

Матющенко Наталья Андреевна

учитель начальных классов

Государственное бюджетное образовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 914

г. Москва

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ПРОЕКТ, ВЫПОЛНЕННЫЙ В ПРОГРАММЕ ПЕРВОЛОГО «ЖИВАЯ АЗБУКА»

Цель занятия

обучение детей созданию программы для нескольких объектов с использованием звуковых файлов в мультимедийной среде ПервоЛого

Задачи занятия

предметные:

использовать нарисованные формы, скопированные в библиотеку готовых форм;

работать с картинками, скаченными из Интернета;

создавать простые программы для черепашки;

вставлять звуковой файл в программу отдельной черепашки;

запускать всех черепашек одновременно

надпредметные:

развивать ИКТ-компетентность учащихся, развивать умение интерпретировать и обобщать полученную информацию

личностные:

развивать познавательные процессы (внимание, память, мышление, речь);

творческий потенциал учащихся;

коммуникативные функции (умение вести учебный диалог)

Оборудование

интерактивная доска (с материалами для урока);

MacBook 15 шт. для работы

программа Перволого

Ход занятия:

Этапы	Действия учителя	Действия учащихся
1. Организационно-мотивационный этап.	Сегодня мы завершаем работу над проектом «Азбука». А начнем занятие с песенки Азбука.	Исполнение песни.
2. Этап подготовки к работе на основном этапе.	<p>Вспомните, с чего мы начинали работу над проектом. Мы собрали в книгу загадки на каждую букву алфавита. (Показываю книгу) Что делали дальше?</p> <p>Какими инструментами пользовались?</p>	<p>Придумывали загадки и выбирали буквы.</p> <p>Рисовали букву с помощью рисовалки. Карандаш, ластик, заливка</p>
3. Работа над созданием проекта	<p>У вас в библиотеке готовых форм есть эти буквы, теперь мы готовы её оживлять. Кто самый главный в программе Перволого? Но без нашей помощи она ничего не умеет. Мы научим её танцевать под музыку. На чистом листе создайте черепашку. Разместите её в верхнем левом углу. Из библиотеки готовых форм выберите рисунок на свою букву. Этот рисунок из Интернета, он может не подходить по размеру. Что нужно делать?</p> <p>Заходим в команды. Возвращаемся в формы, начинаем работу над буквой. Создадим новую черепашку. Как создать для неё программу? Берём ключик, открываем рюкзак. Сколько форм нам понадобится для оживления букв? Давайте вспомним, какие движения могут выполнять ваши буквы.</p>	<p>Черепашка</p> <p>Дети выполняют команды</p> <p>Зайти в команды и увеличить или уменьшить картинку.</p> <p>Открыть ключиком рюкзак черепашки.</p> <p>Две</p>

Физминутка		
	<p>Выбираем одну форму, щелкаем по ней Дальше, что нужно делать? Идём в команды, выбираем будильник, выставляем паузу 0,5. Возвращаемся в формы, выбираем другую форму буквы, щёлкаем по ней. Идём в команды, выбираем будильник, выставляем паузу 0,5. Не забудьте повторить действие много раз. Нажмите клавишу «Сохранить» Щёлкните по черепашке, проверьте, работает ли она. Остановите букву. Но нам нужно ещё вставить музыку. Где спряталась черепашка? Запрограммируем эту черепашку, откроем ключиком рюкзак, войдем в библиотеку медиафайлов (здесь хранится музыка) и щелкнем по магнитофону. Музыка достаточно прозвучать один раз. Сохраняем результат. Наша работа почти готова. Но она будет смотреться лучше, если мы сделаем фон. Зайдем в рисовалку. Фон не должен быть ярким. Изменим яркость красок и выберем фон. Буква должна ярко выделять на странице. Какой инструмент возьмём для заливки? Зальём фон. Теперь нужно запустить все черепашки одновременно, для этого выделим всех черепашек и щелкнем по любой из них. Выполните работу.</p>	<p>Поставить паузу. Дети выполняют команды</p> <p>Под картинкой</p> <p>Лейку</p>
<p>4. Представление собственных проектов. Рефлексия.</p>	<p>Посмотрите работу, оцените её. А теперь представьте работу товарищам.</p>	<p>Осмысление учащимися своей деятельности. Представление собственных проектов.</p>