

Педагогический проект

Создание мультимедийной информационно-методической копилки работ обучающихся, выполненных в различных компьютерных программах по теме «Космос»



Компьютерные технологии

Целевая аудитория: обучающиеся 8-12 лет

Лосева Марина Ивановна
Педагог дополнительного
образования
МБОУ ДО ДДиЮ «Факел» г. Томска
2019 г.

Педагогический проект: Создание мультимедийной информационно-методической копилки работ обучающихся, выполненных в различных компьютерных программах по теме «Космос».

Содержание

1.	Введение	2
2.	Актуальность	3
3.	Краткая аннотация проекта	3
4.	Цели и задачи	3
5.	Ресурсы	4
6.	План организации проектной деятельности обучающихся	4
7.	Основное содержание проекта	4
8.	Практическая значимость проекта	5
9.	Список использованных сайтов	6
10.	Приложение по созданию проектов в различных компьютерных технологиях:	
	1. Общие рекомендации	6
	2. Как нарисовать рисунок в Paint	6
	3. Как создать слайдовую презентацию в Power Point	7
	4. Как создать в Scratch свою историю, игру, викторину	7
	5. Как создать анимацию в программе Flash	8

1. Введение

С переходом на ФГОС, в корне поменялась концепция взаимоотношения «педагог – обучающийся», в системе дополнительного образования. Если раньше педагог пытался научить ребенка чему-то «Разумному, доброму, вечному...», порой путем лекций и нравоучений, то при современном подходе, важно его «Научить учиться...». Нужно привить обучающемуся способность к саморазвитию, готовность самостоятельно поработать, и тем самым, существенно расширить свой кругозор.

В современном обществе, чтобы заинтересовать ребенка в обучении, стимулировать к поиску и открытию новых знаний, педагог постоянно находится в поиске новых форм и методов работы с детьми.

Обучение в дополнительном образовании существенно отличается от образования в школе. Как правило - это свободный выбор творческого объединения, в котором занимается ребенок. И очень важно педагогу, чтобы ребенок приходил каждый раз на занятия, постоянно поддерживать в нем интерес к обучению.

С развитием компьютерных технологий дополнительное образование перешло на новый уровень, что дает широчайшие возможности для применения в процессе обучения средств информационно-коммуникационных технологий. Использование различных компьютерных технологий в обучении, позволяет сформировать знания, умения и навыки учебной или практической деятельности.

В нашем учреждении, в течение вот уже более 20 лет, существует творческое объединение - Компьютерный класс "Childrens.com". Образовательная программа предполагает использование различных информационных технологий и компьютерного программного обеспечения: пакет офисных программ Microsoft Office - создание брошюр и буклетов, презентаций. Компьютерная графика и анимация Flash. Среда визуального программирования Scratch. Применение данных технологий в обучении, позволяет усилить наглядность образовательного процесса. «Научи меня - и я забуду, покажи - и я запомню...»

Занятия в компьютерном классе "Childrens.com" проходят в различных формах. Как правило, на занятиях каждый обучающийся выполняет задание индивидуально на компьютере, и затем демонстрирует результат самостоятельной работы. При реализации своего творческого замысла, часто обучающиеся объединяются в малые группы, распределяя между собой обязанности.

Педагог в компьютерном классе, как правило, выступает не в роли учителя и наставника, который рассказывает и показывает, как сделать что-то... Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. Важно вызвать в ребенке интерес, чтобы он сам захотел сделать это. Педагог лишь выступает в роли консультанта и помощника, который помогает ученику.

К каждому ребенку в компьютерном классе индивидуальный подход. Часто педагогу приходится вносить коррективы по ходу занятия, согласуясь с темой. Главной целью при этом является раскрытие творческого потенциала и талантов ребенка, совершенствование навыков и умений в определенной области.

Использование проектных технологий в образовательном процессе позволяет раскрывать творческие способности детей, выявлять и поддерживать талантливых и одаренных. Знание и умение применить различные компьютерные технологии при практическом воплощении своего замысла, помогает становлению личности, а также подготовиться к будущей профессиональной деятельности.

