

МАСТЕР - КЛАСС

**Создание собственных проектов
в многофункциональной
творческой среде
ПервоЛого**

Республиканский педагогический
совет учителей СМКШ



Министерство образования и науки Республики Бурятия
Государственное бюджетное образовательное учреждение
среднего профессионального образования
«Бурятский республиканский педагогический колледж»

Мастер - класс

Создание собственных проектов в многофункциональной творческой среде ПервоЛого

Чмелева Л. Е.,

учитель начальных классов ГБОУ «РЦПМСС»

Улан-Удэ, 2019 год

Автор мастер-класса Чмелева Любовь Егоровна
Мастер-класс дан в рамках III республиканского педагогического совета учителей малокомплектных школ (март 2013г.) на базе Тугнуйской средней общеобразовательной школы Мухоршибирского района.

Утверждено к печати решением
научно-методического совета ГБОУ СПО «БРПК»

Научный редактор
Э.А.Кускенова, канд.пед.наук,
зам.директора по НМР ГБОУ СПО «БРПК»

Автор
Чмелева Л.Е.

Мастер-класс. Создание собственных проектов в много-
функциональной творческой среды ПервоЛого – Улан-Удэ:
БРПК, - 2013. – 12 с.

© ГБОУ СПО «Бурятский республиканский
педагогический колледж», 2013

Создание собственных проектов в многофункциональной творческой среде ПервоЛого

Цели и задачи мастер-класса:

- Организовать профессиональный диалог:
 - об особенностях формирования УУД у младших школьников через информационно-коммуникационные технологии в урочной и внеурочной деятельности в условиях введения ФГОС НОО;
 - об имеющихся в этой области профессиональных дефицитах у методистов и учителей начальных классов и путях их устранения;
- Обеспечить освоение участниками мастер-класса технологии создания собственных проектов в многофункциональной среде ПервоЛого.

I. Дискуссия.

Вопросы для обсуждения:

В чём заключается актуальность информационно-коммуникационных технологий в формировании УУД младших школьников в условиях введения ФГОС НОО?

II. Установочная лекция

Внедрение современных компьютерных технологий в школьную практику позволяет сделать работу учителя при проведении занятий более продуктивной и эффективной. ПервоЛого - это открытая творческая среда, «компьютерный альбом», разработанный специально для дошкольников и младших школьников. Ребенок получает возможность создавать достаточно сложные проекты, даже еще не умея читать и считать. А учителю позволяет в полном объеме реализовать применение современных информационных и коммуникационных технологий в рамках занятий по обучению грамоте и развитию речи, навыков общения и творческих способностей детей. Работая в ПервоЛого, дети эффективно изучают основы программирования еще в начальных классах.

Программа создает условия для самостоятельной творческой деятельности детей, позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику, окружающий мир.

Современные Лого-среды – это многофункциональные инструментальные творческие среды, позволяющие не только программировать, но и реализовывать сколь угодно сложные проекты по различным темам от простейших рисунков и презентационных роликов до комплексных моделей физических и биологических процессов.

Язык Лого не нужно выучивать заранее. Учащиеся осваивают его поэтапно, по мере работы в Лого-среде: рисуют картинки и оживляют их, превращая рисунки в мультфильм; добавляют текст, записывают звуки и музыку (с микрофона или, играя сами на виртуальном пианино, вставляют цифровое видео или музыку; добавляют управляющие кнопки; публикуют созданный проект в Интернете.

Полнота входящего в состав программы ПервоЛого языка программирования и разнообразие инструментов позволяет содержательно использовать программу при изучении любого предмета. Например:

- на уроках физики или биологии школьник создаст в Лого-Мирах;
- действующую модель того или иного явления и изучит его, «играя» с параметрами;
- на уроках гуманитарного цикла ЛогоМиры помогут сделать свою энциклопедию или презентацию;
- на уроках информатики или после школы школьники с удовольствием разработают компьютерную игру, «живую» открытку или собственный фильм.

Работая с Лого, учащиеся выступают в роли ученых и изобретателей, планируя и проводя эксперименты, разрабатывая модели, выдвигая теории и проверяя их на практике. Программа интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки и позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а так же объединять на одном уроке различные школьные дисциплины. Особенностью многофункциональной творческой среды ЛогоМиры и ПервоЛого является то, что запуская ее, мы сразу открываем компьютерный альбом, в котором практически сразу можем заниматься содержательной

мультфильма кнопок;

- вставка музыки и демонстрация мультфильмов.

III. Мастер-класс (урок в 1-2 классе)

Интегрированный урок математики с ПервоЛого.

Цели и задачи урока:

Закрепить представление об угле и его элементах, способность к распознаванию, изображению и обозначению углов.

Познакомить с приемами работы с мультимедийной интегрированной средой ПервоЛого, информационной средой;

Развивать простейшие психические функции: мышление, внимание, память, речь, творческие способности;

Воспитывать старательность, аккуратность, внимательное отношение к окружающим.

Оборудование: Презентация к уроку; альбом ПервоЛого (фон, объекты: теремок и елочка, команды движения черепашки по прямой, формы персонажей сказки Теремок)

Ход урока:

Деятельность учителя	Деятельность обучающихся
Проверяет готовность обучающихся к уроку.	Отгадывают загадку о черепахе.
Озвучивает тему и цель урока.	Характеризуют словосочетание «Мудрая черепаха», с чем оно связано. Выясняют цель урока.
Уточняет понимание учащимися поставленных целей урока.	Тема урока «Углы»
Выдвигает проблему. «Использование знания построения углов в создании мультфильма».	Построение угла в альбоме ПервоЛого.
Создает эмоциональный настрой на создание мультфильма.	Осваивают приемы работы в ПервоЛого, выполняя построение угла с помощью черепашки, создавая для этого команды движения и черчения.
Формулирует задание...	Построение угла с помощью команды «повернись».
Показывает обучающимся, как при помощи команд для черепашки построить угол.	Обосновывают выбор угла. Программируют черепашку.

