

DOI: 10.32517/2221-1993-2022-21-1-46-54

Е. Ю. Букина*средняя общеобразовательная школа № 1, г. Зеленокумск, Ставропольский край, Россия*

ИНТЕГРИРОВАННЫЙ УРОК ПО ЛИТЕРАТУРЕ И ИНФОРМАТИКЕ «МУЖИЧОК С НОГОТОК» (VI КЛАСС)*

Аннотация

В статье рассматривается проведение интегрированного урока литературы и информатики. Данный урок посвящен 200-летию со дня рождения Н. А. Некрасова, которое отмечалось 10 декабря 2021 года. На уроке ученики знакомятся с произведением великого русского поэта и писателя Н. А. Некрасова «Крестьянские дети», узнают о том, как жили дети в прошлом. В среде программирования Scratch учащиеся создают анимацию (мультфильм) по отрывку из поэмы «Крестьянские дети» «Мужичок с ноготок». Урок направлен на формирование у учащихся представления о жизни и творчестве Н. А. Некрасова, развитие интереса к проектной деятельности и программированию, стимулирование использования школьниками среды программирования Scratch для создания мультимедийных проектов. На уроке созданы условия для овладения основными универсальными учебными действиями информационного характера, такими как постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Ключевые слова: проектная технология, стихотворение, Некрасов, программирование, Scratch, Скретч.

Актуальность использования проектной методики в урочной деятельности

Современная школьная информатика — это дисциплина, направленная на формирование широкого спектра метапредметных образовательных результатов, отвечающая требованиям времени и непрерывно изменяющаяся в соответствии с этими требованиями. Сегодня основные изменения в содержании школьного курса информатики связаны с пересмотром содержания общего образования в целом, с развитием самой информатики как области знания, с широким использованием средств информационных и комму-

никационных технологий в образовательном процессе [1]. Информатика имеет большое и постоянно возрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных результатов [3].

* Материалы к статье можно скачать на сайте ИНФО: http://infojournal.ru/journals/school/school_01-2022/

Контактная информация

Букина Елена Юрьевна, учитель информатики, средняя общеобразовательная школа № 1, г. Зеленокумск, Ставропольский край, Россия; адрес: 357910, Россия, Ставропольский край, г. Зеленокумск, ул. Урицкого, д. 26; e-mail: lenok20102010@mail.ru

E. Yu. Bukina

School 1, Zelenokumsk, Stavropol Krai, Russia

THE INTEGRATED LESSON IN LITERATURE AND INFORMATICS “POCKET-SIZED MAN” (VI CLASS)

Abstract

The article describes the conduct of the integrated lesson in literature and informatics. This lesson is dedicated to the 200th anniversary of the birth of N. A. Nekrasov, which was celebrated on December 10, 2021. At the lesson, students get acquainted with the work of the great Russian poet and writer N. A. Nekrasov “Peasant children”, learn about how children lived in the past. In the Scratch programming environment, students create an animation (cartoon) based on an excerpt from the poem “Peasant children” “Pocket-sized man”. The lesson is aimed at forming students’ ideas about the life and work of N. A. Nekrasov, developing interest in project activities and programming, encouraging students to use the Scratch programming environment to create multimedia projects. The lesson provides conditions for mastering the basic universal educational activities of an informational nature, such as posing and formulating a problem; search and selection of necessary information, application of information retrieval methods; structuring and visualization of information; selection of the most effective ways of solving problems depending on specific conditions; independent creation of activity algorithms in solving problems of a creative and exploratory nature.

Keywords: project technology, lesson, poem, Nekrasov, programming, Scratch.

Современные требования к образовательному процессу ставят новые задачи перед учителем: не пассивное прочтение учениками художественного текста, а формирование у учащихся умения самостоятельно работать с текстом, развитие творческого мышления, способности прогнозировать свою деятельность. Одна из важнейших задач учителя — включение учащихся в творческую деятельность, увеличение доли их самостоятельности в учебном процессе [9].

Практика показывает, что использование проектной методики в образовательном процессе обеспечивает формирование ключевых компетенций: исследовательской, коммуникативной, информационной. Проектная деятельность на уроке направлена на формирование у школьников общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности. Проектная деятельность учащихся — это учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность, результатом которой становится решение какой-либо проблемы, представленное в виде подробного описания (проекта) [8].

