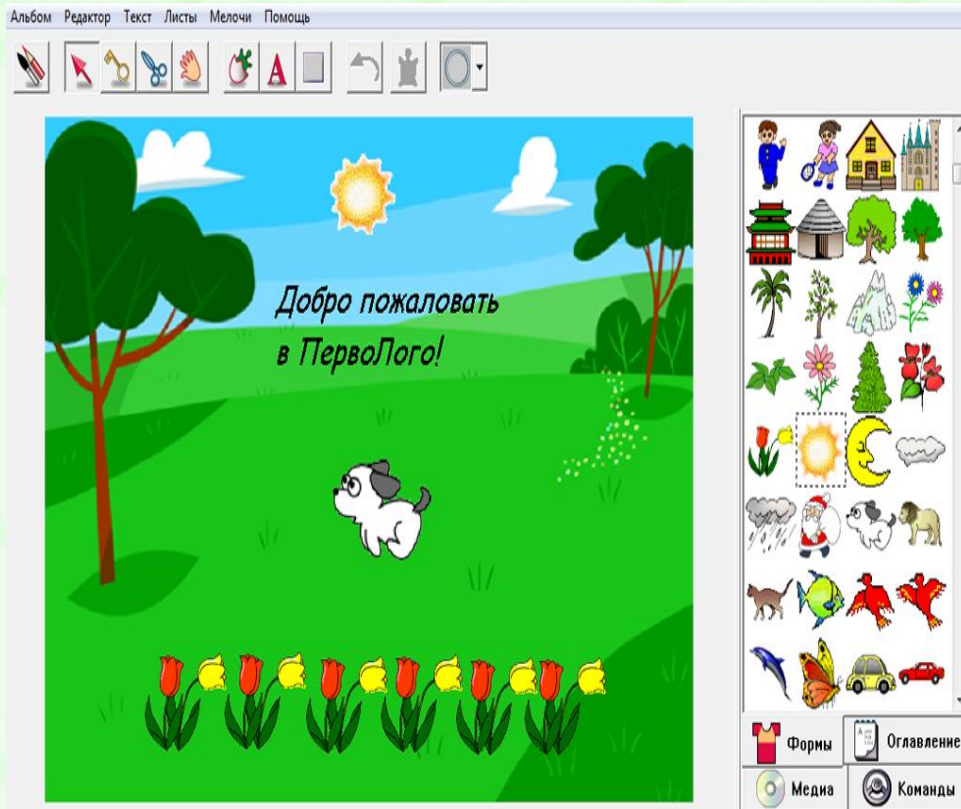


**Творческое проектирование в
мультимедийной среде
ПервоЛого.**



ПервоЛого – это универсальная учебная компьютерная среда на базе языка Лого для учащихся начальных классов.





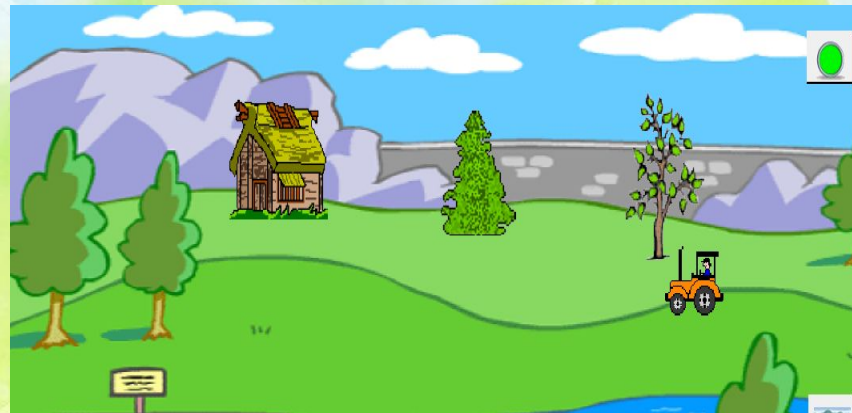
Анимация предоставляет большие возможности для развития наших творческих способностей, сочетает теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт нашего самостоятельного творческого труда.

В основе создания наших проектов лежит развитие познавательных навыков. Также проекты развивают умение самостоятельно конструировать, умение ориентироваться в информационном пространстве, особенности критического мышления.



