

*Вязанкина Елена Анатольевна*

*Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение*

*«Лицей № 35 г. Челябинска»*

ФОРМИРОВАНИЕ ОСНОВ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ 5-Х  
КЛАССОВ В РАМКАХ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КУРСА  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ»

ПРЕДИСЛОВИЕ

Скажи мне - и я забуду.

Покажи мне - и я запомню.

Вовлеки меня - и я научусь.

Китайская поговорка

Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) - совокупность требований, обязательных при реализации основных образовательных программ.

Современное обучение связано в первую очередь с развивающей и воспитательной функциями, с личностно-ориентированными педагогическими технологиями.

В последние годы большое внимание уделяется освоению метода проектов. Метод проектов применим к большинству учебных предметов - это целенаправленная, в целом самостоятельная деятельность учащихся, осуществляемая под гибким руководством учителя, направленная на решение творческой, исследовательской, личностно или социально значимой проблемы и на получение конкретного результата в виде материального и идеального продукта.



На основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и примерной основной образовательной программы образовательного учреждения разрабатывается программа развития универсальных учебных действий. Универсальные учебные действия выступают как цель, результат и одновременно как средство учебной деятельности учащихся. Это навыки необходимо закладывать учащимся на протяжении всего обучения в школе на всех уроках. В основе формирования универсальных учебных действий лежит «умение учиться», которое предполагает полноценное освоение всех компонентов учебной деятельности.[1]

К компонентам учебной деятельности относят:

- познавательные и учебные мотивы;
- учебную цель;
- учебную задачу;
- учебные действия и операции.

Универсальные учебные действия направлены на достижение планируемых результатов. Различают три группы планируемых результатов:

1. Предметные универсальные учебные действия лежат в основе изучения самого предмета;
2. Метапредметные универсальные учебные действия направлены на формирование у учащихся умения работать с информацией (извлекать ее, анализировать, воспринимать);
3. Личностные универсальные учебные действия - эмоциональность и нравственность в изучении предмета, развитии толерантности, здорового образа жизни.

Формирование универсальных учебных действий обеспечивает личности переход от осуществляемой совместно и под руководством педагога учебной деятельности к деятельности самообразования и самовоспитания.

Рассмотрим формирование универсальных учебных действий у



учащихся 5-х классов с использованием проекта «Колобок» на уроках внеурочной деятельности по курсу «Компьютерная анимация».

*Тема проекта:* русская народная сказка «Колобок».

*Цель проекта:* развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся через освоение технологий обработки графической информации с помощью компьютера.

*Учебная проблема:* разработка и создание мультфильма к русской народной сказке «Колобок».

*Заинтересованность:* возраст (10-12 лет), работа на ПК, создание мультипликационного фильма посредством программы Microsoft PowerPoint.

*Самостоятельность:* поиск информации, домашнее чтение сказок, создание структуры сказки, создание слайдов и соединение их в мультфильм.

*Материальный продукт* – мультфильм.

*Тип проекта:* практико-ориентированный, внутренний, индивидуальный, средней продолжительности.

Рассмотрим метапредметные результаты, которые должны быть сформированы у учащихся 5 классов по окончании изучения курса «Компьютерная анимация».

Регулятивные универсальные учебные действия: ставить учебную задачу; сравнивать полученные результаты с учебной задачей; оценивать деятельность - свою и одноклассников.

Познавательные универсальные учебные действия: искать информацию (работать с текстом, дополнительной литературой, использовать компьютерные средства поиска информации); моделировать (преобразовывать объект из чувственной формы в модель); выделять главное; составлять простой план; сравнивать факты и явления по заданным критериям; устанавливать причинно-следственные связи.

Коммуникативные универсальные учебные действия: задавать



уточняющие вопросы; высказывать суждения; слушать друг друга.

К настоящему времени в практике школьного обучения работа по развитию универсальных учебных действий осуществляется стихийным образом. Стихийный или случайный характер развития универсальных учебных действий находит отражение в острых проблемах школьного обучения - в низком уровне учебной мотивации и познавательной инициативы учащихся, способности учащихся регулировать учебную и познавательную деятельность, недостаточной форсированности общепознавательных и логических действий, и как следствие школьная дезадаптация и рост девиантного поведения. [2, с.25].

Наиболее эффективно формирование универсальных учебных действий происходит в процессе проектной деятельности учащихся. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения.

Работа над проектами проходит в несколько этапов. [3]

Этап 1. *Выбор темы проекта.* Тему проекта либо устанавливает учитель, либо учащиеся определяют тему методом «мозгового штурма». Обычно в ходе «мозгового штурма» предлагается огромное количество тем, поэтому необходимо перед началом работы выбрать 1-2 человек для записи возникающих идей на доске.

Этап 2. *Выбор методов и ресурсов для работы над проектом.* Проект представляется в виде анимационного фильма, выполненного в программе презентаций Microsoft PowerPoint. Презентация подготавливается учащимися самостоятельно, с минимальной помощью учителя.

Этап 3. *Работа над проектом.* Занимает основное время, отведенное на проект. Время определяется учителем, исходя из календарно-тематического планирования. Также учитель определяет сроки промежуточного контроля. Основное время обучающиеся занимаются подбором материала, разработкой методики представления презентации.

Этап 4. *Представление результатов, рефлексия.* Этот этап по своему педагогическому эффекту является одним из самых важных этапов проекта,



когда учащийся получает возможность представить плоды своего труда. Показ готовых мультфильмов проходит на заключительном уроке.

После представления результатов наступает рефлексия, проводится оценка как полученного продукта, так и собственного продвижения в проекте.

При формировании оценочной самостоятельности необходимо учитывать особенности возраста учащихся. Они способны назвать сильные и слабые стороны работы над проектом, анализировать причины успехов и неудач в работе, предложить способы преодоления трудностей.

Оценка работы собственного продвижения в проекте.

<b>Всего учеников, посещающих курс «Компьютерная анимация» - 12 человек</b>				
<b>Вопрос</b>	<b>Варианты ответов</b>			
1. Узнал ли ты что-то новое для себя, работая над проектом?	Да 12	Нет -	Не знаю -	
2. Как вы считаете, пригодятся ли вам полученные знания и умения в жизни?	Да 8	Нет -	Не знаю 4	
3. В проекте ты участвовал, чтобы...	Весело провести время -	Найти себе друзей 1	Развивать свои способности 5	Научиться чему-нибудь полезному 6
4. Будешь ли ты на следующий год участвовать в проектной деятельности?	Буду 10	Не буду -	Не знаю 2	

В результате выполнения работы у учащихся расширяется сфера интересов, происходит углубленное изучение темы, воспитывается целеустремленность, работоспособность.



## Литература

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / Министерство образования и науки РФ. - М.: Просвещение, 2011. (Стандарты второго поколения). Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010. № 1897.
2. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Основная школа / [сост. Е. С. Савинов]. - М.: Просвещение, 2011. (Стандарты второго поколения).
3. Информационные технологии в образовании [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.rusedu.info>

