



Дудецкая Виктория Геннадьевна,
Погребняк Татьяна Анатольевна

ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ: ОТ ТРАДИЦИИ К ИННОВАЦИИ?

Данная статья предваряет ряд статей, посвященных обучению учащихся младших классов (1, 2 класс) работе в графическом редакторе MS Paint. Наш адресат – учитель начальной школы, желающий помочь своим детям приобрести первичные навыки работы в графическом редакторе MS Paint, чтобы в дальнейшем осуществлять творческие проекты, используя средства ИКТ.

По Федеральным государственным стандартам второго поколения каждый ученик начальной школы должен приобрести первичные навыки использования средств информационных и коммуникационных технологий. Но далеко не во всех классах начальной школы изучают предмет «Информатика и ИКТ», поэтому в подобных случаях не учителю информатики, а учителю начальных классов предстоит формировать ИКТ-компетентность учащихся во всех предметных областях начальной школы. Всякий ли в состоянии это осилить?

Частичную помощь учителю может оказать педагог дополнительного образования, работающий по образовательной программе соответствующей направленности.

Попробуем представить наш опыт работы в этой области.

Не секрет, что наиболее естественно **ИКТ-компетентность** формируется в рамках **проектной деятельности**. Но, оказывается, что работа над проектом позволяет формировать не только основу ИКТ-компетентности учеников. Взрослые получают ве-

ликолепную возможность исподволь приобщать младших школьников к ценностям традиционной мировой и отечественной культуры и родного языка, используя неподдельный интерес детей к компьютерным технологиям, к тому же педагоги могут эффективнее решать и предметные задачи, обозначенные в образовательных программах.

Второй год мы создаем вместе с младшими школьниками творческие проекты, предполагающие **интеграцию** знаний, умений, навыков, полученных в результате освоения материала двух образовательных программ: программы «Компьютерная азбука» (научно-технической направленности) и программы «Путешествие в страну творчества» (культурологической направленности).

Для чего нам понадобилась такая интеграция? Для нас важно, во-первых, чтобы первое вхождение в мир информационных технологий было не только механистичным (необходимо приобрести навыки пользователя: научиться работать в текстовом редакторе, в простом графическом редакторе), а осмысленным (для чего это необходимо?). Во-вторых, для нас важно не только обучать технологии создания рисунка, текста (взрослый предлагает модель действия – дети по трафарету выполняют упражнение), а постоянно создавать такую образовательную ситуацию, в которой было бы место поиску вне шаблона: я уже умею это делать, но делаю по-своему. Все это можно осуществить в работе над творческим проектом. Для нас

особенно (*принципиально!*) важно, что работа над интегрированным творческим проектом позволяет *сочетать традицию* (как способ становления личности) и *инновацию* (как один из адаптивных механизмов, готовящих человека к жизни в изменяющемся мире), то есть решать не только предметные задачи, а попытаться осилить и некую сверхзадачу.

В прошлом учебном году мы пригласили в свои группы ребят из одного первого класса: нам важно было работать в тесном сотрудничестве с учителем первоклассников. Сразу обговорили «выход» на творческий проект: необходимо было выбрать «сквозного» героя, который был бы любим детьми, тем самым помог бы нам, взрослым, в течение всего года объединять усилия и решать образовательные задачи. Этим героем стал Винни-Пух, фантазёр и сочинитель.

Совместно определили путь к реализации нашего проекта как путь через

– восприятие избранных произведений искусства и литературы (ребенок-зритель, ребенок-читатель, ребенок-слушатель, ребенок-собеседник);

– частичное овладение языком изобразительного искусства, компьютерной графики, выразительно-изобразительными средствами письменной речи;

– собственную творческую деятельность детей (ребенок – творец текста, рисунка, пантомимы, танца, сценки).

При этом мы попытались не нарушить законов детского мира, используя в своей работе систему «общедетских ценностей», очень важных при работе с детьми младших классов: общение, движение, игру, театрализацию, новизну, юмор, тайну, связь с личной жизнью.