Способность создавать компьютерные программы является в современном обществе важной частью общей грамотности. Среда визуального программирования Scratch — это бесплатное приложение, которое позволяет легко создавать собственные графические анимации (мультфильмы). Элементы управления Scratch просты в использовании, и детям очень нравится создавать свои собственные проекты в этой среде. Анимации создаются на основе различных визуальных элементов (фонов, изображений и графики, сгенерированных в программе), которые необходимо запрограммировать. Средой программирования Scratch можно пользоваться без загрузки программы, работая на сайте Scratch: <https://scratch.mit.edu/> [12].

Среда программирования Scratch помогает учиться мыслить творчески, рассуждать системно и работать совместно — это необходимые навыки для жизни в XXI веке.

В среде Scratch обучающиеся в полной мере могут раскрыть свои творческие таланты, создавая мультфильмы, игры, анимированные открытки, презентации, обучающие программы, тренажеры, интерактивные тесты. Они могут придумывать различные объекты, определять, как эти объекты будут выглядеть в разных условиях, перемещать объекты по экрану, устанавливать способы взаимодействия между объектами; сочинять истории, рисовать и оживлять на экране своих придуманных персонажей, осваивая при этом технологии обработки графической и звуковой информации, анимационные технологии, мультимедийные технологии. Scratch позволяет работать над проектами совместно [6].

Педагогический потенциал среды программирования Scratch позволяет рассматривать ее как перспективный инструмент организации междисциплинарной проектной учебно-познавательной деятельности обучающегося, направленной на личностное и творческое развитие ребенка и позволяющей ему воссоздать единую картину мира.

В настоящей статье представлена методическая разработка интегрированного урока по литературе и информатике, посвященного 200-летию со дня рож-

дения Н. А. Некрасова, которое отмечалось 10 декабря 2021 года. На данном уроке учащиеся знакомятся с фрагментом поэмы Н. А. Некрасова «Крестьянские дети» — стихотворением «Мужичок с ноготок» («Однажды, в студеную зимнюю пору») и в среде программирования Scratch создают анимацию (мультфильм) по этому стихотворению. Урок направлен на формирование у учащихся представления о жизни и творчестве Н. А. Некрасова, развитие интереса к проектной деятельности и программированию, стимулирование использования школьниками среды программирования Scratch для создания мультимедийных проектов.

Сценарий интегрированного урока по литературе и информатике

Цели урока:

- знакомство учащихся со стихотворением Н. А. Некрасова «Мужичок с ноготок», расширение их знаний о жизни детей в прошлом;
- развитие умения учащихся анализировать поэтическое произведение;
- развитие устной речи учеников, обогащение их словарного запаса;
- создание учащимися анимации (мультфильма) в среде программирования Scratch;
- развитие умения учеников работать в парах (группах), создание условий для воспитания культуры общения.

Задачи урока:

образовательные:

- совершенствование навыков анализа текста, применения приемов работы с текстом и словом;
- совершенствование навыков анализа произведения;
- развитие умения понимать авторскую позицию и позицию героя;
- изучение основ блочного программирования;

развивающие:

- развитие навыка выразительного чтения текста и чтения наизусть;
- развитие способности эстетического восприятия и оценки художественной литературы и воплощенных в ней явлений жизни;
- совершенствование речевых навыков и умений;
- развитие ассоциативного и логического мышления;
- формирование познавательного интереса к литературе и компьютерным технологиям;
- развитие алгоритмического мышления и применения полученных знаний для решения практических задач;
- развитие умения сопоставлять полученную информацию и делать выводы;
- развитие умения представлять компьютерные проекты перед аудиторией (самопрезентация);
- развитие навыков работы в группах;
- развитие коммуникативных навыков, внимания, памяти;

воспитательные:

- воспитание нравственных качеств, умения оценивать свои поступки, окружающую действительность, умения сочувствовать, сопереживать, отстаивать нравственную позицию, воспитание основ нравственного поведения;
- повышение ответственности не только за собственные знания, но и за успехи всего коллектива;
- воспитание умения внимательно слушать и слышать, уважать другое мнение;
- привитие навыков самостоятельности в работе;
- повышение интереса к изучению литературы, информатики, информационных технологий;
- содействие обретению учащимися нравственных ценностей, осознанию ответственности за свои поступки, воспитание активной жизненной позиции;
- повышение уровня толерантности к ошибкам в обучении и жизни;
- повышение уровня любознательности и самостоятельности в решении задач;
- воспитание чувства такта при работе в группе, дисциплинированности.

