

ГБОУ лицей №470 (Калининского района)

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

СОЦИАЛЬНОГО ПРОЕКТА

Познавательно – развлекательная программа

«Мы были в компьютерном городе»

4 класс

Учитель начальных классов:

Мишненкова Анна Алексеевна

Санкт-Петербург / 2020 г.

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА СОЦИАЛЬНОГО ПРОЕКТА

Познавательно – развлекательная программа

«Мы были в компьютерном городе»

Мишненкова Анна Алексеевна, учитель начальных классов.

1. Тема проекта	Познавательно – развлекательная программа «Мы были в компьютерном городе»
2. Цель	Развитие у детей навыков исследовательской деятельности и творческого проектирования через создание своих социальных проектов.
3. Задачи	<ul style="list-style-type: none">- Содействовать развитию творческой исследовательской активности детей.- Формировать у учащихся представления о проектной деятельности.- Развивать познавательные потребности путём привлечения их к самостоятельной познавательной, проектной практике.- Воспитывать сознательную дисциплину и культуру общения.- Развивать инициативу, творческую любознательность.- Развивать умение справедливо оценивать свои поступки и поступки своих товарищей, слушать и слышать мнения других.- Развивать отношения в коллективе, складывающиеся на основе ответственности, взаимопомощи, доброжелательности, сопереживания.- Учить наблюдать за жизнью природы, за окружающим миром.- Развивать художественные и музыкальные способности.- Воспитывать любовь к труду, добросовестное отношение к своей деятельности.
4. Возраст учащихся (класс)	4 класс (10 - 11 лет)
5. Время работы над проектом	В течение полугода занятия проводятся один раз в неделю.
6. Режим работы	С 13 - 45 – 14 - 30 ч.
Обеспечение	
7. Материально-техническое и учебно-методическое оснащение, информационное обеспечение	Компьютерный класс (2), принтер, ксерокс, мультимедийный проектор, Интернет-ресурсы и ресурсы школьной библиотеки.
8. Дополнительно привлекаемые (участники, специалисты, информационные и материально-технические ресурсы)	Учителя-консультанты по следующим предметам: информатика, музыка, спортивные бальные танцы, рисование.
9. Общеучебные навыки, необходимые учащимся для	<input type="checkbox"/> осуществлять комплексный поиск, систематизацию и интерпретацию информации по

самостоятельной работы	<p>определенной теме;</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> анализировать и классифицировать информацию; <input type="checkbox"/> формулировать на основе приобретенных знаний собственные суждения и аргументы по определенным проблемам; <input type="checkbox"/> оценивать различные суждения
10. Специфические умения и навыки, необходимые учащимся для работы в проекте	<p>Работа ведётся в сотрудничестве с родителями:</p> <ul style="list-style-type: none"> - «общение» с книгой; - навыки работы с компьютером и Интернетом; - работа с офисным приложением Power Point
11. Мотивация к работе	Победа в «Конкурсе проектов»
Предполагаемое приращение	
12. Новые практические приемы	Представление результатов проекта в виде презентации проекта
13. Развитие навыков:	<p><u>самостоятельной работы с:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> технологиями <input type="checkbox"/> источниками информации <input type="checkbox"/> инструментами <u>коммуникативности:</u> <input type="checkbox"/> в ролевом взаимодействии <input type="checkbox"/> в информационном обмене <p><u>мыслительной деятельности при:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> планировании <input type="checkbox"/> проектировании <input type="checkbox"/> анализе-синтезе <input type="checkbox"/> структурировании <input type="checkbox"/> самостоятельного принятия решений <input type="checkbox"/> самоанализа и рефлексии
14. Новые знания	Расширение образовательного пространства учащихся, приобретение новых знаний по данной теме проекта.
15. Статус социального проекта	Разработка данного проекта включена в план воспитательной работы.
16. Автор-разработчик	Мишненкова Анна Алексеевна
17. Опыт использования (апробация)	ГБОУ школа №112 Выборгского района Санкт – Петербурга.
18. Степень распространения:	Опыт разработки проекта был представлен на Всероссийском конкурсе «Первые шаги» в номинации «За гранью познанного» и был удостоен Дипломом II степени.

Логика разработки социального проекта
Познавательно – развлекательная программа
«Мы были в компьютерном городе»

Вводный этап

«Итоги прошлого года. Чем будем заниматься в новом учебном году?»

Приступая к работе над проектом, следует вспомнить о том, чем занимались в прошлом году.

