Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Рязанский городской Дворец детского творчества» (МАУДО «РГДДТ»)

г. Рязань, ул. Есенина, д.46, телефон +7(4912)44-58-63



**Образовательный проект**

**«Году культурного наследия народов России посвящается…»**

Разработчик проекта:

Королева Екатерина Анатольевна, педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории.

Целевая аудитория: учащиеся 7-11 лет.

Рязань, 2022

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Вступление
 | 3 |
| 1. Программа реализации проекта
 | 5 |
| 1. Реализация основного этапа практической части проекта
 | 7 |
| 1. Заключение
 | 8 |
| 1. Дополнительная информация
 | 9 |

**Вступление**

Посвящать год какой-то определенной теме – уже традиция. Ушедший 2021-й был годом науки и технологий. 2022-й год объявлен годом культурного наследия народов России. Указ об этом подписал президент.



У нас большая и многонациональная страна. У каждого края свои уникальные обычаи и традиции, которые важно сохранить. А еще сделать так, чтобы как можно больше людей о них знали.

**Цель проекта:** развитие у учащихся Школы компьютерных знаний «Компас» интереса к культурному наследию народов России посредством использования современных информационно-коммуникационных технологий.

**Задачи проекта:**

* знакомство с народами, населяющими нашу страну, их обычаями, традициями; с символикой нашей страны (государственной и негосударственной), со сказками народов России, городами, территориями, народными промыслами;
* обучение детей работе с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), организации собственной информационной деятельности и планированию ее результатов;
* использование разнообразных видов программного обеспечения персонального компьютера: текстового процессора, графических, мультимедийных и других программ для создания собственных проектов учащимися, посвященных Году культурного наследия в Российской Федерации;
* организация занятий с использованием активных и интерактивных форм занятий, игровой деятельности, электронных образовательных ресурсов.

**Основная идея проекта** заключается в соединении изучения информационных технологий с развитием у учащихся Школы компьютерных знаний «Компас» интереса к миру культурного наследия народов России.

**Особенность** проекта состоит в том, что

* знания, необходимые для работы с ИКТ, имеют значимость при изучении других предметных областей, предоставляя новые возможности для формирования различных компетентностей, творческих способностей, коммуникативной и исследовательской деятельности учащихся;
* проводится работа по организации жизнедеятельности детского коллектива как единой команды, где каждый из учащихся занимается своим делом и, в тоже время, работает на общий результат группы;
* проект имеет логически выстроенную систему, направленную, с одной стороны, на овладение знаниями в интересующей учащегося области, с другой стороны, ориентированную на формирование у ребенка целостной научно-технической картины мира;
* используется авторский подбор практических работ по уровням обучения, предназначенных для дополнительного образования детей при изучении ИКТ.

**Программа реализации проекта**

*Теория, содержание, методы деятельности и формы занятий*

Работа по привлечению учащихся к проекту осуществляется педагогом дополнительного образования высшей квалификационной категории Королевой Екатериной Анатольевной в рамках учебного плана дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ технической направленности «Основы компьютерной грамотности», «Пользователь ПК», «Креативное программирование».

Работа по проекту имеет практическую направленность, с учетом интересов детей, их возможностей, уровня подготовки и владения практическими умениями и навыками.

Методы организации учебно-познавательной деятельности: словесные, наглядные и практические, репродуктивные и проблемно-поисковые, продуктивные методы обучения.

Формы занятий: лекция, дискуссия, занятие-практикум, видеоурок, аукцион знаний, исследование, конференция, презентация, поиск, турнир, смотр знаний, обучающая игра, проект, мастер-класс, диспут, кейс и другие.

*Этапы реализации проекта*

Организационный (подготовительный) этап реализации проекта (ноябрь – декабрь 2021 г.)

На данном этапе происходят подготовительные мероприятия, связанные с организацией будущей деятельности:

• проведение информационно-просветительской работы для осознания актуальности проектной деятельности среди учащихся;

• знакомство с народами, населяющими нашу страну, их обычаями, традициями; с символикой нашей страны (государственной и негосударственной), со сказками народов России, городами, территориями, промыслами и др.