Первоклассники получили телеграмму от медвежонка, в которой он предлагал вместе с ним рисовать, сочинять истории, стихи, а также играть. И началось путешествие в страну творчества: дети вместе с Винни-Пухом познакомились с героями сказок отечественных и зарубежных, «ловили» свои сказочные истории, учились сочинять шумелки, кричалки, цветные стихи, ставили цвето-звуковой эксперимент, виртуально побы-

вали в Англии (здесь состоялось знакомство с друзьями медвежонка, английскими словами и... друидами), во Франции (познакомились с картинами художников-пуантилистов, попробовали и сами рисовать в их стиле), в Японии (познакомились с лунными зайцами, узнали об иероглифах, о японских стихах «хокку» – сами написали трехстишия). Для ребят важна сюжетная сторона занятия, поэтому для каждого занятия разрабатывался свой сценарий и готовилась презентация в программе Microsoft PowerPoint (Примеры тем: «Сова и бестолковый соварь (извините, словарь)», «Волшебник Пух и Кто-то, о ком он вдруг вспомнил», «Наша встреча со Слонопотамом», «Кромлех, Кролик и древние знаки», «Винни в Японии», «Винни-Пух и волшебницы» «Винни-Пух и Озорник» и др.).

Параллельно на занятиях курса «Компьютерная азбука» дети учились рисовать компьютерным карандашом и кистью, используя программу Paint.

Paint относится к числу Стандартных программ операционной системы Windows, что делает ее доступной для всех. Paint, к тому же, – простейший графический редактор. Это лучшее средство для первоначального обучения компьютерной графике, в силу своей простоты и доступности.

Теоретический материал всегда давался в виде мини-лекции-визуализации. Практическая часть фронтальной работы с детьми осуществлялась пошагово и синхронно всей группой. Потом выдавался рисунок и пошаговая инструкция создания этого рисунка в Paint каждому индивидуально.

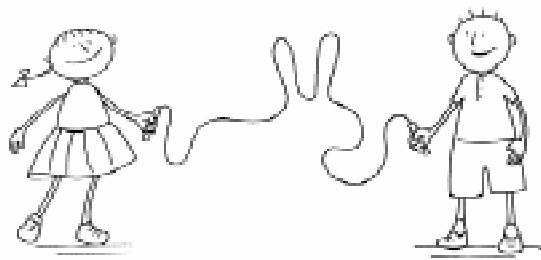


Этим героем стал Винни-Пух, фантазёр и сочинитель.

При составлении пошаговой инструкции учитывалось, что каждый рисунок формируется из совокупности отдельных геометрических примитивов (простых геометрических фигур). Таким примитивом может быть точка, прямая, кривая, квадрат, прямоугольник, окружность. У каждого графического примитива (инструмента) есть свои определенные параметры, такие как толщина линии, цвет.

При выполнении рисунка ученик, опираясь на пошаговую инструкцию, экспериментирует с изображением, творчески преобразует его, получая новое оригинальное изображение. Ребят привлекает легкость манипулирования изображением: очень просто исправить любые некорректные действия при создании изображения, используя команду «Отмена», подправить неудачные части рисунка, заменить один цвет на другой. Ребята, создавая свой рисунок, максимально могут использовать возможности редактора: не только строить различные геометрические фигуры, работать с прямыми и кривыми линиями различной толщины и цвета, но и осуществлять преобразования (повороты, отражения, растяжения и наклоны), а также работать с текстом. Конечно, увлекаясь, они забывают о том, что глазкам нужно отдохнуть – педагог должен вовремя с детьми сделать гимнастику для глаз. Темп работы у каждого ребенка свой, поэтому педагогу постоянно нужно следить за ходом выполнения задания и при возникающей необходимости вовремя оказывать помощь, снимая тем самым эмоциональное напряжение.

Пожалуй, самое трудное при работе с редактором Paint – научиться работать с кривой. Когда наши дети освоили этот прием, возникли на «электронном» листе герои кни-



...самое трудное при работе с редактором Paint – научиться работать с кривой.

ги А. Милна: пчелы, ослик Иа, Кролик, Сова, Кенга, крошка Ру и, конечно же, сам Винни-Пух. Взрослым, не присутствующим при рождении электронного образа, трудно было поверить, что эти рисунки выполнены первоклассниками.