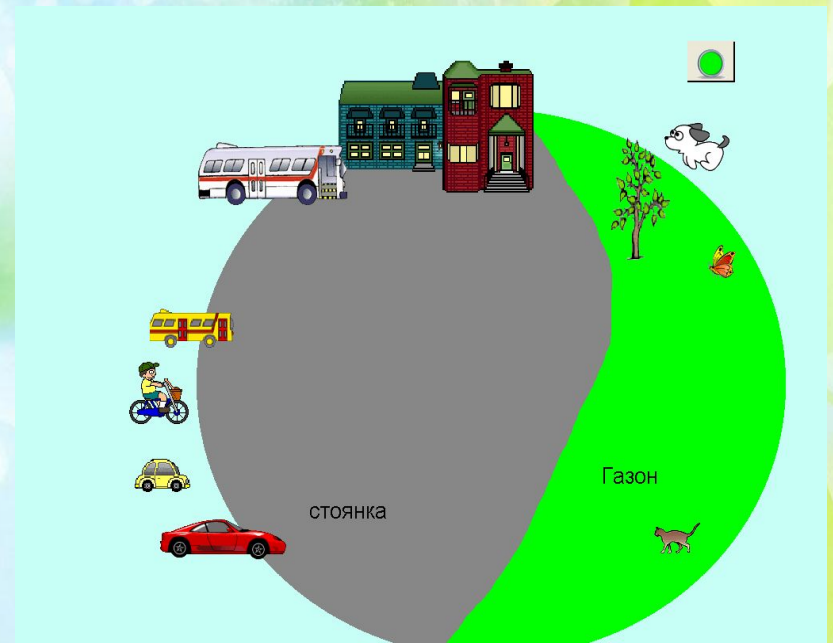
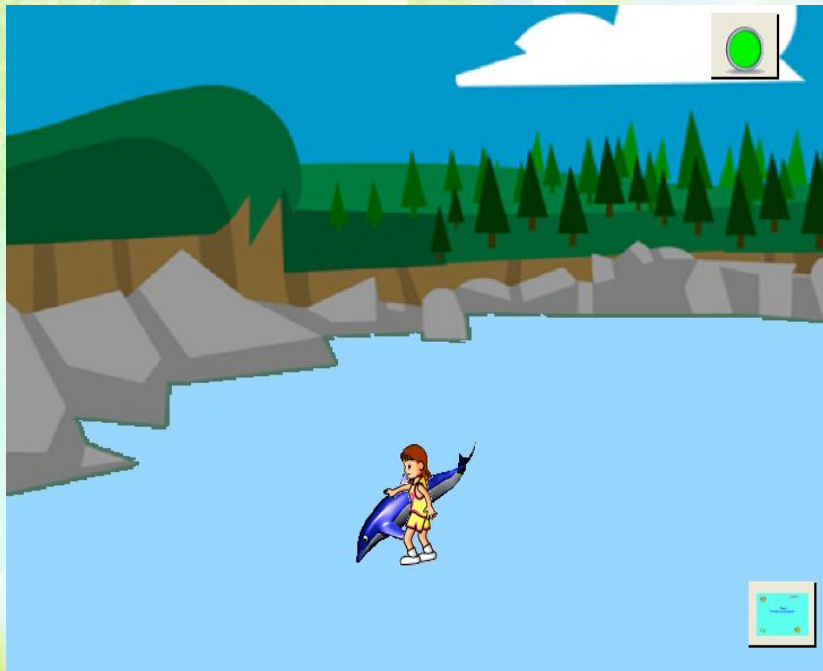
Проекты учащихся.

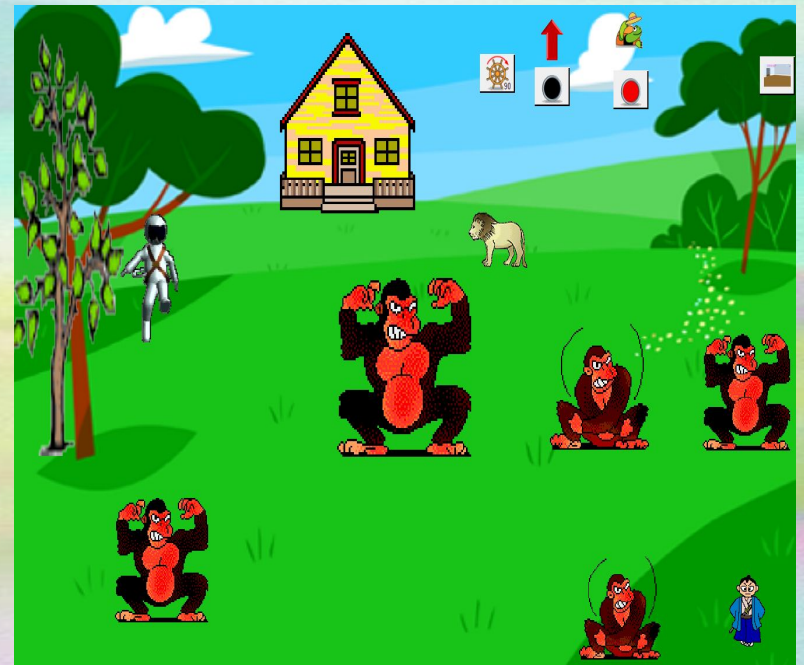
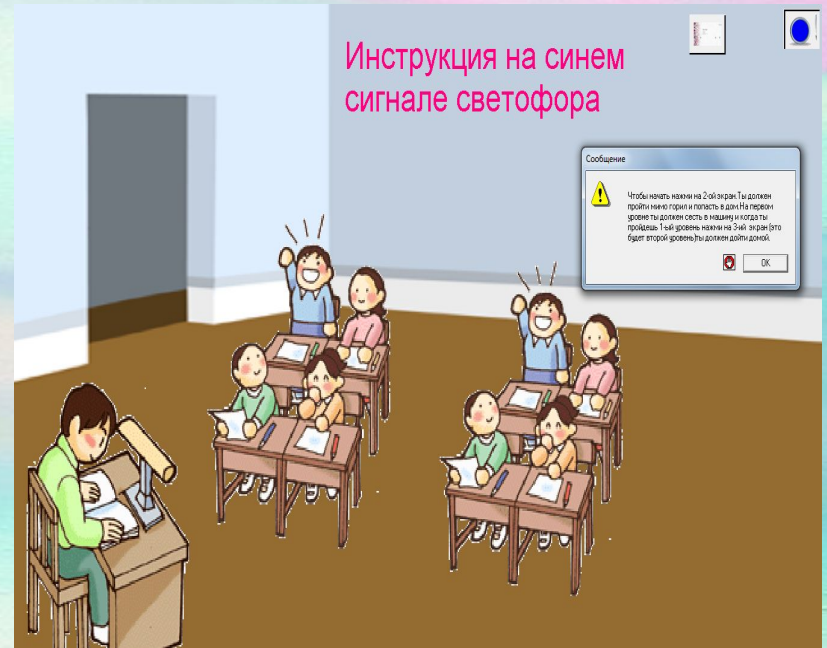