Проекты в компьютерном классе могут быть как индивидуальные, так и групповые. Обычно, обучающиеся сами для себя выбирают форму воплощения проекта: при помощи какой компьютерной программы они решат реализовать данную тему. И, либо обучающийся делает проект индивидуально, или объединяются в творческие группы по интересам, разделяют свой функционал, и работают ...

2. Актуальность

Однажды, один ученик опоздал буквально на половину занятия. Поинтересовавшись причиной такой задержки, все присутствующие на занятии, невольно стали слушателями очень интересного рассказа про различные космические галактики, астероиды, звездные скопления... Оказалось, что мальчик смотрел по телевизору очень интересную передачу про космос, и не заметил, что пора идти на занятия. Всех детей очень взволновал и заинтересовал рассказ их сверстника о космосе. Но, когда был задан вопрос о том, какой праздник связан с космосом, не все смогли дать ответ...

После этой беседы, кто-то захотел нарисовать рисунок с летящей ракетой в Paint, а кто-то захотел сделать слайдовую презентацию о космонавтах в Power Point.

Вот так, неожиданно, с подачи самих обучающихся, в преддверии Дня космонавтики, и родился этот проект...

3. Краткая аннотация проекта

Название проекта: Создание информационно-методической копилки работ обучающихся, выполненных в различных компьютерных программах по теме «Космос».

Направленность проекта: творческий, практико-ориентированный.

Целевая аудитория: обучающиеся 8-12 лет, владеющих различными компьютерными технологиями.

Сроки: Среднесрочный.

Выполнение проекта в компьютерном классе направлено на достижение следующих результатов:

- формирование мотивации к обучению и новым знаниям;
- формирование умения самостоятельно (при поддержке педагога) составлять план выполнения задачи и работать по плану;
- формирование умения взаимодействовать в группе, договариваться друг с другом, распределять роли;
- формирование умения работать с различными компьютерными технологиями;
- формирование умения практически реализовывать свои творческие замыслы;
- достижение личностных результатов каждого обучающегося

4. Цели и задачи

Цель: Сформировать у детей младшего и среднего школьного возраста личностные компетенции при работе с компьютерными технологиями.

Эффективно использовать ресурс образовательной среды компьютерного класса для развития творческих способностей и по теме «Космос».

Задачи

Обучающие:

- Формирование навыков и умений при работе с различными компьютерными технологиями
- Повышение информированности в таких областях знаний, как «Космос»
- Знакомство детей с техникой оригами

Развивающие задачи:

- Развитие навыков самостоятельного планирования
- Развитие умения нацеленности на результат
- Способствование проявлению творческой самостоятельности и активности

Воспитательные задачи:

- Расширение кругозора обучающихся о дне Космонавтики и о космосе
- Воспитание познавательных интересов, аккуратности

5. Ресурсы

1. Материально-техническое обеспечение: компьютеры с установленным программным обеспечением: Paint, Microsoft Power Point, Scratch, Flash.
2. Методические рекомендации для обучающихся по созданию проекта в различных компьютерных программах (см. Приложение 1)
3. Слайдовые презентации для информационных бесед о космосе (см. Приложение 2)
4. Слайдовые презентации мастер-класса по оригами - изготовление космической ракеты (см. Приложение 3)
5. Слайдовая презентация: проведение викторины о космосе (см. Приложение 4).

6. План организации проектной деятельности учащихся

1. Озвучивается тема: «Космос»
2. Проводится информационная беседа с показом презентаций на тему «Космос» (Солнечная система. Первые космонавты. День космонавтики.) (Приложение 2)
3. Обучающиеся выбирают компьютерную программу, в которой будет реализован данный проект (Paint, Power Point , Scratch, Flash)
4. Разбиваемся на творческие группы (индивидуально или в малых группах)
5. Пишем сценарий, сюжет, план работы.
6. Практическая работа. Работаем над проектом. На протяжении 1-2 месяцев дети осуществляют свой творческий замысел на тему «Космос»: каждая группа - в выбранной компьютерной программе. (в помощь обучающимся – см. Приложение 1)
7. Творческая мастерская: Мастер-класс оригами: изготовление космической ракеты. (Приложение 3)
8. Проведение викторины о космосе. (Приложение 4)
9. Защита творческих проектов.
10. Отправка работ на конкурс.
11. Создание информационно-методической копилки работ обучающихся, выполненных в различных компьютерных программах, по теме «Космос».