Это занятие проводится, если работа над созданием социального проекта уже велась в этом классе.

- Итоги прошлого года (просмотр фотографий, видеозаписи прошлого проекта).
- Анализ проведённой работы:
- Какой проект готовили?
- Что у вас получилось?
- Что не удалось?
- Какая работа для вас показалась наиболее трудной? А простой?
- Вам понравилось, что мы работали все вместе, всем коллективом?

Приведу пример вводного занятия:

1. Знакомство учащихся с новым положением:

- Предыдущий год нашей работы был направлен на оказание благотворительной помощи детскому дому №2 .
- Мы с вами становимся проектировщиками третий год, это ответственное и очень важное положение.
- В прошлом учебном году, когда вы уже ушли на летние каникулы, дошли результаты из Москвы. На Всероссийском конкурсе «Первые шаги» мы с вами получили Диплом I степени. Это хороший результат. Я вас поздравляю.
- Итак, нам с вами предстоит выбрать тему нашей совместной деятельности. А как вы думаете, социальное проектирование заключается только в создании спектакля или в оказании благотворительной помощи?
- Можно ли заниматься ещё какой – нибудь деятельностью? (да)
- А какой именно? Подумайте и приведите свои примеры.

2. Обсуждение примерных тем:

- Чем бы хотели заниматься?
- Кто нам может помочь? Нужно ли к нашей работе привлекать родителей?
- Как они нам могут помочь?
- А пользуются ли ваши родители Интернетом? Может быть, и вы умеете работать во всемирной «паутине».
- Напрашивается вопрос, а зачем? В Интернете можно найти много полезной информации, в том числе и о проектной деятельности.
- Я думаю, нам стоит и в этом году принять участие в конкурсе. О том, что нужно для участия в конкурсе социальных проектов можно узнать в информационной сводке Интернета.
- Обсуждение предлагаемых тем проектов.

3. Подведение итогов:

На доске записываются темы проектов.

Обсуждаются все «За» и «Против» с обоснованием каждой темы.

«Понятие о проектной культуре, систематизация знаний»

- Для того чтобы работа над созданием проекта была успешной, необходимо вспоминать основные понятия, связанные с проектной деятельностью. Или же, если такая работа ведётся впервые – познакомить детей с новыми понятиями:
- Что такое проект? (см. «Словарь иностранных слов», «Толковый словарь русского

языка»)

- Проект (в переводе с латинского языка – «брошенный вперед») – план, замысел.
- Что такое социальное проектирование?
- Какую пользу приносит проектирование?

Также необходимо объяснить учащимся, что данная работа строится поэтапно. Назвать эти этапы.

- Обсудить с детьми краткое содержание этих этапов.

На закрепление нового материала предлагаю провести занятие в виде опроса (ученик – ученик).

Например, на доске помещается цветок, на лепестках которого записаны вопросы. Ребёнок, читающий вопрос, выступает в роли проверяющего и контролирующего, а остальные учащиеся – отвечают, дополняют друг друга.

«Выбор темы проекта и обоснование выбранной темы»

Что такое тема? (см. «Толковый словарь русского языка»)

- Каким требованиям должна соответствовать тема проекта?
- Преподаватель должен определить тему проекта самостоятельно и подвести детей к теме выбранного им проекта. Но сделать это надо «мягко», чтобы каждый ребёнок думал, что выбранная тема – та, над которой захотел заниматься именно он.
- Определившись с темой предстоящей деятельности, проходит работа по обоснованию темы проекта, чем она актуальна.

В ходе совместных обсуждений выявляется актуальность проекта.

Приведу пример:

- Мы, проектировщики 4 «А» класса, выбирая тему проекта, ориентировались на то, что было бы не только интересно учащимся начальных классов, но и принесло пользу. В данном случае – получение новой информации об окружающем мире в увлекательной форме. Обсуждались разные предложения. Но, в конечном итоге, мы решили подготовить познавательную – развлекательную программу «Мы были в компьютерном городе».

Актуальность проекта – познавательная – развлекательная программы заключается в следующем:

- Так как классные праздники, подготовленные для родителей, сопровождаются нашими выступлениями, а умения выступать на публике, не боясь, у нас ещё не достаточно хорошо развиты, работа над проектом должна помочь нам справиться с этой проблемой. Мы должны повысить за счёт этого свою личную уверенность.
- Также данный проект поможет нам узнать больше об окружающем мире, ведь мир компьютеров это наша действительность, то, что всюду окружает нас. К тому же это - чудо техники, прочно вошедшее в нашу жизнь. Информационная эпоха, в которую мы живём, требует от нас новых навыков – таких как способность получать, оценивать и интерпретировать большое количество данных. Без компьютера в таком деле не обойтись. В занимательной, игровой форме мы не только сами узнаем о компьютерах, об их устройстве, предназначении и происхождении, но и введём в курс дела младших школьников.