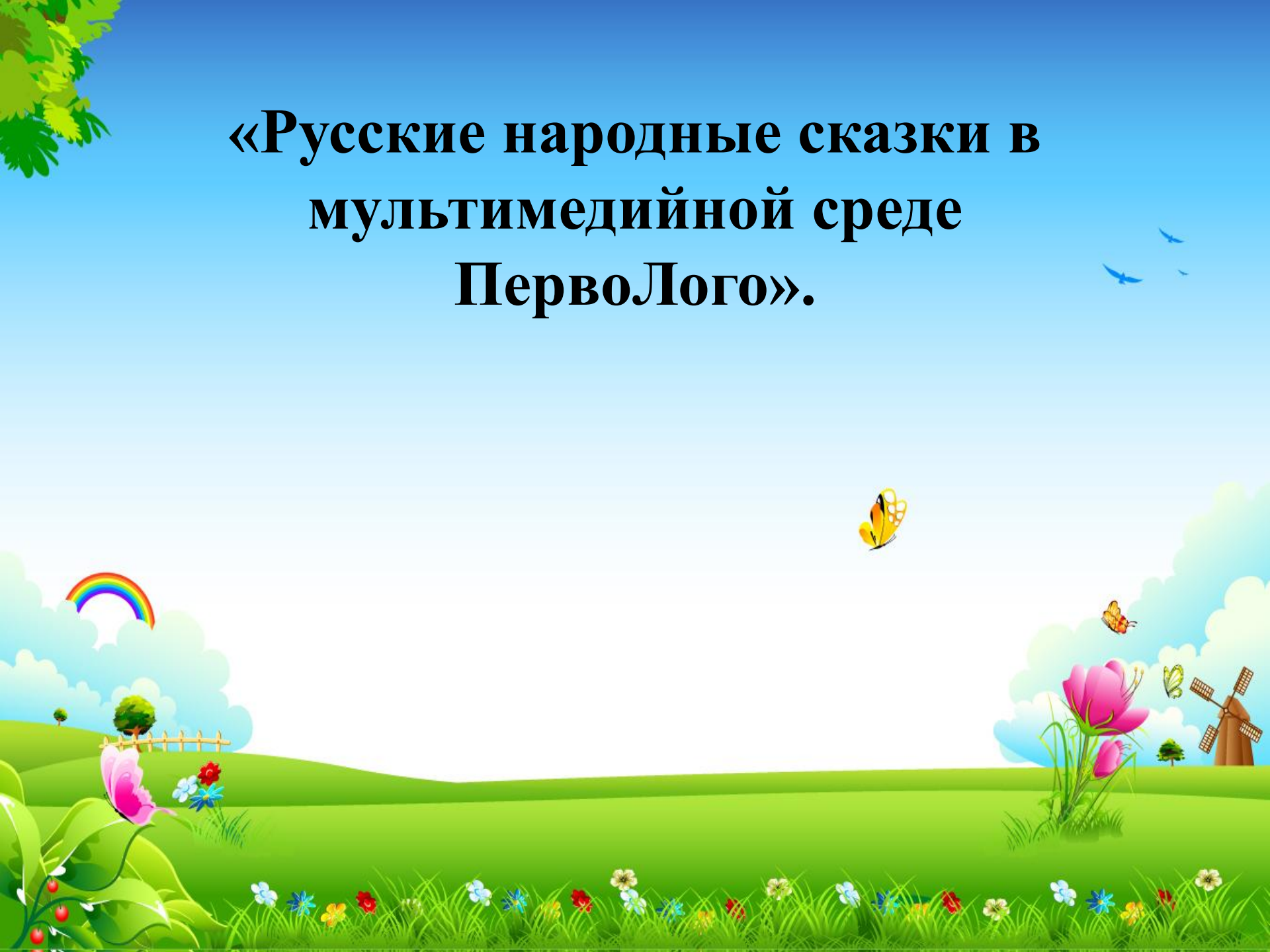
У Макса был кот по имени Лаки. Макс очень любил Лаки, так как он был самым близким другом для Макса. Мы с вами уже знаем что Макс очень нравилось делать игрушки. Но игрушек у него было не так уж и много. У нашего героя были: игрушечный замок, плюшевый щенок, плюшевый котёнок, летающая тарелка и его самой любимой игрушкой была машинка на пульте управления.







**«Русские народные сказки в
мультимедийной среде
ПервоЛого».**



Благодаря сказкам, мы можем научиться различать добро и зло, мы закладываем в человека стремление к прекрасному. Благодаря сказкам у ребенка развивается образное мышление и память. Мысленно он создает образы невиданных ранее стран, больших замков, доблестных рыцарей и прекрасных принцесс.



В век современных информационных технологий **сказка** все больше отходит на второй план уступая место новейшим гаджетам и компьютерным играм.



Увеличить



Цель проектно-исследовательской работы: создание анимированного проекта сказки в мультимедийной среде ПервоЛого и изучение их значения.

Исходя из цели были поставлены следующие задачи:

- Познакомиться с этапами создания проекта, способами работы в ПервоЛого;
- Определить программное обеспечение для создания проекта;
- Выбрать тематику и создать проект в ПервоЛого;
- Познакомиться с понятием информационные технологии;
- Определить актуальность сказок в наше время;
- Определить значение созданного проекта для учащихся начальных классов;
- Подвести итоги и сделать выводы.