• постановка цели и задач проекта;

• подбор и анализ нужной методической литературы, электронных ресурсов;

• подготовка разработок практических заданий, практических работ, сценариев занятий и мероприятий;

• формирование рабочих групп, распределение обязанностей среди учащихся.

Основной этап реализации проекта - практическая часть (декабрь 2021 г. – март 2022 г.)

На данном этапе учащиеся:

• осуществляют поиск информации в Интернете;

• создают практическую работу в текстовом редакторе;

• совершают виртуальное путешествие по городам нашей страны;

• создают мультимедийные проектные продукты, графические рисунки и коллажи в рамках основной темы «Году культурного наследия России посвящается».

• составляют программы для игр, анимаций, викторин;

• принимают участие в городских, областных и всероссийских конкурсах;

• награждаются грамотами и сертификатами по результатам конкурсных мероприятий.

Заключительный этап реализации проекта (апрель - май 2022 г)

На заключительном этапе:

• проходит информирование общественности об итогах реализации проекта (размещение информации на сайте учреждения, стенде, с помощью социальных сетей);

• подводятся и анализируются итоги проделанной в ходе реализации проекта работы;

• определяются проблемы, возникшие в ходе осуществления проекта, и вносятся коррективы в перспективное планирование для их разрешения.

*Предложение по распространению и внедрению результатов проекта*

*в массовую практику*

Материалы по результатам проекта «Году культурного наследия России посвящается» могут быть использованы в различных учреждениях города при организации мероприятий, посвященных изучению культурного наследия народов России.

Результаты проекта могут быть использованы педагогами дополнительного образования, учителями информатики для повышения их профессиональной компетентности.

**Реализация основного этапа практической части проекта**

*Творческие проекты учащихся*

1. Примеры готовых практических работ в текстовом редакторе

* Создание схем в текстовом редакторе «Золотое кольцо России» <https://disk.yandex.ru/i/KY0j0Of9XDeVig> , <https://disk.yandex.ru/i/eMFzQFwlNLjE7A>
* Рисование в Wordс помощью фигур к русским народным сказкам <https://disk.yandex.ru/i/ZOBjG_epyq1JBQ><https://disk.yandex.ru/i/mfevotg_wiN45g>

2. Примеры готовых мультимедийных проектных продуктов, графических рисунков и коллажей в рамках основной темы «Году культурного наследия России посвящается».

* Создание линейной презентации на тему «Народы России» <https://disk.yandex.ru/i/L9XbSxV3FXRquQ><https://disk.yandex.ru/i/lva04VkzQbqjxA>
* Создание презентации игры-викторины с помощью гиперссылок и триггеров <https://disk.yandex.ru/i/jDlW5Fp65uf-2g><https://disk.yandex.ru/i/5Qdq9fRTaFFYNA>
* Создание проекта «О народных промыслах»<https://disk.yandex.ru/i/vgyVMxBU9xOTJw><https://disk.yandex.ru/i/3UttMLzxDlkB5Q>
* Создание интерактивного коллажа «Памятники культуры Рязани»<https://disk.yandex.ru/d/Hw-hHXaHyssOOw><https://disk.yandex.ru/i/l1j6YSxTWUZzsQ>
* Создание рисунков в графических редакторах на тему «Сказки народов России» <https://disk.yandex.ru/i/9zFykdLHDqUqRQ><https://disk.yandex.ru/i/P5QTwTgPrASZ7Q>
* Создание коллажа «Народные промыслы» <https://disk.yandex.ru/i/DBive7BqSl_cpQ><https://disk.yandex.ru/i/US71J2tZ-vLXNw>

3. Примеры готовых программируемых программ для игр, анимаций, викторин <https://scratch.mit.edu/projects/662490725>

https://scratch.mit.edu/projects/674952170

<https://scratch.mit.edu/projects/662490876>

<https://scratch.mit.edu/projects/665073380>

**Заключение**

Данный проект был полностью реализован. В рамках проекта дети познакомились с народным творчеством, традициями, костюмами народов нашей многонациональной страны, приняли участие в различных конкурсах и мероприятиях.