Планируемые образовательные результаты:**предметные:**

- умение читать вдумчиво, понимать значение незнакомых слов из контекста произведения, быть внимательным к авторскому слову, способным творить свой читательский мир, самостоятельно оценивать художественное произведение;
- применение теоретических знаний для решения практических заданий;
- применение терминов и понятий в контексте заданий;

метапредметные:

- **регулятивные:**
 - умение формулировать учебную задачу, оценивать свои речевые высказывания и высказывания сверстников;
 - овладение навыками анализа, сравнения;
- **познавательные:**
 - умение находить ответы на вопросы в тексте, иллюстрациях;
 - умение устанавливать аналогии, делать обобщения, выводы;
- **коммуникативные:**
 - умение участвовать в диалоге с одноклассниками, бесконфликтно дискутировать, передавать чувства героев и свое отношение к ним;
 - развитие коммуникации с учителем, сверстниками;

личностные:

- умение усвоить главный урок, извлеченный из произведения, высказывать стремление руководствоваться выводами, сделанными на уроке, в собственных жизненных ситуациях;
- умение расширять кругозор, проявлять желание читать и размышлять;
- формирование мировоззренческих установок;

- умение формулировать собственную точку зрения;
- развитие осознанного отношения к учению.

Возрастная категория: VI класс.**Вид урока:**

по литературе: урок внеклассного чтения;

по информатике: урок закрепления полученных знаний.

Тип урока: интегрированный урок.**Технологии, использованные в ходе урока:**

- информационно-коммуникационные технологии с использованием визуальной среды программирования Scratch;
- проектная технология;
- здоровьесберегающий элемент (атмосфера на уроке, благоприятный эмоциональный фон, смена видов деятельности, физкультминутка, гимнастика для глаз).

Методы обучения:

- **словесные:** работа с текстом, выразительное чтение, чтение наизусть, художественные приемы;
- **наглядные:** иллюстрации, презентация;
- **практические:** групповая работа;
- **проблемно-поисковые:** ответы на вопросы;
- **индуктивные (синтез):** умение обобщить, связать материал с современностью;
- **дедуктивные (анализ):** анализ текста;
- **самостоятельная работа:** работа в группах, элемент мини-проекта.

Организационные формы работы: фронтальная, групповая, индивидуальная.

Учебное оборудование (оснащение) занятия:

- проектор;
- компьютеры с установленной программной средой визуального программирования Scratch или с выходом в интернет, в частности на сайт Scratch: <https://scratch.mit.edu/>

Программное обеспечение:

- операционная система Microsoft Windows;
- браузер Google Chrome;
- среда программирования Scratch (ссылка для скачивания: <https://scratch.ru.uptodown.com/windows/>);
- презентация к уроку, подготовленная в Microsoft PowerPoint*.

Литература:

- *Курдюмова Т. Ф.* Литература. 6 класс: учебник-хрестоматия. В 2 ч. М.: Дрофа, Российский учебник, 2019. Ч. 1. 272 с.; Ч. 2. 240 с.
- *Босова Л. Л., Босова А. Ю.* Информатика: учебник для 6 класса. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021. 224 с.

Предварительная подготовка: создать аккаунты на сайте: <https://scratch.mit.edu/> или установить программную среду Scratch на компьютеры.

* Презентацию можно скачать на сайте ИНФО: http://infojournal.ru/journals/school/school_01-2022/

План урока.

№ этапа	Содержание этапа урока	Время, мин	Виды и формы работы
1	Организационный момент	2	Приветствие. Мотивация и стимулирование деятельности учащихся
2	Актуализация знаний	4	Беседа, создание проблемной ситуации
3	Изучение нового материала	12	Фронтальная работа
4	Закрепление изученного материала	12	Работа в группах по карточкам
5	Физкультминутка	4	Разминка, упражнения для глаз
6	Выполнение проекта «Мой любимый литературный герой» к стихотворению Н. А. Некрасова «Мужичок с ноготок» в среде программирования Scratch	37	Работа в группах в среде Scratch
7	Представление проекта	15	Презентация проекта
8	Подведение итогов урока	3	Рефлексия настроения и эмоционального состояния
9	Домашнее задание	1	

Ход урока**1. Организационный момент**

Учитель.

Сегодня особенный, творческий час.

В мир классики я приглашаю всех вас.

Кто автор? Что пишет? Узнаем мы на уроке...

Кому посвящаются автора строки?

Читать и исследовать — наша задача.

Надеюсь, что ждет вас, конечно, удача! [11]

2. Актуализация знаний

Учитель. Мир русской поэзии богат и разнообразен. Поэты XVIII—XIX веков в своих произведениях описывали красоту русской природы, события и жизнь людей, выражали свое отношение к происходящему.

Задание.