Этап разработки

«Выявление цели проекта, целесообразности и осуществимости идеи»

- Что такое цель проекта? (см. «Толковый словарь русского языка»)
- Какова будет цель нашего проекта?
- Во всем, что делает человек, большую роль играет поставленная цель. Будь то взрослый, который выполняет свою работу, ставя перед собой определённую цель

или, ребёнок.

Цели - это наиболее общие утверждения типа: создать службу мониторинга, оказать благотворительную помощь, подготовить и показать спектакль. Утверждения подобного рода не могут быть оценены количественно. Их главная задача - показать тип проблемы, с которым имеет дело проект. Тем самым цели отличаются от задач.

- Работа на этом этапе строится с помощью рассуждений, цели проекта, его целесообразность выбираются логическим путём. У разных детей разные стили мышления. Есть характеры «утверждающие» и «отрицающие». Первые стремятся к активной деятельности, а вторые стремятся к тому, чтобы избежать определенных событий или условий. Плюс ко всему, у каждого человека своя мотивация. Педагог должен учитывать все эти факторы, обращая внимание на мнение каждого ребёнка.

- *Вариант может быть следующим:* В основу проекта положена идея познавательно – развлекательной программы для учащихся третьих и четвёртых классов. Для того чтобы наша работа была полезной и получила положительную оценку, для того чтобы школьники могли узнать для себя что – то новое, познавательно – развлекательная программа должна быть интересной, доступной детскому восприятию. Необходимо также музыкальное сопровождение к программе, ведь каждый ребёнок любит слушать музыку и танцевать.

- Определяя цель нашей проектной деятельности, мы задумались над тем, какой конечный результат должен получиться. Цель нашего проекта – подготовить и провести познавательно – развлекательную программу «Мы были в компьютерном городе» для учащихся третьих и четвёртых классов.

«Формулировка задач для достижения цели проекта»

- Что такое задачи проекта?
- Какие задачи мы ставим перед собой, чтобы достичь цели проекта?

Задачи - конкретные и поддающиеся измерению результаты работы любого социального проекта.

Пример:

Задачи проекта.

Для достижения цели нам необходимо выполнить следующие задачи:

1. Узнать, что такое компьютер, из чего он состоит.
2. Узнать историю развития компьютеров, их применение.
3. Разработать и написать сценарий познавательно – развлекательной программы.
4. Распределить роли, подобрать музыкальное оформление к празднику.
5. Изготовить костюмы и реквизиты.
6. Подготовить презентацию к проекту.
7. Оформить декорацию к празднику.
8. Оформить афишу.
9. Сделать пригласительные билеты.
10. Организовать репетиции.

«Разработка кодекса проектировщиков: что допустимо, что обязательно, а

что запрещено»

Для того чтобы проект был удачен, общение друг с другом проходило успешно, дети в сотрудничестве с руководителем создают свой кодекс проектировщиков, который позволяет создать организационное правовое поле проектной деятельности. Учащимся предстоит работать, общаться в течение полугода, руководствуясь этим документом.

- Что такое кодекс? (см. «Словарь иностранных слов»)

- Какие правила, законы должны соблюдаться в игре, в работе, чтобы всем участникам было комфортно?

Каждый ребёнок составляет свой план законов. Во время обсуждения выявляются самые актуальные, на основе которых составляется единый для всего класса «Кодекс проектировщиков».

Необходимо договориться с детьми о безусловном соблюдении кодекса в работе над проектом.

- Собрать индивидуально составленные варианты «Кодекса» в папку, объединить в общий «Кодекс» и разместить в папку, которая представляется на защите проекта.

«Кодекс проектировщиков» может быть следующим:

Кодекс проектировщиков

Проектировщик имеет право:

1. Смело высказывать свои суждения.
2. Отстаивать свою точку зрения.
3. Слушать и слышать мнения других участников проекта.
4. Уметь общаться, спорить, сопереживать.
5. Принимать критические замечания.
6. Добросовестно относиться к своей деятельности.
7. Работать в коллективе дружно.

Проектировщик не имеет право:

1. Оскорблять окружающих словом и делом.
2. Нарушать дисциплину.
3. Подводить других проектировщиков.

