

**Министерство образования Калининградской области
Комитет по образованию ГО «Город Калининград»
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
гимназия №32**

**Разработки занятий по внутрипредметному модулю
«Межпредметная проектная деятельность «Мир ПервоЛого»
(1-2 классы)
Методическое пособие**

Калининград

2016

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Планирование уроков 1 класс	9
Планирование уроков 2 класс	10
Список литературы	13
Приложения	

ВВЕДЕНИЕ

Необходимость приобщения младших школьников к современным информационным технологиям обусловлена быстрыми темпами появления новых устройств и технологий, радикальными изменениями технологических средств получения и обработки информации.

Внутрипредметный модуль «Межпредметная проектная деятельность» основан на адаптации в условиях интеграции предметов, изучаемых в рамках основной программы: информатика и ИКТ, литература, русский язык, изобразительное искусство, окружающий мир, музыка.

К числу таких форм адаптации относится комплексное искусство мультипликации, близкое и понятное детям.

Мультипликация предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда детей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями руки ребенка, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера линий, пространственных отношений; цвета, ритма, движения. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов.

Лого – это философия образования, это компьютер для детей, это индивидуальное обучение, конструктивизм: ребёнок как зодчий, это развитие творческих способностей, это развитие практических навыков решения ежедневных задач.

Лого – эффективное программно-педагогическое средство, развивающее интеллект, умение решать задачи, познавательные способности и творческое мышление детей, а использование в начальной школе информационных технологий создает условия для самостоятельной творческой деятельности ребят.

В современной дидактике одним из инновационных направлений является метод проектов. В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков учащихся. Также метод проектов развивает умение самостоятельно конструировать свои знания, умение ориентироваться в информационном пространстве, особенности критического мышления. Данный метод наиболее легко вписывается в учебный процесс.

Перво Лого – это универсальная учебная компьютерная среда на базе языка Лого для начального школьного образования. Содержит минимум надписей на экране, наличие меню, окон, красочных пиктограмм, подсказок.

Цель и задачи модуля

Цель: организация учебно-познавательного процесса при помощи проектной деятельности построенной на основе компьютерной среды Лого.

Основные задачи:

- способствовать формированию у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления;
- освоение среды ПервоЛого и стандартных команд исполнителя Черепашки;
- развитие критического мышления.

ЗАДАЧИ:

Образовательные:

1. Развивать творческие способности и логическое мышление детей.
2. Освоение навыков в работе на компьютере с использованием интегрированной графической среды ПервоЛого.
3. Обучение основам алгоритмизации и программирования.
4. Овладение умением работать с различными видами информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой.
5. Развитие образного, художественного мышления.
6. Развитие мелкой моторики.
7. Приобщение к проектно-творческой деятельности.
8. Развитие межпредметных связей: информатика; русский язык; литература; изобразительное искусство; музыка.

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения.
4. Развитие навыков сотрудничества.

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного.
3. Развитие умения работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Решение данных задач способствует:

- выработке осознанных навыков в работе на компьютере, в том числе при обработке различных видов информации;
- формированию алгоритмического мышления школьников;
- развитию навыков проектно-творческой деятельности;
- воспитанию целеустремленности и результативности в процессе решения учебных задач.

Общая характеристика

Среди проблем, обращающих на себя внимание педагогов, все большее значение приобретают те, которые связаны с поисками путей повышения качества и эффективности обучения. Одним из критериев оценки эффективности обучения является наличие интереса у учащихся.

Потребность в активной познавательной деятельности возникает в конце младшего школьного возраста. Ведущая педагогическая идея в работе с младшими школьниками – создание ситуации успеха в наиболее значимых

видах деятельности, дающих возможность позитивного самоутверждения личности.

Включая в себя возможности текстового, графического и музыкального редакторов, ПервоЛого может успешно использоваться для изучения различных «профессий» современного компьютера и овладения его инструментарием.

При работе с Лого не придется тратить время на предварительное изучение системы. Запуская программу, открывается компьютерный альбом, в котором практически сразу можно заниматься содержательной работой: рисовать картинки, создавать мультфильмы, управлять черепашками и т.д. Программа управляется с помощью простого графического меню. В ПервоЛого решен вопрос о «наследственности» Лого-программ. Ребенку, «выросшему» из ПервоЛого, не составляет труда перейти к работе в ЛогоМирах 2.0. Более того, ребенок сможет открыть в ЛогоМирах проект, созданный в ПервоЛого, и продолжить над ним работу. Среда обучения Лого является примером новых технологий обучения, направленных на освоение средств, при помощи которых учащиеся могут самостоятельно добывать знания. В системе Лого Миры (Лого) активно используется визуализация – она может быть применена для решения задач, интересных ребенку. Лого – среда, открытая для занятий любым школьным предметом. Лого важен не как язык программирования, а как средство развития личности, познания мира. Ребенок учится анализировать любую проблему, относиться к любой ошибке не как к катастрофе, а как к тому, что следует найти и исправить.