7. Основное содержание проекта

Проект реализуется на занятиях в творческом объединении: компьютерный класс «Childrens.com». Возраст обучающихся 8-12 лет.

Педагог озвучивает для обучающихся тему: «Космос».

На первом этапе реализации нашего проекта проводится информационная беседа с обучающимися, с показом презентаций о космосе: о Солнечной системе; об истории возникновения Дня космонавтики, и о традициях празднования; о первых космонавтах...

После получения информации и беседы, обучающиеся самостоятельно (с консультацией педагога) определяют, в какой компьютерной программе они желают воплотить свои творческие замыслы о космосе. По решению самих детей, и в зависимости от возраста, это может быть слайдовая презентация о Солнечной системе, космонавтах, планетах и прочее; либо рисунок, выполненный в графическом редакторе. Это может быть анимационный сюжет на тему о космосе, а может быть коллаж, созданный в программе Photoshop. Проект выполняется с использованием компьютерных технологий, по выбору обучающегося (согласно его знаниям и умениям) индивидуально, либо творческой группой. Каждый для себя выбирает наиболее удобную форму реализации. Обучающимся младшего школьного понятнее и привычнее нарисовать рисунок в простейшем графическом редакторе Paint. Дети постарше владеют навыками работы в создании слайдовых презентаций в Power Point. Ну, и самые «продвинутые» могут использовать среду визуального программирования Scratch или программу для компьютерной 2D- графики и анимации - Flash. Общее, что объединяет эти творческие проекты – это тема «Космос».

После определения с программным обеспечением, в котором будет создаваться проект, логично разбиться на группы по интересам, либо выполнять проект индивидуально. Сначала проговариваем, а затем прописываем сценарий сюжета, который будет реализован.

Следующим этапом, как определены творческие группы, известен сценарий и обозначено программное обеспечения для выполнения задумок, приступаем к практической части проекта. В течение одного - двух месяцев дети работают на занятиях над воплощением своих творческих фантазий. Педагог постоянно курирует и направляет действия обучающихся, консультирует по мере выполнения проекта. При работе над проектом обучающиеся могут пользоваться методическими рекомендациями. (см. Приложение 1)

Занятия по работе в компьютерных технологиях чередуются с проведением творческих мастерских: мастер-класс оригами - изготовление космической ракеты (см. Приложение 3). Проверкой полученных знаний о космосе служит проведение в игровой форме викторины о космосе (см. Приложение 4).

По окончании работы над проектом, собираемся все вместе, и в неформальной обстановке, показываем друг другу свои работы: обсуждаем, советуем, делимся опытом... Показ своего проекта - это возможность продемонстрировать свои знания, умения и навыки, показать свое личное отношение к данной теме проекта.

Дети любят принимать участие в различных мероприятиях, и часто итогом проектной деятельности является участие в конкурсах. Чтобы реализовать себя полностью и показать свои знания и умения, мы находим подходящий по теме и номинации конкурс, и отправляем работу...

8. Практическая значимость проекта

В процессе реализации проекта обучающиеся закрепляют навыки работы с компьютерными технологиями, дополняют и расширяют свой кругозор в областях знаний, связанных с космосом.

По окончании работы над проектом формируется мультимедийная библиотека работ обучающихся в различных компьютерных программах по теме «Космос»

Проект может иметь продолжение на следующий год, с пополнением информационной копилки работ.

Созданные обучающимися проекты могут быть отправлены на конкурс, либо использоваться в дальнейшем для примера создания проектов.

Создание педагогом методических рекомендаций по работе в различных компьютерных программах.