Расшифруйте слово:

15 – 6 – 12 – 18 – 1 – 19 – 16 – 3

и вы узнаете, с произведением какого поэта мы сегодня познакомимся. Слово запишите заглавными буквами. Каждой букве соответствует ее порядковый номер в алфавите.

А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й	К	Л	М	Н	О	П
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	

Демонстрируется слайд презентации с портретом Н. А. Некрасова (рис. 1).

Учитель. На предыдущем уроке вы познакомились с биографией поэта. Давайте вспомним сведения о нем.

Вопросы и задания:

- Назовите полные имя и отчество Некрасова. (Николай Алексеевич Некрасов.)

- В каком году родился великий русский поэт? (В 1821 году. В 2021 году отмечалось 200-летие со дня его рождения.)
- Каким по счету ребенком он был в семье? (Третьим.)
- Кто занимался воспитанием Некрасова? (Мама.)
- Кем был отец Некрасова? (Армейским офицером.)
- Во сколько лет Некрасов написал свои первые стихи? (В семь лет.)
- Кому было посвящено первое стихотворение Некрасова? (Маме.)
- О чем мечтала Елена Андреевна? (Чтобы сын стал образованным человеком.)
- На какой реке прошло детство Некрасова? (На Волге.)
- Где проводил время Некрасов, когда отца не было дома? (Он играл с крестьянскими детьми.)
- Сколько лет прожил Некрасов? (56 лет.)
- О чем писал в своих произведениях Некрасов? (О природе, о людях, о детях.)

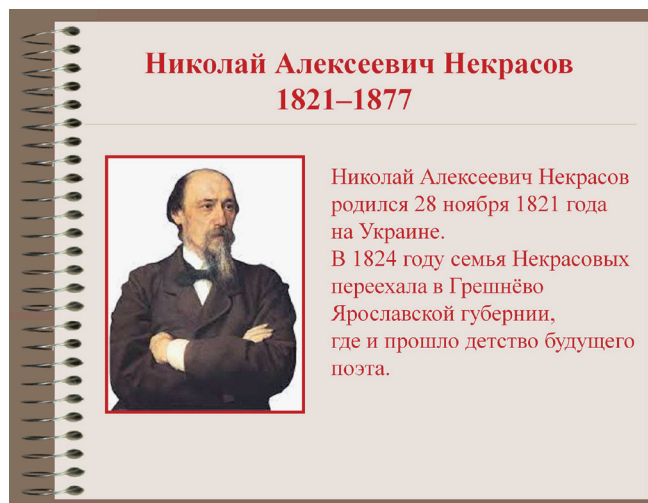


Рис. 1

3. Изучение нового материала

Учитель. Ребята, на предыдущем уроке информатики вы познакомились с видами информационных моделей. По способу представления различают следующие виды информационных моделей: знаковые, образные и смешанные. Все эти виды информационных моделей используются в образовании (иллюстрации в учебниках, наглядные пособия и учебные плакаты) [4].

Давайте рассмотрим более подробно знаковые информационные модели. Разновидностью знаковых информационных моделей являются словесные описания. Множество словесных описаний содержится в ваших школьных учебниках: в учебнике истории представлены модели исторических событий, в учебнике географии — модели географических объектов и природных процессов, в учебнике биологии — модели объектов животного и растительного мира, в учебнике литературы — произведения художественной литературы.

В словесных описаниях ситуации, события, процессы приводятся на естественном языке (русском, английском, немецком и др.). Словесные описания могут быть выполнены в разных стилях. Различают разговорный и книжный стили. Книжный стиль имеет такие разновидности, как научный, официально-деловой, публицистический, художественный.

Произведения художественной литературы — это словесные модели. Они фиксируют внимание читателя на определенных сторонах человеческой жизни. Анализируя литературное произведение, вы выделяете в нем объекты и их свойства, отношения между героями, связи между событиями, проводите параллели с другими произведениями.

Пожалуй, ни у кого из русских поэтов не найдешь столько стихов, посвященных детям, сколько у Некрасова. У него есть поэма, посвященная крестьянским детям. Она так и называется — «Крестьянские дети».

Сегодня мы познакомимся с отрывком из поэмы «Крестьянские дети» — стихотворением «Мужичок с ноготок».