Данная программа реализуется в виде интегрированных уроков. Интегрированные уроки имеют форму беседы (создании сюжета, эскизов героев и их движений), демонстрации видеоурока и его обсуждение, демонстрации разработанного задания, его обсуждения, выполнения практического задания по образцу и практических индивидуальных заданий на компьютеризированных рабочих местах. Основной упор сделан именно на практические занятия, в ходе которых учащиеся приобретают устойчивые навыки работы с компьютерной техникой и подготовки требуемой информации (фонов, форм, сканированных рисунков, музыки).

Место курса в плане внеурочной деятельности

Данная программа рассчитана на 2 года обучения. 10 часов в 1 классе, 15 часов во втором классе. Часы выделены в образовательной области «Искусство» (предметы: изобразительное искусство и технология). На данных уроках объясняется техническая сторона оформления проектов. Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации. Со второго года обучения наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – демонстрация, защита

работы, выступление перед зрителями, итоговый показ мультипликационного проекта.

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно составить алгоритм решения задачи, создать формы для разработанного сюжета, «оживить» созданные формы и в результате воплотить в жизнь творческий проект в интегрированной мультимедийной среде ПервоЛого.

Способ проверки – отработка типовых задач на компьютере, выполнение практических работ, обсуждение результатов выполнения индивидуальных практических заданий, показ тематических работ среди учащихся ДОП, итоговый конкурс компьютерных проектов.

Формами подведения итогов являются демонстрационные тематические показы работ среди учащихся, а также итоговые конкурсы компьютерных мультипликационных проектов. Лучшие работы ученики могут представить на школьные, окружные и городские конкурсы проектов по информатике и ИКТ.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Мир проектов»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Содержание курса

Введение

Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером. Выбор пункта *Новый* в меню *Альбома*. (Если в открытом альбоме есть несохраненные изменения, то ПервоЛого предложит сохранить изменения. Если в параметрах программы указан *шаблон*, то новый альбом будет копией шаблона). Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка. Знакомство с меню *Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как, Страница* и т.д.

Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы
Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой,

мультимедиа. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист). Этапы проекта: (исследовательский этап, технологический этап). Оформление проекта «Подводный мир». Технологический этап выполнения проекта. Защита собственных проектов учащихся. Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей [закладке](#).

Работа с рисунком и формами Черепашки

Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью [Рисовалки](#), использование уже имеющейся картинке, сформированной в другой программе, отсканированной картинке или фотографии. Оформление проекта «Круговорот воды в природе». Оформление проекта «Детская площадка». [Выделение части рисунка](#) подходящего размера. Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся.

Объекты, управление объектами

Общее представление о 22-х основных командах. Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» «Иди», «Повернись», «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Сотри рисунок», «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения команд. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «В зоопарке». Оформление проекта «В зоопарке». Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся. Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри», «Светофор», «Сообщи», «Выключи всё», и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Изучение алгоритма добавления новой команды. Отработка умения добавлять новую команду. Отработка умения отменять выполнение команды. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «Школьная жизнь». Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого. Защита проектов учащихся.

Взаимодействие объектов

Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. Изучение алгоритма удаления команды из цепочки команд. Изучение алгоритма копирования команды. Изучение алгоритма изменения параметров команды в цепочке. Изучение использования кнопки пошагового выполнения для создания длинных цепочек команд. Ознакомление с технологической операцией выполнения команды бесконечное число раз. Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепашку. Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма

Работа с текстом

Изучение алгоритма редактирования текстовой записи. Ознакомление с технологией обработки графических объектов. Ознакомление с технологией работы с текстовым окном. Освоение технологической операции по изменению размера, цвета текста в текстовом окне. Сканер как устройство для ввода информации в память компьютера. Возможность сканера.

Создание простейших альбомов

Освоение технологических операций по оглавлению альбома. Оглавление альбома, щелкните по закладке [Блокнот](#) в Закладках. Освоение технологических операций по добавлению и удалению листов в альбоме. Изучение способов вставки готовых файлов в свой альбом. Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето». Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого. Представление собственного проекта учащимися.