работой: рисовать картинки, создавать мультфильмы, программировать и создавать всевозможные геометрические фигуры.

Лого - это программа для создания собственных проектов как на школьную, так и свободную тему. Все действия в программе выполняются с помощью инструмента «Черепашки».

Инструмент «Черепашка» – очень способное «существо». С ее помощью легко программировать и рисовать квадраты, треугольники, круги и более сложные конструкции. С помощью графического редактора программы и Черепашек можно создать сюжет, не ограничивая фантазии детей, с движущимися объектами при условии, что объекты должны двигаться с разными скоростями, в разные стороны и со сменой форм.

Можно научить Черепашку двигаться самым простым и пространственным способом – движение в заданном направлении по прямой линии. Движение объекта представляется в виде многократного повторения двух элементов: шаги, остановка, шаги, остановка и т. д. Для многократного повторения заданных действий в среде Лого предусмотрены специальные средства. Одним из таких средств является Личная карточка черепашки. Для того чтобы ее открыть, достаточно щелкнуть по ней правой клавишей мыши.

С помощью кнопки «Много раз» можно организовать бесконечное движение Черепашки по Рабочему полю – некое подобие мультипликации. Для организации движения в строке Инструкция необходимо задать команду «Вперед шаги», а затем Добавить паузу, с помощью команды «Жди время». Кнопкой «Много раз» можно организовать бесконечное движение Черепашки по Рабочему полю – некое подобие мультипликации.

Основные элементы, которые учащиеся используют при создании своих собственных мультфильмов:

- работа с графикой, готовыми фонами и макетами;
- использование картинок из библиотеки программы;
- задание анимации, движения с одинаковыми и разными скоростями;
- программирование движения и команд на выполнение «героям» создаваемого мультфильма;
- установление регулирующих включение и выключение

Деятельность учителя	Деятельность обучающихся
<ul style="list-style-type: none"> • обсуждение способов создания мультфильма; • поисковую работу обучающихся (постановка цели и план действий); персонаж, текст для диалога; • запись диалога на микрофон • беседу, связывая результаты урока с его целями. <p>Подводит обучающихся к выводу о умении использовать знания, умения и навыки в различных проектах.</p> <p>Наводящими вопросами помогает выявить причинно-следственные связи математики с ПервоЛого.</p> <p>Обеспечивает положительную реакцию детей на творчество одноклассников.</p> <p>Акцентирует внимание на конечных результатах учебной деятельности обучающихся на уроке.</p>	<p>Высказывают свое мнение. Осуществляют:</p> <ul style="list-style-type: none"> • самооценку; • самопроверку; • взаимопроверку; • предварительную оценку. <p>Формулируют конечный результат своей работы на уроке.</p> <p>Называют основные позиции нового материала и как они их усвоили (что получилось, что не получилось и почему).</p>

IV. Обсуждение предложенных автором материалов

1. В какой степени предложенные мастером материалы соответствуют требованиям ФГОС НОО?

2. Насколько предложенные материалы способствуют реализации поставленных автором мастер-класса задач?

3. В какой степени позиция участников мастер-класса по вопросам формирования УУД учащихся начальной школы посредством создания собственных проектов в многофункциональной творческой среде ПервоЛого совпадает с авторской?

V. Заключительное слово автора мастер-класса.

Деятельность учителя	Деятельность обучающихся
<p>Предлагает индивидуальные задания. Построение угла на выбор.</p> <p>Проводит параллель с ранее изученным материалом, (транспортир и команду Повернись для черепашки).</p> <p>Обеспечивает мотивацию выполнения, - готовые объекты и команды для мультфильма</p> <p>Контролирует выполнение работы.</p> <p>Осуществляет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • индивидуальный контроль; • выборочный контроль. <p>Побуждает к высказыванию своего мнения. Выбор персонажа сказки</p> <p>Отмечает степень вовлеченности учащихся в работу на уроке.</p> <p>Дает:</p> <ul style="list-style-type: none"> • комментарий к домашнему заданию; • задание на поиск в тексте особенностей... <p>Организует:</p> <ul style="list-style-type: none"> • взаимопроверку; • коллективную проверку; • проверку выполнения задания; • беседу по уточнению и конкретизации первичных знаний; • оценочные высказывания обучающихся; 	<p>Сравнение угла с черчением дорожки.</p> <p>Называют вид угла.</p> <p>Проверяют движение черепашки по дорожке, в форме угла.</p> <p>Подбирают форму для черепашки</p> <p>Восстанавливают текст по содержанию сказки Теремок.</p> <p>Определяют диалог для озвучивания определенной формы, используя интонацию голоса.</p> <p>Выполняют запись диалога на микрофон, прослушивают, программируют черепашку.</p> <p>Отвечают на вопросы учителя.</p> <p>Исследуют результат звуковой записи.</p> <p>Просматривают получившийся фрагмент мультфильма.</p> <p>Выявляют закономерность...движения по дорожке в форме угла.</p> <p>Анализируют команды для программирования.</p> <p>Определяют причины неответствия.</p> <p>Формулируют выводы наблюдений.</p> <p>Объясняют свой выбор.</p> <p>Просматривают созданный фрагмент мультфильма.</p>