**Социальное проектирование на начальном этапе обучения**

**информатике в рамках внеурочной деятельности**

Игнатьева Наталья Алексеевна,

учитель информатики МОУ-СОШ №8

г. Аткарска Саратовской области

Современная школа. Интерактивные доски, мультимедийные проекторы, компьютеры, выход в Интернет…Казалось бы, созданы все условия для обучения и воспитания разносторонней личности. Но, не смотря на это, перед педагогом встает вопрос: как сделать процесс обучения и воспитания интересным и полезным? Мастерство и опыт педагогов позволяют для этой цели использовать различные формы и методы. Конечно, и для меня, как для педагога, очень важно, чтобы процесс обучения был не только эффективным, но и творческим, а главное интересным для учеников. Ведь современные дети совсем не похожи на поколение детей 5, 10 лет назад. Меняется время, а вместе с ним и дети.

В последнее время все большую популярность имеет метод проектов. На мой взгляд, именно он идеально соответствует требованиям ФГОС НОО. Ведь согласно документу, ученику начальной школы мы, педагоги, должны привить навыки поиска и анализа информации, а также побуждать их к обучению.

Храмов А. А. дает такое определение методу проектов: «Метод проектов – это система обучения, гибкая модель организации учебного процесса, ориентированная на творческую самореализацию личности учащегося, развитие их интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания нового продукта, под контролем учителя, обладающего объективной и субъективной новизной, имеющего практическую значимость». То есть это наличие у учащихся самостоятельных действий с обязательным представлением результатов этих действий.

Проектной деятельностью дети могут заниматься уже начиная с младшего школьного возраста. Ведь это является реализацией их творческих способностей в средней и старшей школе.

Под словом «проект» в организации работы с младшими школьниками понимается организованные учителем и выполняемые самостоятельно учащимися действия, результатом которых являются творческие работы. Как правило, работа над проектами осуществляется в рамках школьных предметов.

Я же это делаю в рамках внеурочной деятельности. Но чтобы управлять такой работой, и чтобы она приносила результат, учителю необходимо знать, какие виды проектов существуют и какие из них целесообразно использовать для учащихся 1 или 3 класса, чтобы вызвать их интерес.

Существует несколько классификаций проектов. В своей работе я использую классификацию, предложенную Е. С. Полату. Согласно этой классификации проекты делятся:

по виду деятельности, по количеству участников проекта, по продолжительности проекта, исследовательские, творческие, ролево-игровые, информационные, практико-ориентированные, индивидуальные, парные, групповые, краткосрочные, средней, продолжительности, долгосрочные.

Для удобства данную классификацию я сравнила с…пазлами. Почему именно с ними? Да просто наблюдения за деятельностью учащихся начальной школы на переменах показали, что складывания маленьких кусочков в одно общее целое у учащихся вызывает неподдельный интерес. А проекты, по сути, и складываются из небольших кусочков информации в единое целое. И когда у меня возникает необходимость в выборе проекта, я не испытываю трудности какой вид мне выбрать и сколько времени он займет.

В проектную деятельность вовлекать учащихся я начинаю постепенно. В 1-2 классах им даются в основном игровые и творческие проекты, а уже в 3-4 классах учащиеся выполняют довольно сложные исследовательские проекты.

1 класс. В этом возрасте детям интересно все то, что связано с игрой. На занятиях по информатике учащиеся знакомятся с графическим редактором Paint, учатся создавать простейшие рисунки и схемы. Одновременно на уроках русского языка они изучают буквы русского алфавита. Исходя из этого, возникла мысль о проекте «Мы рисуем алфавит». Каждую изученную букву ребята, которым предлагается поработать в парах (ведь совместная работа способствует развитию дружеского общения, что немаловажно на начальном этапе обучения в школе), изображают, используя инструменты

графического редактора. Они получают задание: раскрасить букву в любой цвет, самостоятельно выбрать ее размер, а также проявить творчество – «сделать букву живой и красивой» (обычно ребята рисуют букве лицо и руки, одевают в разные наряды, наделяют атрибутами). В конце занятия все оценивают работы друг друга. Данная работа на протяжении всего занятия сопровождается стихами и загадками про букву.

Нередко дается задание – изобрази букву. И ребята с удовольствием это делают под музыку. Каждая работа сохраняется в специально созданную папку, а в дальнейшем распечатывается. Такую работу ребята делают с каждой вновь выученной буквой на протяжении 3 месяцев. Итогом является демонстрация альбома работ.

2 класс. В этом возрасте у детей более эффективно развивается творческое мышление и воображение. Работа на занятиях усложняется, темы становятся труднее, материала требуется все больше и больше. Поэтому

целесообразно для работы над проектами создать группы учащихся: сначала группы формируются по желанию детей, а в дальнейшем этим занимается учитель. На втором году обучения информатике учащиеся закрепляют тему

«Графический редактор Paint» и начинают знакомство с текстовым редактором WordPad. Так как навык работы одновременно в нескольких приложениях у учащихся развит еще не достаточно хорошо, то проекты носят эпизодический характер. Предлагаю поработать в группах над созданием открыток к праздникам. Одни учащиеся группы работают над текстом, над правильностью его изложения, другие ответственные за иллюстрации. Так были созданы проекты «Самая любимая мамочка моя» к Дню матери, «Новый год шагает по планете» к Новому году, «Защитник Отечества! Слава тебе!» к 23 февраля.

3 класс. Именно в этом возрасте у учащихся умственное развитие становится на ступеньку выше. У детей происходит более интенсивное развитие вербального мышления, памяти, воли. Известный психолог Эльконин Д. Б. писал: «Память в этом возрасте становится мыслящей, а восприятие – думающим». На занятиях информатики к изученным в 1 и 2 классах темам добавляется знакомство с текстовым редактором Microsoft Word. И так как умение работать с текстом у учащихся уже сформировано, мы изучаем нумерованные и маркированные списки, построение таблиц. Благодаря последнему возникла идея создания проекта «Мой первый кроссворд». Учащиеся дома подбирали материал для своего кроссворда, обрабатывали его, подбирали иллюстрации для оформления. К работе над этим проектом привлекались и родители, которые оказывали помощь в составлении макета будущего кроссворда. На создание одного проекта учащимся понадобилось 2 занятия. Все работы были оформлены в виде стенда для ребят 1-2 классов, где каждый желающий мог ответить на любой вопрос.

Безусловно, каждый проект, не зависимо от того как он сделан (ведь ребята только учатся), получил оценку: грамоту или благодарность. Проектная деятельность – относительно новая педагогическая технология, которая требует мастерства учителя, творчества учащихся, их самостоятельности, отнимает много сил и времени. Но за ней большое будущее. И как сказал немецкий философ Лессинг: «Спорьте, заблуждайтесь, ошибайтесь, но, размышляйте, и хотя и криво, да сами!».

Список использованных источников:

https://www.uchmet.ru/library/material/143876/128500/

https://infourok.ru/vzaimosvyaz\_urochnoy\_i\_vneurochnoy\_deyatelnosti\_kak\_faktor\_formirovaniya\_\_vsestoronne\_razvitoy-435341.htm