Объект исследования: интерактивный проект сказки.

Предмет исследования: определение значения и возможностей интерактивного проекта сказок.

Методы исследования: сбор информации, создание проектов-сказок, беседа, анкетирование.

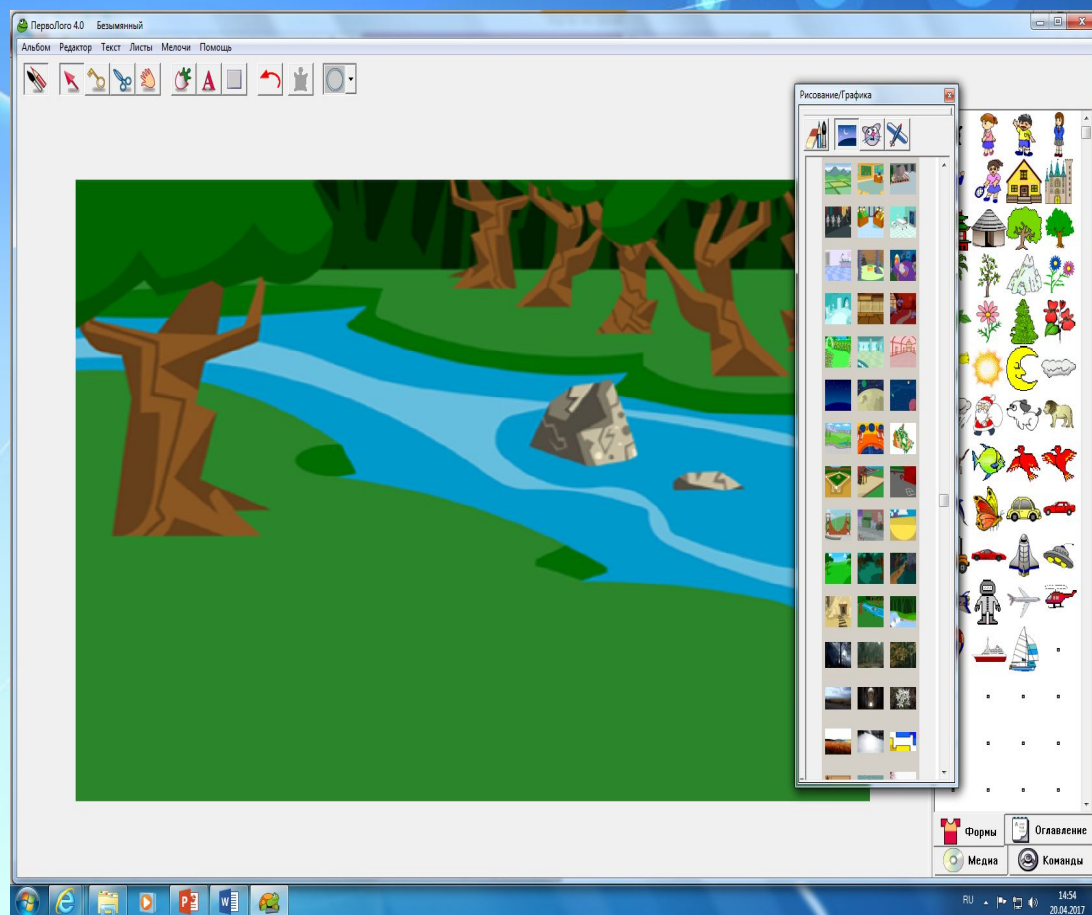
Наша гипотеза: мы предполагаем, что использование интерактивных проектов-сказок вызовет у детей активный интерес к чтению и к литературе.



В нашем современном, техногенном мире традиции народа и нравственные правила отходят на второй план.

А ведь как велико значение книг, в частности сказок, в жизни человека. Именно сказка помогает воспринимать жизнь позитивно, легко принимать неудачи и гармонично развиваться.





При работе с ПервоЛого не приходится тратить время на предварительное изучение системы.

