы проведения досуга зачастую оттесняют чтение литературы, в том числе художественной, на задний план, придавая ему характер сугубо делового чтения, направленного на «решение практических жизненных задач». В действительности же сегодня активно распространяются технологии, позволяющие творчески приспособить книгу к культурным запросам эпохи, то есть адаптировать текст под современное «многоканальное» восприятие.

В настоящее время отсутствует общепринятое толкование понятия "информационная культура". В рамках предлагаемой программы под ней понимается систематизированная совокупность знаний, умений, навыков, обеспечивающая оптимальное осуществление индивидуальной информационной деятельности, направленной на удовлетворение информационных потребностей учащихся, возникающих в ходе как учебной, научно-познавательной, так и иных видов деятельности (самообразовательной, досуговой и др.).

Перед современным образованием стоит важнейшая задача - научить молодого гражданина XXI века ориентироваться в массивах информации, используя ее себе во

благо, подготовить его к жизни и деятельности в условиях информационного общества, научить его находить, отбирать, организовывать и использовать информацию.

Так и появилась программа «Учись учиться: твоя информационная культура».

Направленность программы: социально-педагогическая.

Цель программы – создание условий для развития детей, путем вовлечения их в научно-исследовательскую, читательскую деятельность, формирования у учащихся знаний, умений и навыков информационного самообеспечения.

Помимо знаниевой компоненты данная программа способствует развитию у учащегося социальной креативности, всех пяти её компонентов.

Мотивация

Формирование положительную самооценку подростка в конкретной практической деятельности.

Эмоционально-ценностный

Чувство ответственности за конечный результат своего труда (исследовательская работа, проект) – за достоверность, значимость, оригинальность информации.

Когнитивный

Формирование способности к анализу и корректировке своей исследовательской, читательской деятельности.

Компетентностный

Работа с различными источниками информации.

Самостоятельное ведение поиска информации в соответствии с возникающими в ходе обучения задачами.

Расширение кругозора.

Поведенческий

Совершенствовать навыки работы в коллективе.

Формирование гностических умений учащихся как основу коммуникативно-компетентной и творчески мыслящей личности.

В основе представляемого вашему вниманию занятия лежит метод проектов и социального проектирования.