Прослушайте стихотворение. (*Звучит стихотворение Н. А. Некрасова «Мужичок с ноготок» («Однажды, в студеную зимнюю пору») [10].*)

...Однажды, в студеную зимнюю пору,
Я из лесу вышел; был сильный мороз.
Гляжу, поднимается медленно в гору
Лошадка, везущая хворосту воз.
И, шествуя важно, в спокойствии чинном,
Лошадку ведет под уздцы мужичок
В больших сапогах, в полушубке овчинном,
В больших рукавицах... а сам с ноготок!
«Здорово, парнище!» — «Ступай себе мимо!»
— «Уж больно ты грозен, как я погляжу!»
Откуда дровишки? — «Из лесу, вестимо;
Отец, слышишь, рубит, а я отвожу».
(В лесу раздавался топор дровосека.)
«А что, у отца-то большая семья?»
— «Семья-то большая, да два человека
Всего мужиков-то: отец мой да я...»
— «Так вон оно что! А как звать тебя?»
— «Власом».
— «А кой тебе годик?» — «Шестой миновал...
Ну, мертвая!» — крикнул малюточка басом.
Рванул под уздцы и быстрее зашагал...

Понравилось вам стихотворение? Чем? (*Ответы учащихся.*)

От чьего лица написано это стихотворение? (*От лица автора.*)

Прочитайте самостоятельно вполголоса стихотворение.

Давайте дадим объяснение значения слов из стихотворения «Мужичок с ноготок».

Словарная работа [2].

- Что значит «студеная пора»? (*Очень холодно.*)
- «Хворост»? (*Сухие сучья, ветви.*)
- «В спокойствии чинном»? (*Спокойно, важно.*)
- «Под уздцы»? (*Уздцы — это часть конской сбруи, надеваемые на голову лошади ремни с удилами и поводьями.*)
- «В полушубке овчинном»? (*Полушубок — короткая, до колен, верхняя одежда на меху.*)
- «С ноготок»? (*Очень маленький.*)
- «Парнище»? (*Мальчик, парень.*)
- «Больно он грозен»? (*Очень грозен.*)
- «Шестой миновал»? (*Исполнилось шесть лет.*)
- «Шествуя важно» (*Идя важно, не торопясь.*)
- «Вестимо»? (*Конечно, разумеется.*)

4. Закрепление изученного материала

Работа по карточкам.

Учитель предлагает выбрать направление (роль), к которому ученик проявляет интерес: сценарист, художник, программист, музыкант. Ребята делятся на группы по три-четыре человека. Каждая группа получает от учителя задание на карточках. Ребята находят ответы на вопросы в тексте стихотворения в учебнике литературы [7] и устно отвечают.

Команда 1.

1. Как зовут мальчика? (*«Власом».*)
2. Сколько ему лет? (*«Шестой миновал».*)
3. Как выглядит мальчик? Найдите в тексте его описание. (*«В больших сапогах, в полушубке овчинном, В больших рукавицах... а сам с ноготок!»*)

Команда 2.

1. Подумайте, почему вся одежда велика Власу? (*В бедной крестьянской семье одежда передавалась от одного ребенка к другому.*)
2. Где поэт встретил мальчика? (*В лесу.*)
3. В какое время года произошла встреча? (*Зимой.*)

Команда 3.

1. Найдите в тексте и прочитайте описание времени, когда происходят события. (*«Однажды, в студеную зимнюю пору, Я из лесу вышел, был сильный мороз.»*)
2. Почему мальчик оказался в лесу в такой мороз? (*Мальчик пришел с отцом в лес за дровами. Он хотя и маленький, но уже помогает взрослым.*)
3. Найдите в тексте и прочитайте слова Власа о его семье. (*«Семья-то большая, да два человека Всего мужиков-то: отец мой да я.»*)

Команда 4.

1. Что значит, что мальчик шествует «в спокойствии чинном»? (*Не суетится, не резвится,*

не шалит. Он во всем подражает взрослым. Делает все неторопливо, уверенно, без лишних движений.)

2. Найдите слова, с которыми Влас обращается к лошади. («“Ну, мертвая!” — крикнул малюточка басом».)
3. Почему он так говорит? (Лошадь остановилась. Мальчик кричит так, как кричат взрослые на лошадей, которые замедлили шаг.)

Команда 5.

1. Как разговаривает Влас? Найдите подтверждение своему ответу в тексте. (Коротко и грубо. «“Здорово, парнище!” — “Ступай себе мимо!”»)
2. Что подчеркивает Некрасов словом «парнище»? (Некрасов подчеркивает, что мальчик мал и ростом, и по годам. Поэтому мальчик отвечает сердито на это приветствие поэта.)
3. Как вы думаете, как автор относится к мальчику? Почему вы так решили? (С уважением, с любовью. Он называет мальчика ласково: «мужичок», «малюточка».)

Команда 6.