Также кодекс вывешивается в учебном кабинете, к нему обращаются в случае возникновения конфликтных ситуаций, его исполнение обязательно для всех проектировщиков, включая руководителя проекта.

«Создание схемы работы над проектом – последовательность и логичность действий»

- После того, как была выбрана цель и задачи, помогающие достигнуть эту цель, с детьми следует выстроить последовательность действий для реализации проекта. То есть определить, каково будет содержание предстоящей работы.

Пример:

Содержание и механизм реализации проекта.

Этап разработки:

1. Знакомство с понятием компьютер – сентябрь.

2. Знакомство с историей развития компьютеров, их применение – сентябрь, октябрь.
3. Оформление кодекса проектировщика – октябрь.
4. Написание сценария – октябрь, ноябрь.
5. Подбор материалов для презентации – ноябрь.
6. Распределение ролей – ноябрь.

Этап реализации:

1. Изготовление костюмов – декабрь.
2. Оформление декорации, афиши, пригласительных билетов – конец января, февраль.
3. Представление познавательно – развлекательной программы – 2 марта.
4. Проведение защиты проекта – 10 марта.
5. Подведение итогов «Проект года» - апрель 2009 года.

«Если мы хотим это - что нам нужно сделать?»

- Это занятие можно провести «за круглым столом». Каждый участник проекта, совместно с руководителем обсуждают перспективы развития.

Перспективы развития могут быть следующими:

- Ежегодно мы будем проводить разные праздники. Поэтому полученные навыки в результате работы над проектом, помогут проводить все совместные мероприятия более качественно и интересно. Но самое главное – мы научимся самостоятельно получать необходимую информацию, работать в коллективе дружно, сообща.

«Выявление проблем, с которыми можем столкнуться»

Для реализации любого проекта необходимо кадровое обеспечение. Чтобы выполнить намеченный план работы, собрать необходимый материал, может быть полезной помощь учителя музыки, учителя рисования и других учителей – предметников. Всё зависит от тематики создаваемого проекта.

В разработке проекта также может понадобиться и помощь родителей, которые, например, с участием детей помогут сделать эскизы, смонтировать декорацию и т. п.

«Полезные результаты нашей деятельности»

Выполняя любую деятельность, человек стремится получить полезный результат. Так и при создании проекта.

Следует обсудить с детьми, какой полезный результат можно получить от выполняемой работы.

- Что такое польза? (см. «Толковый словарь русского языка»)
- Какой полезный результат мы ожидаем получить от нашего проекта?

Например, разработка проекта поможет научиться создавать своими руками приглашения на представление, или же научит выступать на публике, научит работать дружно и сообща, гордиться своим трудом и трудом товарищей. Также научит нести ответственность за свою работу; будет способствовать развитию таких необходимых в современном мире навыков, как умение получать новые знания, оценивать полученные данные, классифицировать информацию.

«Распределение обязанностей между проектировщиками»

В работе над созданием проекта задействованы все учащиеся класса, а их может быть и более 30 человек. Когда так много участников проекта, то может возникнуть сложность распределения обязанностей. Ведь каждому ребёнку хочется нести

видимый и значимый функционал.

Например, при распределении ролей многие дети хотят попробовать себя актёрами главных действующих лиц. Как же поступать в таком случае?

Можно устроить прослушивание – отборочный тур, на котором дети (не руководитель) сами выберут наиболее понравившихся «конкурсантов». Если же преподаватель выберет случайно ответственных детей, то могут начаться обиды, и возникнуть ссоры среди учащихся.

Успех проекта зависит от того, насколько работоспособны будут творческие группы (или весь коллектив) учащихся. Руководитель проекта может выбрать вариант предварительного деления на группы, которые могут складываться по принципу общности интереса к той или иной теме. Возможен вариант случайного жребия — всё зависит от особенностей детского коллектива. Следует учесть, что процесс деления на группы нельзя пускать на самотёк, в этом случае он затянется надолго и затормозит работу над проектом.

Каждый ученик должен принять участие во всех стадиях работы над проектом: от разработки до защиты проекта.

«Адресность проекта»

Адресность - это качество действия, означает, что действие (поступок, эмоция, фраза) предназначены для определенного человека или нескольких человек.

Адресность подразумевает открытость и точное понимание, кому предназначены действия, слова или поступки.

Пример:

Наш проект адресован учащимся начальных классов. Чтобы узнать мнение ребят о нашей познавательной – развлекательной программе, мы приготовили специальные листы - вопросники.