9. Список использованных сайтов

<https://prazdnik-dlya-vseh.ru/drugie/den-kosmonavtiki.html>

<https://studfiles.net/preview/5764770/page:3/>

<https://infourok.ru/rekomendacii-po-sozdaniyu-prezentaciy-448925.html>

10. Приложения (по ссылке: <https://hdd.tomsk.ru/desk/shkosshl>)

Приложение1 **Методические рекомендации для обучающихся:**

Общие рекомендации

Независимо от того, в каком программном обеспечении Вы собираетесь осуществить свой проект – это компьютерная графика или анимация, создание слайдовой презентации или работа в среде визуального программирования - на первом этапе определяемся с сюжетом. Сначала мысленно нужно «увидеть» то, что собираетесь воплотить на практике, понять для себя – при помощи какого «компьютерного инструмента» это можно сделать. После этого прописываем сценарий (где и в какое время будет происходить действие, какие персонажи будут задействованы).

На следующем этапе происходит сбор информации. Если это текстовая информация или картинки из интернета – скопируйте и сохраните их себе в файл и папку.

Начиная работу над проектом, создайте свой файл, в той программе, которую выбрали (Файл – Создать), сохраните его в вашей папке под таким именем, чтобы оно отражало содержимое (т.е. если нарисована ракета – назовите файл Ракета, если презентация о Солнечной системе – назовите её Солнечная система и т.д.): Файл – Сохранить как – выбрать свою папку – написать имя файла – сохранить.

После окончания работы, не забывайте сохранить внесенные изменения: «Файл» - «Сохранить».

Как нарисовать рисунок в Paint

Всегда есть несколько путей, как нарисовать рисунок в этой программе. Если Вы опытный пользователь, и отлично рисуете мышкой – то Вам не составит особого труда нарисовать инструментами «Кисть» и «Карандаш».

Но, как правило, это сделать достаточно сложно. Поэтому, всегда советую по максимуму использовать готовые фигуры: линия, овал, прямоугольник... Используя эти автофигуры, всегда можно нарисовать вполне достойный рисунок.

Paint – простейший графический редактор. С одной стороны - в нем нет ничего «лишнего», и проще научиться работать инструментами. Однако, если Вы уже нарисовали фон – будет сложнее внести какие-либо изменения и дополнения в рисунок, не нарушив и не задев при этом уже нарисованные объекты.

В Painte нет возможности распределить разные объекты по разным слоям как, например, во Flash или Photoshop. Поэтому, советую рисовать и сохранять каждый объект, который будет на конечном рисунке, в отдельный файл.

Например: нарисовали ракету, домик, дерево, и сохранили в разных файлах. Нарисовали на чистом листе домик – сохранили файл в папку под именем «Домик». Затем

создали новый документ, и опять нарисовали на чистом фоне, например, дерево. Сохранили.

Возможно, этот путь покажется долгим и неэффективным, но, со временем в вашей папке накопится много файлов с разными объектами. И потом вы можете ими пользоваться многократно: составляя, как коллаж в один файл.

После того, как прорисуете и сохраните отдельными файликами все объекты, которые будут на вашем окончательном рисунке, начинаем рисовать в новом файле фон, на котором будет нарисован ваш сюжет. Сохраняем под именем «фон».

И, наконец, приступаем к «сборке». Для этого вам нужно всегда держать открытыми два окна с программой Paint. В одном окне – ваш файл с рисунком, который вы хотите вставить в общий коллаж (ракета), другой – ваш коллаж (проект Космос), куда вставляем рисунок. Выбираем нужный файл с объектом (например, ракета). Выделяем и копируем нашу ракету, и несем в файл с фоном. Пока не снято выделение - вставляем на нужное место, подгоняем размер и сохраняем файл под окончательным именем нашего проекта (Космос, например). Таки образом, переносим все рисунки с нашими отдельными файлами, на окончательный файл, формируя рисунок, как коллаж.

При такой технике исполнение рисунка в Paint, у вас будет гораздо больше возможностей нарисовать интересный сюжет со множеством объектов в нем.