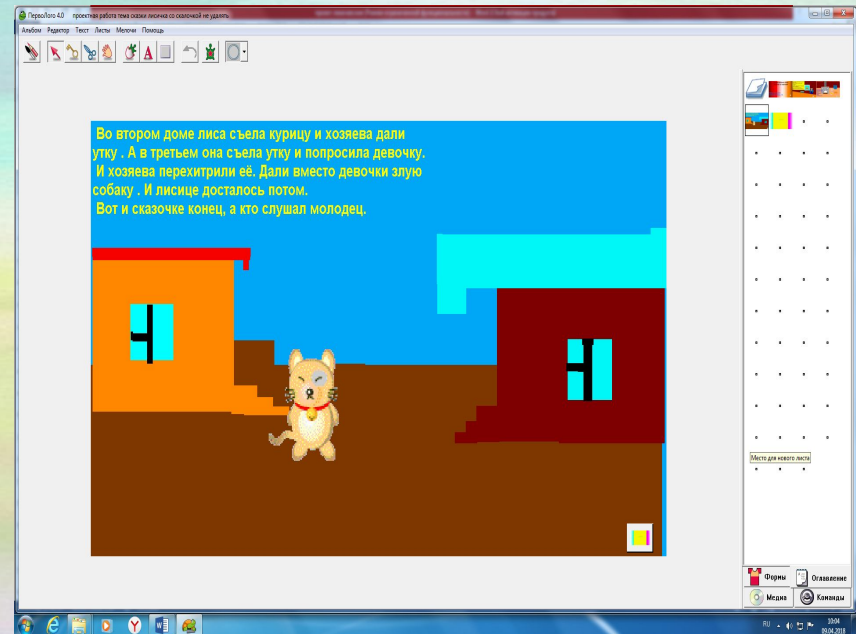
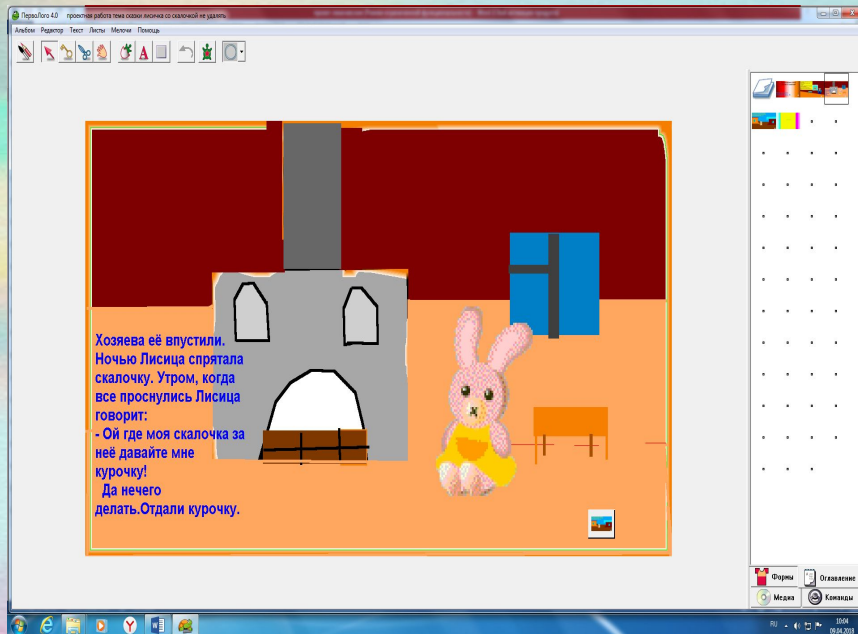
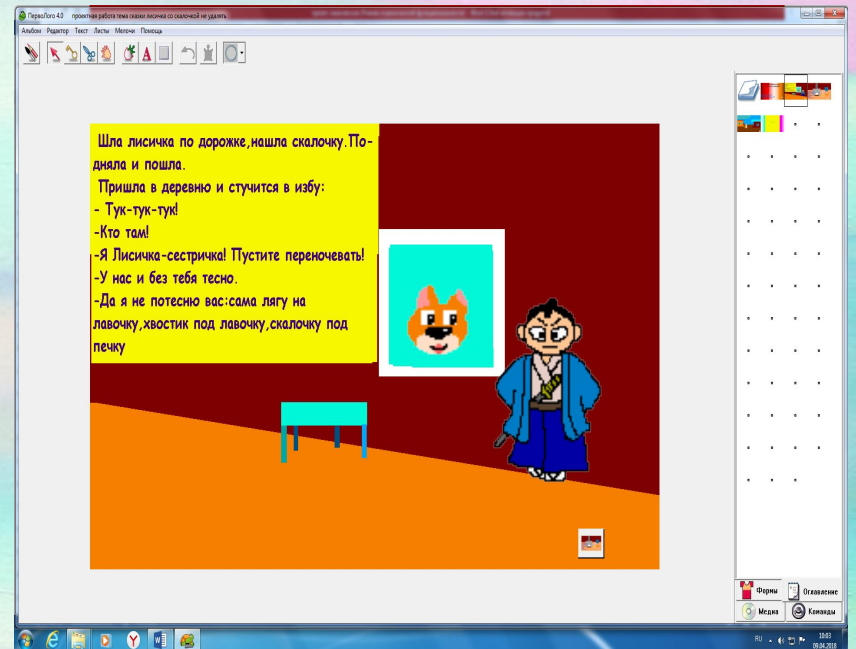
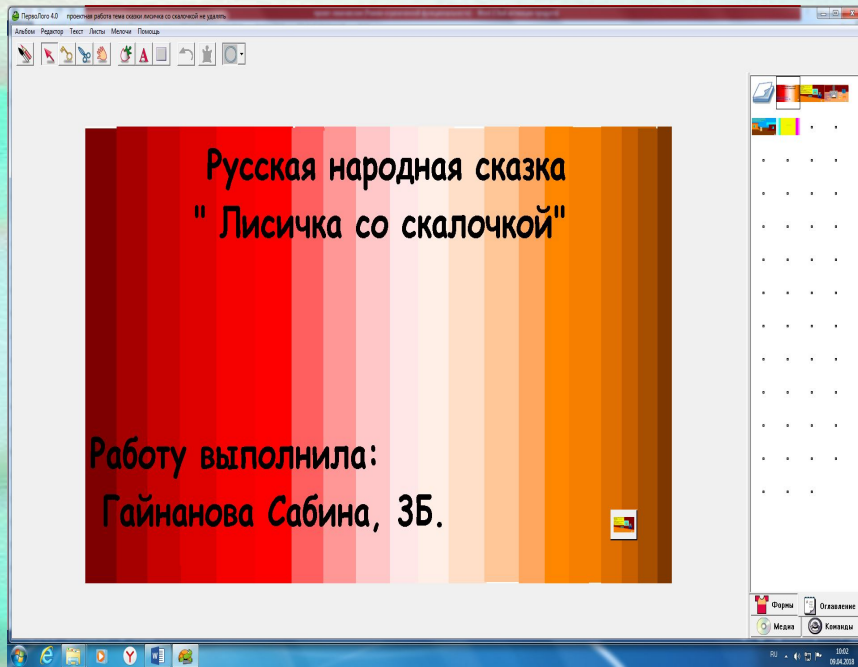
Создание проекта сказок в среде ПервоЛого