1. «Семья-то большая, да два человека Всего мужиков-то: отец мой да я». Подумайте, почему мальчик так говорит? (Он понимает важность своей работы в семье.)
2. Как идет мальчик? Найдите в тексте и прочитайте нужные строки. (Он идет гордо, важно: «шествуя важно, в спокойствии чинном». Ему некогда разговаривать с поэтом, ему нужно работать.)
3. Некрасов говорит, что мальчик «шестует важно». Не идет, не бредет, не шагает, а «шестует». Почему поэт подобрал именно это слово? (Мальчик уважает себя за то, что ему доверили такое важное дело. Он гордится этим.)

Задание командам.

Составить синквейн, описать лирического героя по следующей памятке:

1. Имя героя.
2. Два слова — признака героя («Какой?»).
3. Три слова — действия героя («Что делает?»).

4. Одно предложение о герое.
5. Кто он.

Учитель. Если вы еще не знаете, что такое синквейн, то я вам сейчас объясню.

Синквейн (от фр. cinquains, англ. cinquain) — это творческая работа, которая имеет короткую форму стихотворения, состоящего из пяти нерифмованных строк. Синквейн — это не простое стихотворение, а стихотворение, написанное по следующим правилам:

- 1-я строка — одно существительное, выражающее главную тему синквейна.
- 2-я строка — два прилагательных, выражающих главную мысль.
- 3-я строка — три глагола, описывающих действия в рамках темы.
- 4-я строка — фраза, несущая определенный смысл.
- 5-я строка — заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

Пример работы по памятке:

1. Влас.
2. Маленький, важный.
3. Ведет, шествует, отвозит.
4. Влас чинно ведет под уздцы лошадь.
5. Помощник.

5. Физкультминутка

Разминка «Зимние забавы».

Мы зимой в снежки играем, мы играем.
(Имитируют лепку снежков.)

По сугробам мы шагаем, мы шагаем.
(Шагают, высоко поднимая колени.)

И на лыжах мы бежим, мы бежим.
(Прыгают на месте.)

На коньках по льду скользим, мы скользим.
(Махи руками — одна вперед, вторая назад, и на оборот.)

И снегурку лепим мы, лепим мы.
(Имитируют лепку.)

Гостью-зиму любим мы, любим мы.
(Разводят руки в поклоне и ставят на пояс.)

Упражнения для глаз (рис. 2).



Рис. 2 [5]

6. Выполнение проекта «Мой любимый литературный герой» к стихотворению Н. А. Некрасова «Мужичок с ноготок» в среде программирования Scratch

Учитель. Ребята, вы разделились на команды, когда выполняли задания по карточкам. В каждой команде у вас есть сценарист, программист, музыкант и художник. Сейчас вы будете работать над проектом, назовем его «Мой любимый литературный герой». Вам нужно создать анимацию (мультфильм) к стихотворению Н. А. Некрасова «Мужичок с ноготок».

Этапы проекта.

1. Изучение стихотворения, выбор концепции анимации.
2. Выбор спрайтов и фонов из библиотек среды программирования Scratch (также можно нарисовать самостоятельно).
3. Редактирование спрайтов и фонов в графическом редакторе.
4. Озвучивание персонажей.
5. Создание программы для анимации персонажей.
6. Тестирование мультфильма и его доработка.
7. Публикация проекта.
8. Презентация проекта.

Scratch позволяет работать над проектами совместно. Для выполнения данного проекта собраны команды. Каждому члену команды поручено то, что получается у него лучше всего.

Распределение ролей в команде.

- сценаристы — разрабатывают сценарий проекта;
- художники — подбирают (или рисуют) фоны, спрайты;
- музыканты — записывают звуковое сопровождение;
- программисты — создают скрипты для спрайтов, пишут программный код.

7. Представление проекта

Представление готового проекта и его демонстрация происходят в классе с использованием мультимедийного проектора. Представители от каждой команды демонстрируют проекты классу. Учитель и ученики обсуждают и оценивают проекты. Учителю помимо собственно проекта и его представления следует также оценить умения учащихся работать в группе:

- наличие определенных обязанностей у каждого участника команды и их функциональное разделение;
- взаимодействие членов команды, направленное на результат работы;
- вклад каждого члена команды.

К оцениванию проектов можно подключить приглашенных участников мероприятия: классного руководителя, представителя администрации школы, членов школьного научного общества, родителей. Тогда оценивание будет более объективным.