1. Проведены тематические беседы и «Весенний IT - марафон»:
* #Годкультурногонаследия <https://vk.com/shkz_kompas?w=wall-171950848_903%2Fall>
* #Крымскаявесна <https://vk.com/shkz_kompas?w=wall-171950848_907%2Fall>
1. Организовано посещение творческих выставок:
* <https://vk.com/shkz_kompas?w=wall-171950848_922%2Fall>
1. Учащиеся приняли участие в конкурсах и фестивалях:
* XVI Межрегиональный фестиваль-конкурс «Алтарь Отечества»

<https://vk.com/shkz_kompas?w=wall-171950848_994%2Fall>

* Центральный межрегиональный тур Российского национального отборочного этапа VI Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию 2022.

<https://disk.yandex.ru/i/ikyQU1Rm6pnCvQ>

* XXII городской открытый фестиваль компьютерных знаний «Компьютерный Ас»

<https://vk.com/shkz_kompas?w=wall-171950848_955%2Fall>

<https://vk.com/shkz_kompas?w=wall-171950848_964%2Fall>

<https://disk.yandex.ru/d/ZnGYIIf9bVjZZw>

*Обоснование устойчивости результатов проекта после окончания его реализации*

Реализация проекта позволила осуществить целостный подход к изучению информационных технологий, показать возможность их применения по любой актуальной и интересной учащимся тематике.

Дети-участники проекта не только освоили знания, необходимые для работы с ИКТ, но и повысили уровень знаний о культуре и истории своей Родины, что положительно повлияет на развитие их патриотизма, эстетического вкуса, расширение кругозора, приобщение к миру прекрасного, познакомит с многообразием и разнообразием народов нашей страны.

**Дополнительная информация**

**Оборудование:**

* компьютерный кабинет, оборудованный компьютерами (ноутбуками) на каждого учащегося, с установленными необходимыми программами;
* компьютер преподавателя, оборудованный экраном, звуковой акустикой, с установленными необходимыми программами (экран, проектор).

**Список участников проекта:**

* педагог дополнительного образования,
* учащиеся группы «Основы компьютерной грамотности» 7-9 лет,
* учащиеся группы «Пользователь ПК» 9-11 лет,
* учащиеся группы «Креативное программирование» 9-11 лет,

**Список литературы**

1. Всероссийский научно-методический журнал «Информатика. Все для учителя!» (с 2010 года по настоящее время) ООО «Издательская группа «Основа», 2019 г.
2. Пашковская Ю.В. «Творческие задания в среде Scratch». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
3. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Windows: Лаборатория мастера: Практическое руководство по эффективным приемам работы с компьютером. – М.: АСТ-ПРЕСС: Инфорком - Пресс, 2018.
4. Софронова Н. В. Введение в педагогическое исследование. – Чебоксары: КЛИО, 2017. – 229 с.

**Интернет-ресурсы**

1. Методические рекомендации по организации проектной деятельности учащихся <http://www.c-psy.ru/index.php/teacher/master-class/8919-2011-03-14-15-21-19>
2. Электронная библиотека портала «Информационно-коммуникационные технологии в образовании». Учебные и методические материалы по информационным технологиям с открытым доступом <http://www.ict.edu.ru/lib>
3. Видео ряд «Году культурного наследия России для детей» <https://www.youtube.com/results?search_query=%D0%93%D0%BE%D0%B4%D1%83+%D0%BA%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE+%D0%BD%D0%B0%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D1%8F+%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B8+%D0%B4%D0%BB%D1%8F+%D0%B4%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9>
4. Программирование Скретч. Уроки, онлайн-программа, тренажеры <https://scratch.mit.edu/>
5. Поисковые системы: Яндекс <https://dzen.ru/?yredirect=true> Гугл <https://www.google.ru/>