1. Запускаем среду ПервоЛого.
2. Открываем альбом, увеличиваем лист альбома.
3. Во вкладке «Оглавление» добавляем несколько листов.
4. Первый лист оформляем как титульный.
5. На второй лист выбираем наш подобранный фон.
6. Берём инструмент «новая черепашка» и переносим её в нужное место на странице альбома.
7. Сажаем на «Черепашек» формы.
8. С помощью команд придаём необходимые размеры формам.
9. Создаем эффект анимации наших персонажей, добавляем диалоги.
10. Создаем переходы на следующие страницы.
11. Создаем последний лист. Сохраняем проект.



Проект «Лисичка со скалочкой»

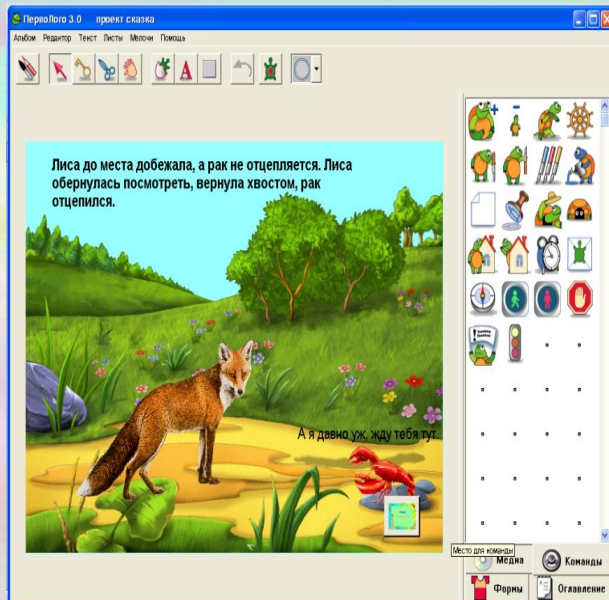
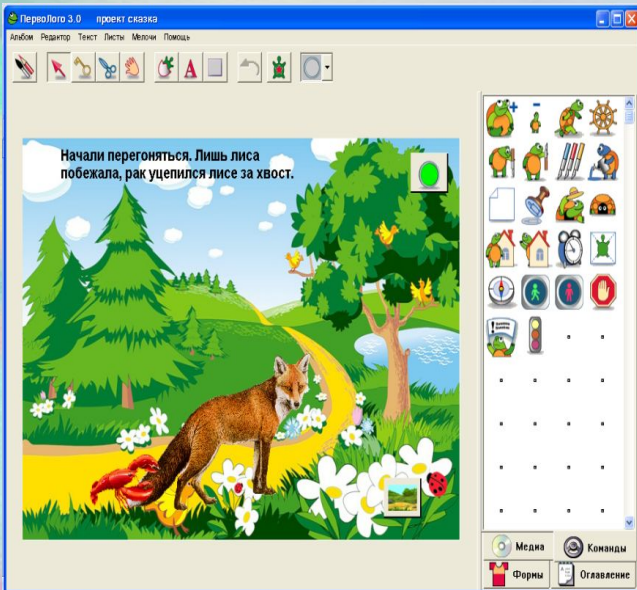
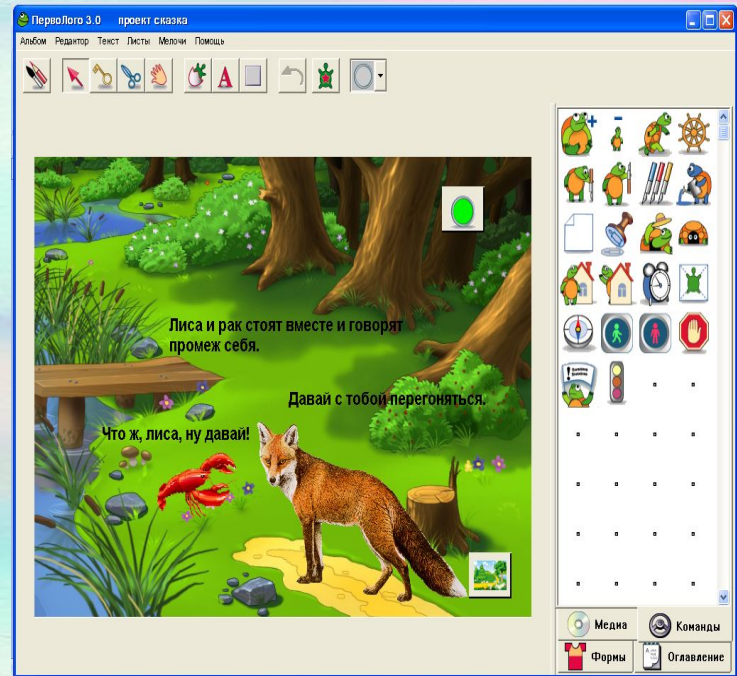
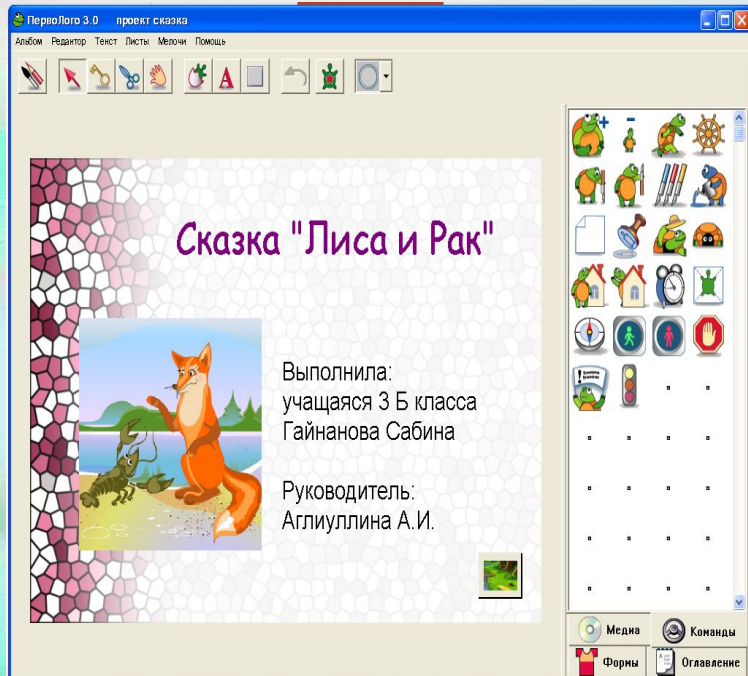