Пример реализованного проекта «Мой любимый литературный герой» к стихотворению Н. А. Некрасова «Мужичок с ноготок» в среде программирования Scratch (рис. 3) размещен на сайте Scratch:

<https://scratch.mit.edu/projects/604578399/>
(над проектом работали ученики 6 «Б» класса МОУ СОШ № 1 г. Зеленокумска Луиза Алавердян, Екатерина Алейникова, Геннадий Нахрачёв; руководитель проекта — автор данной статьи). Для запуска проекта нажмите на зеленый флажок. Не забудьте включить звук. Программные коды проекта представлены в *Приложении*.

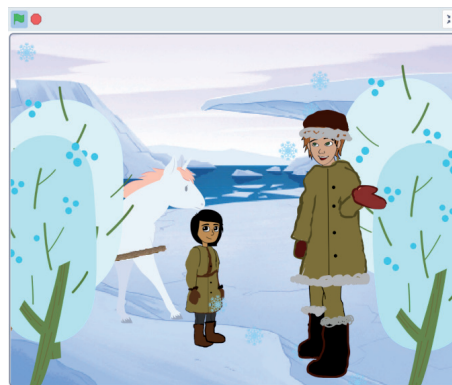


Рис. 3

8. Подведение итогов урока

Учащиеся по очереди высказываются одним предложением, выбирая начало фразы из «экрана рефлексии», представленного на доске:

- Сегодня я узнал...
- Я выполнял задания...
- Я понял, что...
- Теперь я могу...
- Я научился...
- У меня получилось...
- Я смог...
- Меня удивило...
- Урок дал мне для жизни...
- Мне захотелось...
- Было интересно...
- Было трудно...

9. Домашнее задание

Задание. Выучить отрывок из поэмы «Крестьянские дети» наизусть.

Учитель. Как будете учить наизусть? (*С выражением, с интонацией, с соблюдением пауз.*)

Список источников

1. Авторская мастерская Л. Л. Босовой // Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний». <https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/>
2. Анализ стихотворения Некрасова «Мужичок с ноготок». <https://ostihe.ru/analiz-stihotvoreniya/nekrasova/muzhichok-s-nogotok>
3. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: методическое пособие для 5–6 классов. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. 354 с.
4. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: учебник для 6 класса. 7-е изд., стер. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021. 224 с.
5. Гимнастика для глаз. http://дьюти.рф/uploads/posts/2021-10/1635146668_img18.jpg
6. Голиков Д. В. 40 проектов на Scratch для юных программистов. СПб.: БХВ-Петербург, 2019. 192 с.

7. Курдюмова Т. Ф. Литература. 6 класс: учебник-хрестоматия. В 2 ч. М: Дрофа, Российский учебник, 2019. Ч. 1. 167 с.

8. Медведева Е. Е. Проектная деятельность учащихся как средство формирования ключевых компетенций. <https://urok.1sept.ru/articles/596218>

9. Скарлыгина М. Развитие функциональной грамотности на уроках литературного чтения. <https://www.maam.ru/detskijasad/razvitie-funkcionalnoi-gramotnosti-na-urokah-literaturnogo-chtenija.html>

10. Стихотворение Н. А. Некрасова «Однажды, в студеную зимнюю пору» (Стихи Русских Поэтов) // YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=RVnRDgOMxL0&ab_channel=СтихиРусскихПоэтов

11. Требесова М. А. Разработка открытого урока по литературному чтению. 3 класс. Н. А. Некрасов «Мужичок с ноготок». <https://multiurok.ru/files/razrabotka-otkrytogo-uroka-po-literaturnomu-chte-2.html>

