

«Использование мультимедийной среды ПервоЛого, как средство формирования учебных действий при работе с информацией у учащихся начальной школы»

Учитель МБОУ «Саянская СОШ» Тихонова Евгения Николаевна

Актуальность: Основополагающим аспектам реформы образовательной системы является Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС), в котором ключевым направлением становится использование проектного подхода. Среди основных требований к образовательным результатам обучающихся ФГОС НОО определяет работу с информацией как одно из познавательных универсальных учебных действий (выбирать источник получения информации, анализировать и создавать текстовую, видео, графическую, звуковую информацию в соответствии с учебной задачей; самостоятельно создавать схемы, таблицы для представления информации).

Для проведения занятий по дополнительной образовательной программе «ПервоЛого» мне было необходимо освоить эту технологию, изучить методику работы в этой программе.

Цель: овладение методикой работы в среде ПервоЛого.

Задачи:

1. Пройти курсы повышения квалификации по теме «Проектная деятельность школьников в мультимедийной среде «ПервоЛого».
2. Изучить научно-методическую литературу по работе в среде ПервоЛого;
3. Приобрести практические навыки работы в ПервоЛого.
4. Разработать занятия в среде ПервоЛого;
5. Провести открытые занятия на площадке «Точка роста».

Программа ПервоЛого направлена на развитие у детей логического и алгоритмического мышления, навыков базового программирования, а также творческих и художественных способностей. Язык программирования ПервоЛого предоставляет инструменты для работы с текстами, графикой, анимацией и мультимедией, включая звук и видео.

Главная ценность этой программы заключается в том, что она способствует всестороннему развитию детей. Она создает возможность для интересного и увлекательного усвоения знаний по образовательной программе. Программа ПервоЛого помогает детям формировать универсальные навыки, такие как рефлексия, коммуникация, самооценка, а также способности к проектной деятельности, решению проблем, творческому воображению. В процессе обучения активно задействуются все анализаторы: зрительный, слуховой и двигательный.

Программа ориентирована на личностное развитие. Предоставляет возможность для достижения успеха в различных видах деятельности.

ПервоЛого создает открытую творческую среду, где ребенок может реализовывать достаточно сложные проекты, даже не обладая навыками чтения и счета. [1]

В ПервоЛого возможно создавать проекты, от простейших, состоящих из изображений и текста или звука, до более сложных, которые включают разные запрограммированные элементы, роль которых выполняет черепашка. Процесс написания программы в ПервоЛого достаточно прост: все команды собираются как конструктор из базовых действий, представленных в виде наглядных и понятных пиктограмм. Когда формируется полный список необходимых инструкций, его можно запустить для выполнения. Завершённый проект можно опубликовать в интернете вместе с его динамическим содержанием.

Внутри приложения имеется разнообразный набор инструментов,[2] форм и фонов, а также возможность загружать собственные материалы. Меню программы включает команды, которые позволяют анимировать объекты, добавляя им движение. С помощью этого ПО ребенок может создавать индивидуальные медиа ресурсы: записывать свой голос, добавлять разные звуки или загружать уже готовые звуковые фрагменты.

Результаты работы над темой

Для учителя Внедрение данной технологии в учебный процесс позволило сформировать у учащихся способности самостоятельно извлекать навыки знания, анализировать информацию, а также делать выводы и обоснованные суждения.

- Внедрение опыта работы с данной программой в образовательный процесс.

- Повышение уровня профессионального мастерства. [Точка роста <https://cloud.mail.ru/public/bKsi/XhoWQ9TJT>].

- Создание коллекции электронных образовательных материалов, разработанных на базе программы ПервоЛого. [3]

Для родителей.

Усиление интереса родителей к совместной деятельности по разработке проектов вместе с детьми.

Для учащихся.

- Повышение знаний и навыков обучающихся в области применения компьютерных технологий.

- Повышение интереса к учебному процессу, который проходит в игровой форме;

- Компьютерные технологии предоставляют образный формат информации, который легко воспринимается детьми.

1. <http://dou57.rybadm.ru/DswMedia/instrukciyaipol-zovaniyaprogrammyipervologo.pdf>
2. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-mo/2016/08/14/master-klass-vozmozhnosti-programmy-pervologo>
3. <https://multiurok.ru/blog/proghramma-piervologho-3-0.html>
4. <https://yandex.ru/video/preview/448399835410193185>
5. <https://www.int-edu.ru/content/logomiry-integrirovannaya-tvorcheskaya-sreda>