Тематическое планирование уроков 1 класс

	1 класс ИЗО
1.	Знакомство с компьютером. Программа «ПервоЛого». Меню. Альбом. Редактор. Текст. Листы. Оглавление. Мелочи. Помощь. Пробное задание.
2.	Работа с графическими объектами. Рисовалка. Библиотеки картинок. Инструменты. Рука. Использование фонов. Выделение, удаление, перемещение, копирование рисунков. Вставка рисунка из файла. Пробное задание.
3.	Работа с графическими объектами. Рисовалка. Библиотеки картинок. Инструменты. Рука. Использование фонов. Выделение, удаление, перемещение, копирование рисунков. Вставка рисунка из файла. Варианты проектов: Сельский пейзаж, На морском дне, Зоопарк, Открытка к празднику.
4.	Работа с графическими объектами. Формы черепашки. Операции: Надеть форму на черепашку. Вернуть исходную форму. Создание новой формы. Удаление формы. Копирование формы. Размещение формы в качестве картинки. Варианты проектов: Сад, Открытка к празднику, Кремль, Шотландский плед.
5.	Работа с графическими объектами. Кнопки. Использование для перехода на другой лист. Использование для запуска команд (цепочки команд). Команда Иди. Редактирование кнопки. Копирование кнопки. Варианты проектов: Лес, Аквариум, Насекомые (вставка движущихся объектов).

	1 класс Технология
1.	Знакомство с компьютером. Оглавление. Пробное задание. Текстовый редактор. Создание текстового окна. Изменение размера , копирование, удаление текстового окна. Кнопки клавиатуры. Набор текста. Пробное задание.
2.	Текстовый редактор. Выделение, копирование, удаление, вырезание, вставка, редактирование текста. Проект «Бейджик»
3.	Работа в графическом и текстовом редакторе. Проект «Моя семья»
4.	Работа в графическом и текстовом редакторе. Проект «Азбука»
5.	Работа в графическом и текстовом редакторе. Проект «Компьютер пришел на урок».

Тематическое планирование уроков 2 класс

	2 класс ИЗО
1.	Повторение ТБ при работе с компьютером. Работа с графическим редактором программы «ПервоЛого». Команды и инструменты. Команды и инструменты для черепашки: Иди, Повернись (инструмент Стрелка), Измени перо, Покажись (инструмент Светофор). Пробное задание.
2.	Работа с графическим редактором программы «ПервоЛого». Команды и инструменты. Команды и инструменты для черепашки: Иди, Повернись (инструмент Стрелка), Измени перо, Покажись (инструмент Светофор). Пробное задание.
3.	Обучение черепашки. Встреча с другой черепашкой (команда Замри). Управление через щелчок мыши, цвет. Главная черепашка. Запуск несколько черепашек одновременно. Пробное задание.
4.	Обучение черепашки. Встреча с другой черепашкой (команда Замри). Управление через щелчок мыши, цвет. Главная черепашка. Запуск несколько черепашек одновременно. Пробное задание.
5.	Работа в графическом и текстовом редакторе. Проект «Открытка К Новому году».
6.	Работа в графическом и текстовом редакторе. Проект «Ожившие картинки»
7.	Работа в графическом и текстовом редакторе. Создание проекта по выбору учащихся.

	2 класс Технология
1.	Повторение ТБ при работе с компьютером. Работа с текстовым редактором программы «ПервоЛого». Инструменты. Проект «Расписание уроков».
2.	Создание мультфильма (Обучение). Цепочки команд. Изменение команд. Вставка и удаление команды в цепочку. Изменение параметров команды в цепочке. Пробное задание.
3.	Создание мультфильма (Обучение). Удаление команды из набора команд. Копирование команды и значки команды. Пробное задание.
4.	Создание мультфильма (Обучение). Кнопка пошагового выполнения. Черепашка, выполняющая команду. Пробное задание.

5.	Создание простейшего мультфильма «Колобок» («Репка», «Теремок» и др.). Выбор сюжета, определение базовых эпизодов. Работа над мультфильмом. Создание фона. Сохранение проекта. Работа с библиотекой рисунков или создание собственной картинки (использование файлов). Подпись сцен.
6.	Работа над мультфильмом. «Колобок» («Репка», «Теремок» и др.). Создание анимации.
7.	Способы озвучивания проектов. Запись звука в мультфильме.
8.	Запись звука в мультфильме. Завершение работы над мультфильмом. Презентация проектов.

Список литературы

1. Белова Г.В. Программирование в среде ЛОГО. Первые шаги. - М, СОЛОНПресс, 2006
2. Иванова Н. «Мышка хвостиком вильнула...»// ИКТ в образовании-2008, №4
3. ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)
4. ЛогоКлавиатор. Справочно-методическое пособие. — М.: ИНТ, 2013. — 56 с.
5. ЛогоМозаика. Сборник проектов. Е.И. Яковлева. — М.: ИНТ. — 74 с.
6. ПервоЛого 4.0. Справочное пособие. — М.: ИНТ, 2013. — 144 с.
7. ПроЛого (сайт любителей программ ЛогоМиры и ПервоЛого)// <http://prologo.звуконлайн.рф/>
8. Сопрунов С.Ф. Непростое программирование на Лого. - М.: Московский институт открытого образования, 2011. - 174 с.
9. Сопрунов С.Ф. Непростое программирование на Лого// http://ito.edu.ru/sp/SP/SP-0-2013_10_29.html
10. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2009 г.