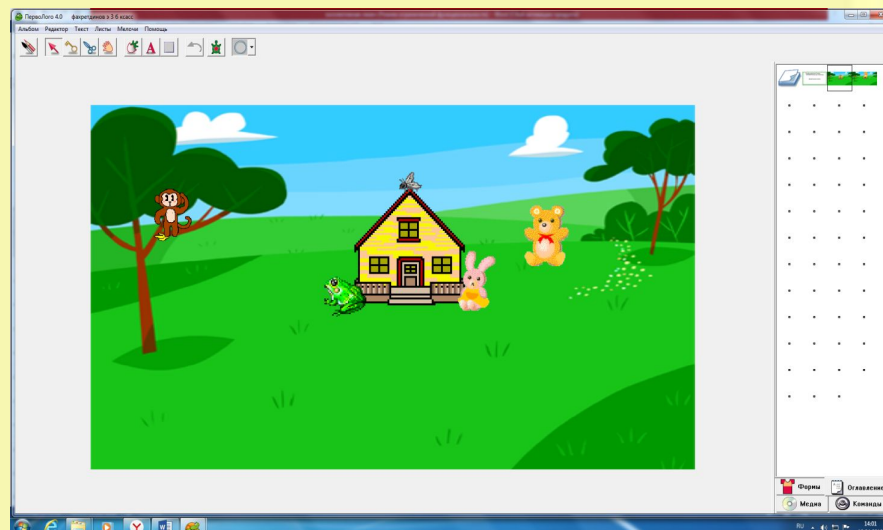
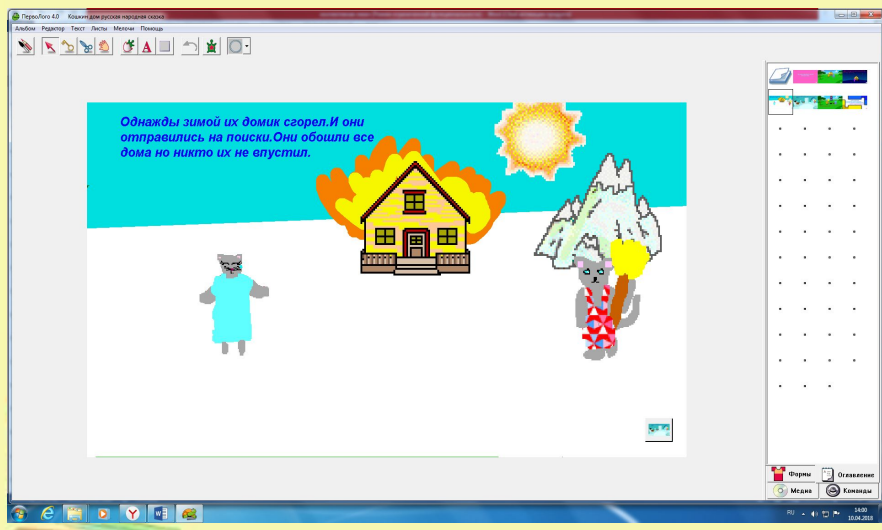
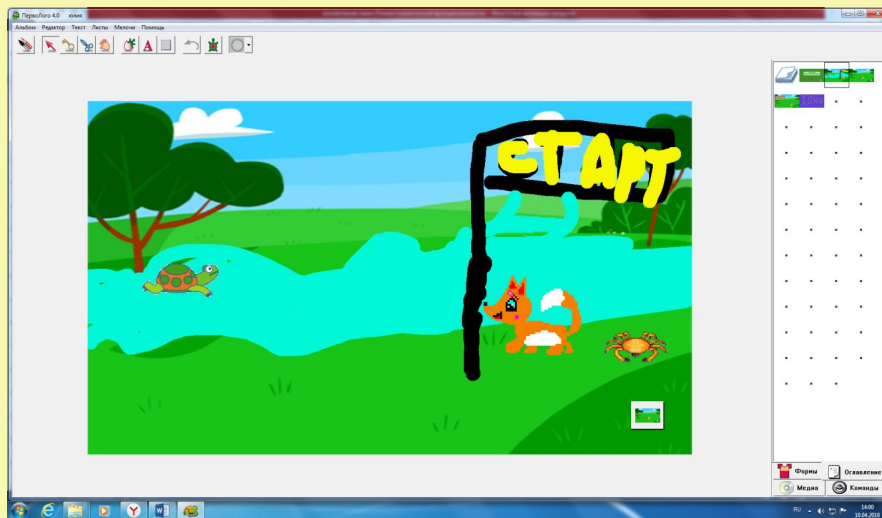