Учащимся третьих и четвёртых классов предстояло ответить на следующие вопросы:

1. Понравилась программа (не понравилась). Почему?
2. Что больше всего запомнилось?
3. Что нового узнали?

«Оформление бизнес - плана»

Всё, о чём говорилось выше, для удобства заносится в специальную таблицу – «Бизнес – план».

- Что такое бизнес-план? (см. «Словарь иностранных слов», «Толковый словарь русского языка»)

- Для чего нужен бизнес-план?

- Какие аспекты работы отражаются в бизнес-плане?

- Бизнес-план – это план предстоящей работы. К его созданию нужно подойти очень серьезно и ответственно. Игнорировать бизнес-план в процессе дальнейшей работы нельзя. Поэтому учитель сам должен чётко представлять ход будущей работы, чтобы правильно скоординировать предложения юных проектировщиков.

- На составление бизнес-плана нужно отвести не более 2 недель.

Этап реализации

«Сбор материалов»

Работа со справочной литературой и электронными справочниками

- Работа с книгой – **одна из форм** получения необходимой информации. И эта работа ведётся на протяжении всего создания проекта.
- Так, при создании проекта «Мы были в компьютерном городе» книги помогли нам открыть невидимую дверь в мир самых обыкновенных чудес. Необыкновенны в этом мире сами волшебники – ведь это молчаливые, трудолюбивые помощники – компьютеры.
- Этот этап требует от учителя большой предварительной подготовки. Работа проводится как в кабинете, так и в компьютерном классе.

Информация

- Узнать, воспользовавшись справочниками, что такое [информация](#)?
- Какие бывают виды информации?
- Какую роль играет информация в жизни человека?
- Язык как способ представления информации.
- Основные информационные процессы: хранение, передача и обработка информации.

Общепринятого определения информации не существует. Слово «информация» происходит от латинского слова *informatio*, что в переводе означает сведение, разъяснение, ознакомление. В наиболее общем случае под «информацией» понимаются сведения (данные), которые воспринимаются живым существом или устройством и сообщаются (получаются, передаются, преобразуются, сжимаются, разжимаются, теряются, находятся, регистрируются) с помощью знаков. Информация по-разному трактуется и изучается в различных областях знания.

- Каждый участник проекта предоставляет отчёт о том, что удалось узнать по этой теме.
- Детям предлагается обдумать, как представить этот материал на презентации проекта.

Компьютер как средство обработки информации

- Каждый день человек имеет дело с новой информацией. Мы читаем газеты и журналы, пытаемся запомнить слова какой –нибудь новой песни, слушаем сводку погоды. Хотя ежедневный поток информации велик, удивительное создание – человеческий мозг – легко справляется с ним.
- Компьютеры также имеют дело с огромным количеством информации. И хотя их иногда называют «электронным мозгом», они всё – таки не способны понять то, что делают. Тем не менее, их способность перерабатывать различные виды информации весьма велика.
- Что значит средство обработки?
- Можно ли компьютер назвать средством обработки информации?
- Обоснуйте
- Какую информацию могут обрабатывать компьютеры?

История развития вычислительной техники

- Выяснить, с чего всё началось?
- Какими средствами вычислительной техники пользовались люди до появления компьютеров?
- Обсудить, для чего нужны были [Китайские счёты](#)?
- Какие были первые счётные машины?
- Для чего люди придумали компьютеры?
- [Вычислительные машины](#) 19 – ого века.
- Узнать, какие были первые ЭВМ?
- Поколения компьютеров
- Согласовать с детьми, как представить материалы этого раздела на презентации проекта.

Первое знакомство с компьютером

- Что такое [компьютер](#)?
- Выяснить у детей, что он умеет делать?
- [Из чего состоит](#)?
- Как работает?

Дальнейшую работу по знакомству с компьютером необходимо проводить в компьютерном классе:

- Название и назначение основных частей персонального компьютера.

После этого занятия предложить детям нарисовать части компьютера и устроить в классе игру – «Собери и назови» (одна команда собирает компьютер из рисунков, а вторая – называет его части).

Компьютер и кроссворды

- Что такое [кроссворд](#)? (см. «Словарь иностранных слов»)
- Принцип разгадывания кроссвордов.
- Разгадывание детских и обычных кроссвордов в режиме ГПД и в любое свободное время.
- Принцип составления кроссвордов.
- Коллективное составление кроссвордов в режиме ГПД.
- Тематические кроссворды.
- Составление индивидуальных кроссвордов по теме проекта в домашних условиях.
- Провести викторину – кроссвордов с учащимися других классов.
- Согласовать с детьми, как представить материал этого блока на презентации проекта.