Для детей, как оказалось, важна практическая значимость результата нашей совместной деятельности и оценка ее со стороны окружающих.

Они многому научились, путешествуя вместе с Винни-Пухом, который, безусловно, стал их другом. А другу ко дню рождения дарят подарок: 90-летнему медвежонку ребята преподнесли **электронную поздравительную открытку**, на которой изображен он сам и его друзья. Открытку отправили в Нью-Йоркскую Публичную библиотеку, где сейчас живут игрушки Кристофера Робина. И в ответ получили слова искренней благодарности от сотрудников детского отдела библиотеки. А потом, благодаря возможностям современной видекоммуникации, состоялась виртуальная встреча российских школьников с американскими. Дети говорили о Винни-Пухе и его друзьях, о своих игрушках, увлечениях, книгах, которые любят читать. Открытием для наших детей стало то, что американские ребята такие же, как и они, только говорят на другом языке, и сразу же возникло желание изучать английский язык. В подарок от сотрудников библиотеки наши дети получили уникальные фотографии Винни-Пуха и его друзей и книжные закладки с изображением игрушек. Так завершилась работа над проектом «Наш друг Винни-Пух».

В этом учебном году мы решились на самый сложный, с нашей точки зрения, проект: ввести наших воспитанников в мир российской истории, предложив им в преддверии 200-летия Отечественной войны 1812 года, **создать электронную книгу**, посвященную этой дате, руководствуясь мыслью о том, что ребенку следует давать не только то, что он понимает.

Создание электронной книги – это создание некоего медиатекста, соединяющего в себе изобразительные, вербальные знаки и звук. Чтобы создать подобную книгу, нуж-

но «погрузиться» в эпоху начала XIX века, придумать историю, проиллюстрировать ее, используя графический редактор MS Paint, озвучить историю в программе JetAudio, «собрать» книгу в программе Microsoft PowerPoint, частично используя анимацию, научиться создавать небольшие текстовые сообщения с использованием средств ИКТ: редактировать, оформлять и сохранять их.

Оказалось, что наши дети (второклассники) ещё ничего не знают о войне 1812 года. Возникла непростая проблемная ситуация, которая настоятельно требовала разрешения. С одной стороны, необходимо было дать информацию ребятам по столь сложной теме, достаточно далекой от сферы их интересов, чтобы «настроить» их на проект, с другой стороны, при отборе материала по теме мы должны были ориентироваться на внутренний мир детей, участвующих в коллективной работе. Ведь только «то знание – ценно, которое острой иглой прочертило по душе» (В. Розанов, «Опавшие листья»). Но любая проблемная ситуация разрешается через деятельность всех ее участников («Глаза боятся – руки делают»). А в основе любой деятельности – мотивация. Как же мотивировать детей заняться, на наш взгляд, очень важной для становления личности темой? Замкнутый круг...

Но мы попробовали и в конце пути длинной в три месяца поняли, что не ошиблись: в первую очередь, сами ребята выросли в своих глазах, увидев конечный результат нашей совместной работы.

А начало было сложным. Мы погружались в эпоху, используя, в первую очередь, образный ряд: портреты, прежде всего, детей того времени; русские пейзажи, изображение дворянских усадеб, интерьеров детских комнат, игрушки, иллюстрации к «Бородино» М.Ю. Лермонтова, обмундирование солдат и офицеров Преображенского полка того периода, вооружение периода войны 1812 года, изображение Казанского собора...

Толчок к такому погружению дали размышления (одно из выступлений перед студентами) доктора филологических наук Сергея Сергеевича Аверинцева: «...Для нас

хоть какую-то матрицу, в которую укладываются – плохо ли, хорошо ли, но укладываются – наши впечатления от искусства, представляет собой школьный учебник истории с картинками. Очень важно, что это книжка с картинками. Хотя бы потому, что люди, не запоминающие на будущее из учебника истории ничего другого – ни дат, ни событий, – уж точно сохраняют хотя бы самое общее, самое приблизительное визуальное впечатление. Например, что люди одевались в разные эпохи по-разному; можно перепутать гиматий с тогой, и все-таки ясно, что античные люди не ходили в брюках и т. д. Это очень важно, это фон, на который ложится все остальное...»