Как создать слайдовую презентацию в Power Point

1. Общий объем слайдов недожен превышать 10-15.
2. Первый слайд – титульный лист. На нем указывается название презентации и автор (кто выполнил).
3. Фон для презентации лучше выбрать один для всех слайдов. Если фон слишком яркий – можно добавить прозрачность.
4. Допускается использовать не более трех различных цветов на одном слайде (фон, текст, картинка).
5. На одном слайде, для лучшего восприятия информации, лучше размещать не более 1-2 картинок и текст к ним.
6. На каждом слайде не должно быть слишком много текста. Текст должен быть достаточно крупным и читаемым (цвет текста контрастирует с цветом фона). Заголовок слайда – крупнее.
7. Желательно на протяжении всей презентации использовать единый стиль и размер шрифта.
8. Эффектами анимации перегружать презентацию не нужно.
9. Слайдовая презентация в целом должна быть информативной, и в то же время интересной и красочной, чтобы заинтересовать зрителя.
10. Звуковое сопровождение не должно быть навязчивым.
11. Не забудьте указать список использованной литературы (сайтов), и сказать «Спасибо за внимание!».

Как создать в Scratch свою историю, игру, викторину

В данной среде визуального программирования существует много возможностей для создания разнообразных творческих проектов: мультфильмы, истории, интерактивные игры и викторины...

В программе Scratch есть встроенная библиотека спрайтов (объектов) и сцен (фонов). Если этого не достаточно, для создания Вашего проекта, то можно

импортировать картинки и фоны (для этого нужно их заранее найти и отобрать в папку). Также можно воспользоваться встроенным графическим редактором, и нарисовать персонажи самому.

На протяжении всего проекта должно быть единообразие: если вы решили рисовать персонажи – значит рисовать все. Если брать готовые – то тоже в одном стиле (или фото, или рисованные).

Первой сценой в любом случае должна отражаться информация о названии проекта, о том - что это (игра, викторина, анимация), об авторе.

Если Вы создаете викторину или игру, то вначале участникам должны быть объяснены все правила.

У любого передаваемого сюжета должно быть начало, развитие событий, и логический конец. Ваша история должна быть понятна и интересна зрителю. Можно давать текстовые пояснения (блок «Внешность»: команды «говорить», «сказать», «думать»).

Не старайтесь использовать одновременно на сцене больше 3-4 персонажей. Меняйте появление персонажей на сцене, либо меняйте сами сцены, по истечении какого-то времени.

Если сюжет закончился – дайте знать об этом зрителю (игроку): «Спасибо за внимание», «Конец игры» и т.п.

Как создать анимацию в программе Flash

Анимация (от фр. animation — оживление, одушевление) — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (мультфильм), а также соответствующая технология.

Компьютерная анимация — последовательный показ (слайд-шоу) заранее подготовленных графических файлов, а также компьютерная имитация движения с помощью изменения (и перерисовки) формы объектов или показа последовательных изображений с фазами движения.

Создать анимацию можно двумя способами:

1. Подобрать песню, сказку, рассказ, выразительные цитаты из текста — и под них найти подходящие иллюстрации и создать анимацию.
2. Сначала выбрать иллюстрации, и, отталкиваясь от этого, создать свой анимационный сюжет.

Анимация должна быть интересна зрителю. Для этого важно подобрать красивые и картинки. В анимации нужно показать основные яркие события, вашу историю, где должны быть показаны персонажи, место, развитие события и итог.

Затем нужно определиться с техникой выполнения анимации: персонажи рисовать самим, или импортировать готовые картинки. Желательно соблюдать единообразие иллюстраций: если собственные рисованные иллюстрации – значит все свои, если заимствованные из интернета – значит в одном стиле (либо «мультяшные», либо фото)

Наполняем библиотеку графическими символами (персонажами). Возможно, анимируем статичные картинки (персонаж машет руками, ходит, улыбается, и проч.) – делаем символ-ролик.

На монтажном столе создаем фон (рисуем или импортируем) Затем выносим на монтажный стол персонажи действия (каждый на отдельный слой). И создаем анимацию, согласно нашему сюжету по сценарию.

В анимации может быть одна сцена (простой сюжет), либо несколько сцен, когда происходит развитие событий на разных фонах.

Озвучивание анимации. Можно наложить музыку или свой текст. Музыка должна соответствовать смыслу иллюстраций. Текст предварительно, нужно записать и отредактировать в какой-либо программе для работы с аудио.

Шрифт в титрах и текстовых репликах должен быть разборчивым и читабельным.

По окончании анимации тестируем наш ролик, сохраняем его в формате swf (готовый формат флэш-анимации).