На составление кроссвордов можно отвести 1 месяц.

Компьютеры вокруг нас

- Что такое [профессия](#)? (см. «Толковый словарь русского языка», «Словарь иностранных слов»)

- Какие профессии знаете?
- Кем бы хотели стать? Чем бы хотели заниматься? Почему?
- Предложите учащимся написать сочинение на эту тему и оформить его рисунками.
- Пусть юные проектировщики выступят перед своими одноклассниками.
- Оформите выставку рисунков.
- Предложите детям найти что – нибудь общее между такими профессиями, как: адвокат, учитель, киносценарист, фермер, судья.

Конечно, в первый момент такое предложение может показаться детям необычным и они не сразу смогут дать ответы на этот вопрос, поскольку речь идёт о совершенно разных профессиях.

- Если дети будут затруднять в ответе, напомните, что мы живём в век компьютерных технологий.

- Как применяются компьютеры?:

- в учреждениях, промышленности и сельском хозяйстве.
- в медицине.
- в образовании.
- на страже закона.
- в искусстве.
- дома

Это задание можно дать учащимся на дом, разделив их на группы. Каждая группа готовит доклад.

Освоение компьютера (практические занятия)

Эта работа ведётся поэтапно, в течение полугода.

- Включение (выключение) компьютера.
- Использование клавиатуры компьютера для работы с экранным меню, ввод текстовой информации.
- Назначение основных клавиш в компьютере.
- Использование мыши.
- Знакомство с понятиями «файл», «каталог», «папка».
- Нахождение нужных файлов или папок на диске, запускание или просмотривание их.
- Создание каталогов, копирование и удаление файлов с помощью программ – оболочек (типа Norton Commander).
- Набор текста в текстовом редакторе.
- Редактирование набранного текста.
- Сохранение текста на диске.
- Распечатывание текста на принтере.
- Создание рисунка в графическом редакторе, используя основные инструменты (Paint).
- Редактирование рисунка.

- Сохранение рисунка на диске.
- Нахождение нужных страничек в Интернете по заданному адресу.
- Выполнение переходов по гиперссылкам.
- Использование электронного почтового ящика в Интернете для передачи текстовых файлов и писем с вложениями (графическими файлами).

Компьютер и ребусы

- Что такое [ребус](#)? (см. «Словарь иностранных слов»)
- Принцип разгадывания ребусов.
- Разгадывание ребусов в режиме ГПД и в любое свободное время.
- Принцип составления ребусов.
- Коллективное составление ребусов в режиме ГПД.
- Тематические ребусы
- Составить индивидуальные [ребусы на компьютерную тематику](#) в домашних условиях
- Разместить составленные ребусы в кабинете.
- Затем провести ребус - викторину у учащихся начальной школы.
- Согласовать с детьми, как представить материал этого блока на презентации проекта.

Какие существуют языки программирования?

Языки, на которых пишут программы для компьютеров, называются [языками программирования](#).

Работая над этой темой, предлагаю начать с прочтения детям сказки.

Сказка

В одной далёкой стране жил всемогущий добрый волшебник. Он знал все языки на свете и мог одинаково легко разговаривать и с людьми, и с птицами, и со зверями. Он знал даже машинный язык – язык компьютеров. А это очень необычный язык. В нём все слова состоят только из ноликов и единичек. Вот, например, слово «фея» на машинном языке записывается так: 1100110 1100101 1110001. Вот какой необычный язык!

Выучили и люди машинный язык. Стали на нём разные программы писать. Но непростое это дело. От ноликов и единичек в глазах рябит – недолго и ошибиться. Трудно было людям, а что делать? Ведь не понимают компьютеры человеческий язык.

Решил всемогущий добрый волшебник помочь людям и стал думать. День думал, два думал, а на третий день придумал особый язык и назвал его первым языком программирования. Похож он на человеческий язык, хотя он и не человеческий. Но людям писать программы на этом языке – одно удовольствие. И просто, и быстро. А перевести программу с этого языка на машинный – пара пустяков. Это и сам компьютер может. Красота, да и только.