Но нам надо было написать свою сказочную историю, как мы определили со второклассниками, о детях 1812. Придумывая историю, мы помогали юным сочинителям вписывать сюжет в определенный культурно-исторический контекст: рассказывали о том, что было бы интересно узнать нашим детям из мирной и военной жизни далекой эпохи. Они, в свою очередь, наделяли вымышленных ими героев своими эмоциями, вспоминая о психологических ситуациях, возникающих у них в повседневной жизни, и ещё раз проживая их. Так личностный опыт ученика становится компонентом его образования, а содержание образования создается в процессе его деятельности.

Еще не сочинив до конца историю, мы приступили к работе над иллюстрациями. Обговаривали с детьми каждый эпизод нашей книги, что необходимо проиллюстрировать и как это сделать, чтобы будущий читатель нашей истории мог представить эпоху, быт, окружение героев. Иллюстрации ведь во многом определяют восприятие книги. Это непростая задача для второклассников – сделать зримыми воображаемых героев, среди которых и исторические персонажи М.И. Кутузов и Наполеон.

Мы, педагоги, уже в две руки должны были разрабатывать пошаговые инструкции, хотя наиболее «продвинутые» в технике компьютерного рисунка дети уже не нуждались в них: могли создать свой рисунок, взяв за основу два, три изображения. Со временем



*...сделать зримили
воображаемых героев, среди которых
и исторические персонажи
М.И. Кутузов и Наполеон.*

определилась даже специализация наших иллюстраторов: кому-то лучше удавались портреты, кто-то с большим желанием работал над пейзажами, кого-то привлекала анималистика, кто-то предпочитал работать над изображениями архитектурных сооружений (Казанский собор, усадьба) и интерьером. Дети очень естественно оказались в творческой лаборатории создателей компьютерной графики, собственно они сами были ими.

Очень важный практический совет тем, кто сохраняет изображения, созданные в графическом редакторе MS Paint.

Как известно, поддерживаемые форматы чтения/сохранения файлов (рисунков) – JPEG и BMP. При выборе формата для хранения, необходимо помнить, что если мы используем формат BMP, а не JPEG, то размер сохраняемого файла больше. Но формат JPEG не поддерживает прозрачность изображения, а это затрудняет изменение (редактирование) рисунка после сохранения файла.

При создании электронной книги мы учили детей использовать формат BMP, так как он легко поддается форматированию.

Если возникает необходимость редактирования рисунка, то изображение легко откорректировать в программе Paint.

Созданы иллюстрации к сказочной истории, она озвучена детьми (программа JetAudio), наступает кульминационный момент «сборки» книги. Конечно, помогали собирать книгу мы, взрослые, хотя второклассники и приобрели некоторый опыт создания презентаций в программе Microsoft PowerPoint. Представили коллективный творческий проект, электронную книгу-посвящение детям 1812 года, на международной конференции «Школьная информатика и проблемы устойчивого развития», получили диплом I степени.

От электронной открытки до электронной книги – таков путь, пройденный нами за два года, сложный, но плодотворный.

Ведь участие в современном проекте с использованием средств ИКТ – одно из звеньев в формировании следующих компетенций:

- общекультурной (владение языком культуры, способами познания мира (в том числе информационными);
- коммуникативной (способность и готовность понимать другого человека, адекватно строить общение);
- творческой (приобретение социального и индивидуального опыта творческой деятельности).

Мы на своем опыте убедились в следующем: когда обучающиеся выступают не как потребители электронного продукта (например, компьютерной игры), а создатели, то есть получают электронный продукт как результат своей творческой деятельности, как воплощенную в материальном мире продуманную ими идею, происходит переход на качественно новый уровень освоения ИТ. И традиция сочетается с инновацией.

**Дудецкая Виктория Геннадьевна,
методист МАУ «Центр
информационных технологий»
г. Сосновый Бор,**

**Погребняк Татьяна Анатольевна,
педагог МАУ «Центр
информационных технологий»
г. Сосновый Бор.**

© Наши авторы, 2012.
Our authors, 2012.