Проект «Лиса и Рак»





Наши проекты-сказки:

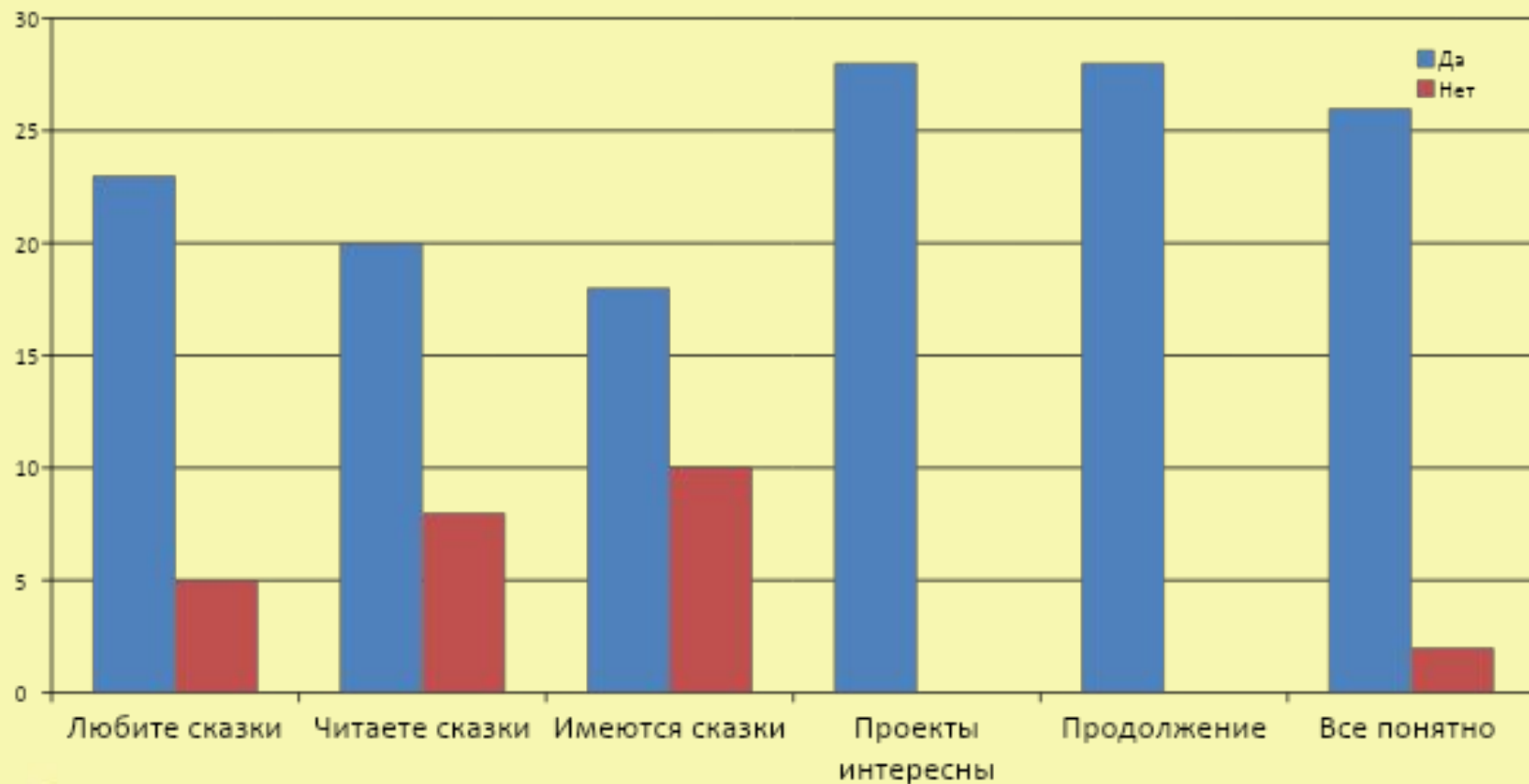


Результаты опроса.

Вопросы	<i>да</i>	<i>нет</i>
Любите ли вы сказки?	23	5
Читаете ли вы сказки?	20	8
Имеются ли у вас сказки дома?	18	10
Проекты-сказки были интересны?	28	0
Хотели бы продолжения сказок?	28	0
Все ли было понятно и наглядно?	26	2



Результаты опроса.



Итоги нашего проекта.

Создали проекты сказок
«Лисичка со скалочкой», «Лиса
и Рак», «Куричка Ряба» и др.;

Научились работать с
фонами, использовать
картинки, не входящие в состав
ПервоЛого, создавать
анимации, переключать
страницы, использовать
различные иллюстрации.



Результаты и выводы.

Действительно, использование интерактивных проектов-сказок вызывает у детей активный интерес к чтению и к литературе. Созданные нами проекты-сказки имеют практическую значимость на занятиях по литературному чтению.





Спасибо за внимание!