С тех пор прошло много лет. Скоро люди и сами научились придумывать языки программирования и придумали их великое множество. Непохож один язык на

другой – и имена у них разные. Вот какие: ФОРТРАН, АЛГОЛ, ПАСКАЛЬ, ЛОГО, БЕЙСИК, АССЕМБЛЕР, КОБОЛ, ПЛ-М, ФОРТ, ПОП – 11, ПРОЛОГ, ЛИСП и много – иного других. Выбирай любой – какой тебе больше нравится!

- На этой теме не заострять внимания, а давать этот материал в форме ознакомления.

Компьютер и сказка

- Что такое [сказка](#)?
- Какие сказки существуют?
- Какие сказки называют волшебными? Почему?
- Чем отличаются волшебные сказки от бытовых?
- Кто главные герои в сказках о животных? Назовите их.
- Почему сказки делятся на три вида?
- Чем отличаются (У каждого вида сказок свои признаки, особенности)
- Эта работа ведётся с группами юных проектировщиков.

Каждая группа отбирает (заготовленные заранее учителем) карточки с особенностями сказок:

1 гр. – волшебные, 2 гр. – бытовые, 3 гр. – о животных, 4 гр. – проверяет, находит общие признаки.

1 группа	2 группа	3 группа
Волшебство	Герои – простые люди	Веселое настроение
Герои-злодеи	Веселое настроение	Герои-животные
Герои-помощники	Смешные ситуации	Волшебное условие (животные разговаривают)
Необычные испытания	Высмеиваются плохие черты характера	Сильный защищает слабого
Таинственное настроение	Восторг умом,	
Волшебные предметы	находчивостью	

У каждого вида сказок своё назначение, своё настроение и рассказывать их надо по-особому.

- Предложите учащимся написать сказочную зарисовку «Мой компьютерный город» и оформить её рисунками.

- Пусть юные проектировщики выступят перед своими одноклассниками, прочитают

свои работы.

- Пусть дети представят свои сказочные зарисовки другими учащимися начальной школы.

- Согласуйте с детьми, как представить материал этого блока на презентации проекта.

«Разработка сценария»

Как известно, лучше всего удаётся то мероприятие, которое хорошо проработано и подготовлено. Именно поэтому сценарий презентации проекта – неотъемлемая часть подготовки.

Сценарий – это последовательность событий и время на каждое из них. Он гарантирует, что все артисты успеют выступить, а все гости успеют в комфортном темпе всё увидеть, послушать, а также поучаствовать во всевозможных конкурсах и развлечениях.

- Что такое [сценарий](#)?

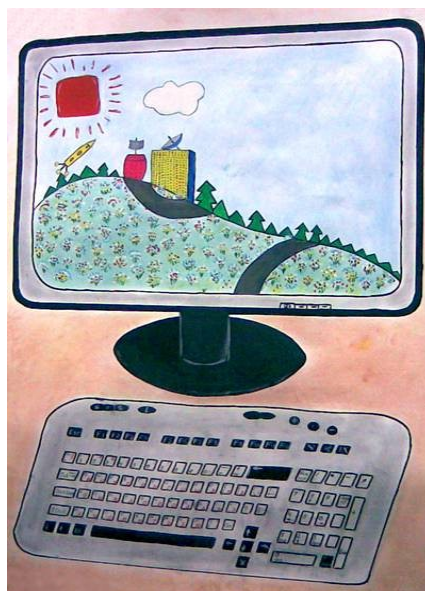
- Кто и где его пишет?

- Зачем нужен сценарий?

В начальной школе большую часть работы по написанию сценария выполняет руководитель, но содержание сценария, в том числе и материал – собирается детьми, редактируется и обсуждается.

Смотри «Дополнительные Материалы»

«Изготовление эскизов, декораций, костюмов»



После того, как собрана вся необходимая информация, составлен сценарий презентации проекта, начинается изготовление эскизов дизайна костюмов, декораций, афиши, пригласительных билетов. Количество разрабатываемых эскизов не определяется. Созданные образцы дети приносят в класс на утверждение.

Предоставление эскизов - один из ключевых моментов всего процесса разработки дизайна костюмов, декораций и т. п. Создать дизайн костюма, афиши без положительного решения всего классного коллектива просто невозможно. На основании полученных замечаний ведётся доработка и внесение изменений или небольших корректировок данной работы.

