Анотація «**Мій педагогічний досвід роботи**»

Я - Дмитро Русланович Гуржій. 10 березня 2019 року мені виповнилося 25 років. Навчаючись на 5 курсі Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова, я проходив практику в Центрі технічної творчості та професійної орієнтації шкільної молоді Дарницького району міста Києва. Саме тут мені вдалося поєднати своє дитяче захоплення малюванням, обрану професію художника і сучасні комп’ютерні технології! Тому, без вагань, по закінченню «виша», в 2017 році я приєднався до дружної родини педагогічного колективу цього закладу. Ось уже трохи більше 2-ох років моє хобі – комп’ютерна анімація та мультиплікація, стало моєю улюбленою роботою! Адже, як говорив Генрі Форд: найкраща робота – це високооплачуване хобі.

Я – керівник гуртка «Комп’ютерна анімація», педагог-початківець, який любить працювати з дітьми, навчатися разом з ними, радити та надавати допомогу, який набуває досвід та відкриває для себе нові можливості в педагогічній сфері та сфері мультиплікації.

Можливо, деякі скептики зауважать, що два роки – це не такий великий досвід, щоб можна було ним ділитися. Та я переконаний, що мені вже є, що розповісти колегам, є, чим пишатися.

Наш заклад працює над вирішенням методичної проблеми «Центр ТТМ – територія STEAM-освіти», поєднуючи креативність і технічні знання. У 2019 році я став слухачем навчального курсу зимової сесії «WEB-STEM-школа». А **тема «Самовираження вихованців у сфері культури та мистецтва засобами інформаційно-комунікаційних технологій»** стала наскрізною в моїй роботі, продовжуючи тему дипломної роботи «Мультиплікація, як вид рухомого мистецтва».

Під час занять у гуртку вихованці мають змогу опанувати базову комп’ютерну покадрову анімацію; навчитися створювати базову векторну, автоматичну анімацію; будувати тривимірні (3D) зображення, моделі, анімацію; долучитися до роботи в колективі, як в невеличкій мультиплікаційній студії. Діти не лише вчаться користуватися програмами Paint Net, Windows Movie Maker, Anime Studio Pro, Blender 3D, а й набувають здатність вчитися та сприймати зміни, які відбуваються досить швидко в галузі ІТ - технологій.

Результатом двох років моєї роботи керівником гуртка стало написання навчальної програми «Комп’ютерна анімація», яка спрямована на вихованців віком від 7 до 15 років і передбачає 3 роки навчання (початковий та основний рівні). Програмою передбачені колективні форми роботи, які дають змогу вихованцям проявити свої «Soft skills» - комунікабельність, ініціативність, лідерські якості та вміння працювати в команді, приймати спільні рішення й відстоювати свою точку зору.

Хочу зазначити, що долучився також до розробки і написання навчальної програми з позашкільної освіти «Ліплення», оскільки веду гурток цього напряму від Центру ТТМ в спеціальній школі І-ІІ ст. №12 Дарницького району м. Києва для дітей з особливими освітніми потребами. Підвищуючи свій професійний рівень з питань інклюзії в освіті, на практиці адаптую навчальний матеріал, даю можливість таким вихованцям долучитися до спільної справи створення мультфільмів, в головних ролях яких виступають пластилінові герої, створені їхніми руками.

Розуміючи, що для розвитку гнучкого, критичного та практично орієнтованого мислення у дітей, зараз уже недостатньо мати в закладі лише комп’ютерний клас, разом з колегами розробив проект створення мультимедійної студії, який отримав підтримку мешканців міста при голосуванні «Громадського бюджету».

І я, і вихованці гуртка надаємо інформаційну підтримку сайту Центру ТТМ, розробили віртуальну екскурсію по закладу, стали учасниками Всеукраїнського конкурсу шкільних та молодіжних медіа «Youth Media Lab».

Проектна діяльність стала яскравим прикладом вдалого поєднання отриманих знань з вирішенням реальних життєвих ситуацій. У 2018 році двоє вихованців гуртка посіли ІІІ місце в районному конкурсі навчально-дослідницьких та проектних робіт «Еврика-2018», який був присвячений корисному використанню вторинної сировини, розробивши мультфільми «Шашки з лотків для яєць» та «Годівничка з пакету соку».

У цьому ж році діти спробували свої сили в міському конкурсі «SMART-IT» і екранізували приказку «Без труда нема й плода», а в 2019 році посіли ІІІ місце з казкою «Ріпка».

На міському конкурсі стартапів «Class ідея» мною був представлений навчальний квест «Грай та навчайся».

У 2018 році вихованці гуртка взяли участь у всеукраїнському конкурсі з ІТ та кіберспорту «I-Тalent» у молодшій віковій категорії, розробивши новорічні стікери.

Влітку 2019 року в рамках літнього семестру в Центрі ТТМ було започатковано двотижневу школу для дітей «SMART-IT», коучем якої став і я.

Не в моїх правилах зупинятися на досягнутому. Беру активну участь у роботі міського методичного об’єднання керівників гуртків інформаційно-технічного профілю, відвідую семінари, практикуми, курси. У 2018 році став одним із спікерів на семінарі-практикумі «Інформаційні технології на допомогу керівнику гуртка закладу позашкільної освіти», який був організований співробітниками Центру ТТМ для керівників гуртків – слухачів курсів підвищення кваліфікації ІППО КУ ім. Бориса Грінченка.

Радію з того, що можу займатися улюбленою справою! І, як казав Білл Гейтс, - насолоджуйтеся тим, що ви робите, і ви ніколи в своєму житті не будете працювати!