- Рассмотрите [аналоги афиш](#).
- Выясните принцип создания афиш.
- Разработайте с детьми эскиз афиши
- Создайте афишу
- Афишу необходимо вывесить за 2-3 дня до презентации проекта.
- Как уже говорилось, при работе над созданием проекта участниками становятся не только учитель и дети, но и их родители. При создании декораций, костюмов большую помощь (особенно в начальной школе) оказывают родители. В домашних условиях без особых затрат родители с детьми готовят театральные костюмы. Чтобы персонаж стал живым и убедительным, при выборе костюма учитываются характер и природные данные ребёнка. А кто как нельзя лучше, чем мама знает своего ребёнка, для которого делается этот костюм.
- Определить контингент приглашенных гостей.
- Рассмотреть [аналоги пригласительных билетов](#).
- Выяснить принцип оформления пригласительных билетов.
- Разработать с детьми эскиз пригласительного билета.
- Изготовить такие пригласительные билеты.
- Вручить потенциальным гостям пригласительные билеты, сопроводив вручение соответствующей речью.

«Подготовка к презентации проекта. Репетиции»

Основной формой коллективных занятий при подготовке презентации проекта являются репетиции.

Условно можно разбить репетиции на четыре типа:

- Корректирующая репетиция проводится с целью уточнения сценария.
- Ординарная, или рабочая, репетиция проводится для изучения конкретных эпизодов выступления (песни, сценки и т. п.),
- Прогонные репетиции проводятся для решения отдельных задач, связанных с улучшением качества исполнения всей презентации.
- Генеральная репетиция проводится для определения готовности разучиваемых ролей, устранения небольших погрешностей. Она является своеобразным итогом ординарных репетиций, поэтому назначать ее надо тогда, когда весь сценарий детально проработан и готов для исполнения на презентации.
- Творчество невозможно без дисциплины. Она начинается с установления общего порядка на репетиции – своевременного начала занятий, соблюдения установленного расположения выступающих, наличия необходимого сценарного материала, сосредоточенности и внимания всех членов детского коллектива. Поэтому особой задачей для педагога является его личная организованность, умение создать атмосферу деловой активности и увлечённости в работе. Доброжелательность, взаимное уважение создают наилучшую обстановку для совместного творчества.

«Презентация проекта»

- Что такое [презентация](#)? (см. «Словарь иностранных слов»)

- Кто необходим и что нужно для презентации проекта?

На каждое показательное выступление затрачивается много времени и сил. Для того, чтобы выступление проходило в комфортных условиях, нужно продумать план проведения презентации проекта.

- Как создать такие условия для выступающих?

- Для зрителей?

- Определить, какие технические средства необходимы, где их взять на время репетиций и презентации, где удобнее разместить в зале.

- Рассчитать необходимое количество посадочных мест в зале.

- Составить схему расстановки стульев в зале.

- Определить, кто из приглашенных гостей на каких местах будет сидеть.

- Напечатать таблички-указатели для зрителей.

- Определить, где удобнее размещаться самим проектировщикам во время выступления.

- Определить, где размещаются дежурные по залу и что входит в их обязанности.

- Определить, где размещается учитель в зале и договориться о схеме его взаимодействия с учащимися во время презентации.

- Определить, где размещаются микрофоны, их количество, схему работы с микрофонами.

«Подготовка пакетов документов для защиты проекта. Защита проекта»

- Защита проекта проводится по заранее согласованному графику. Длительность защиты примерно 15 – 20 минут
- Что такое защита? (см. «Толковый словарь русского языка»)
- Кто присутствует на этом заседании? (комиссия, проектировщики)
- Что оценивает комиссия?
- Разобрать с детьми план выступления на защите проекта
- Составить с детьми предположительный список вопросов, которые могут задать на защите члены комиссии.
- Подготовить варианты ответов на эти вопросы, опираясь на материалы конкретного нынешнего проекта.
- Распределить, кто о чём будет рассказывать.
- Помочь детям составить тексты своих выступлений на защите проекта.
- Составить с детьми план защиты проекта
- Приготовить для предъявления комиссии весь накопленный за время работы материал – папки, афиши.
- Обдумать, как оформить кабинет на время защиты, как расставить мебель, где разместить комиссию и гостей.
- Пригласить родителей на защиту проекта.
- Обсудить, каким должен быть внешний вид проектировщиков во время защиты.
- Провести репетицию защиты проекта
- Провести защиту проекта в назначенный срок

Рефлексия

- Что такое [рефлексия](#)? (см. «Словарь иностранных слов»)
- Что чувствуете?
- Что понравилось? Почему?
- Что не понравилось? Почему?
- После защиты проекта обязательно провести рефлекссию, а затем можно устроить детям маленький праздник (чаепитие) – ведь наступило окончание трудоёмкой, но интересной работы!