12. Scratch — Imagine, Program, Share. <https://scratch.mit.edu/>

Приложение

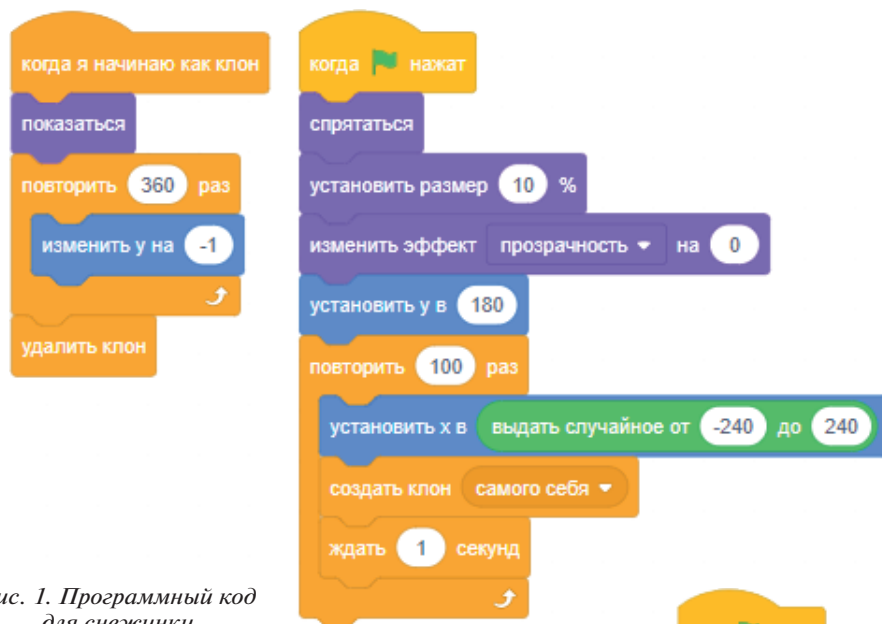


Рис. 1. Программный код для снежинки

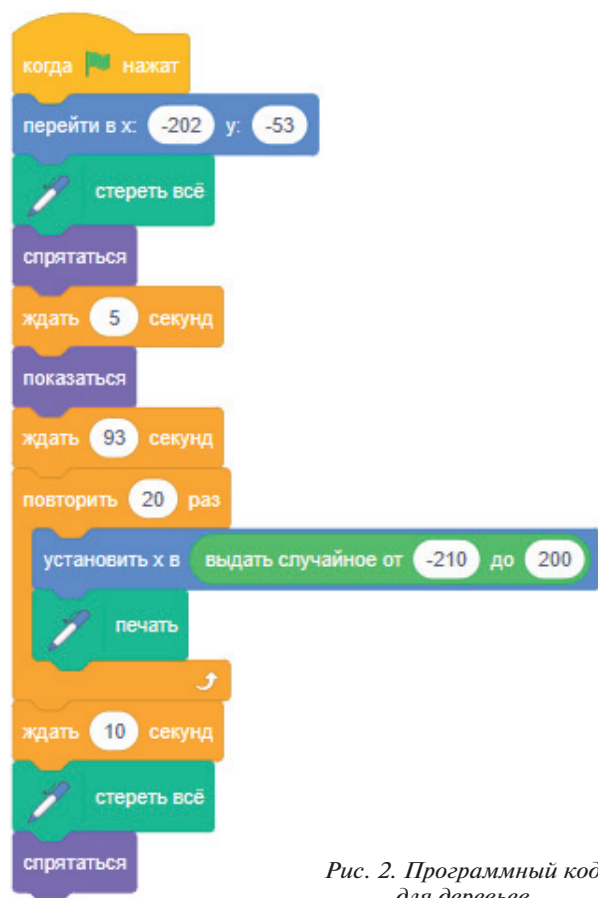


Рис. 2. Программный код для деревьев

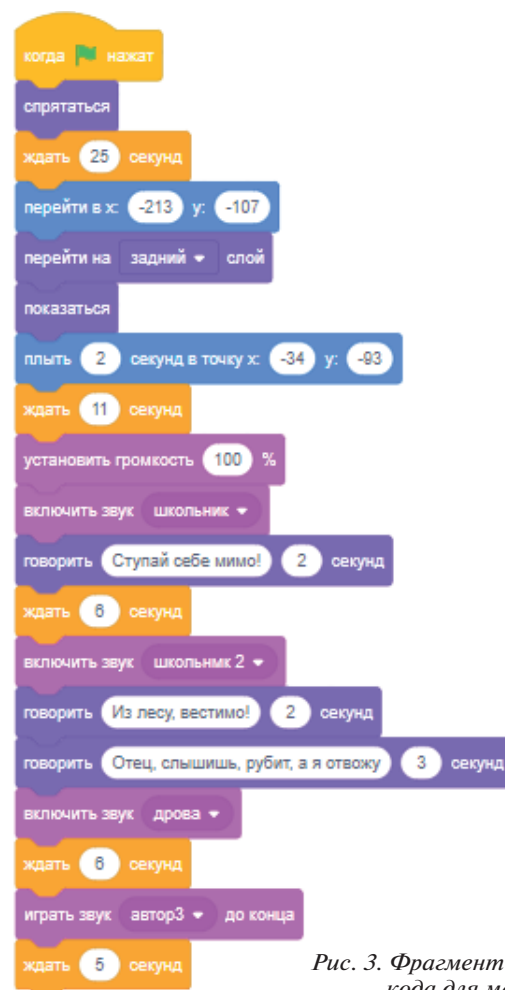


Рис. 3. Фрагмент программного кода для мальчика

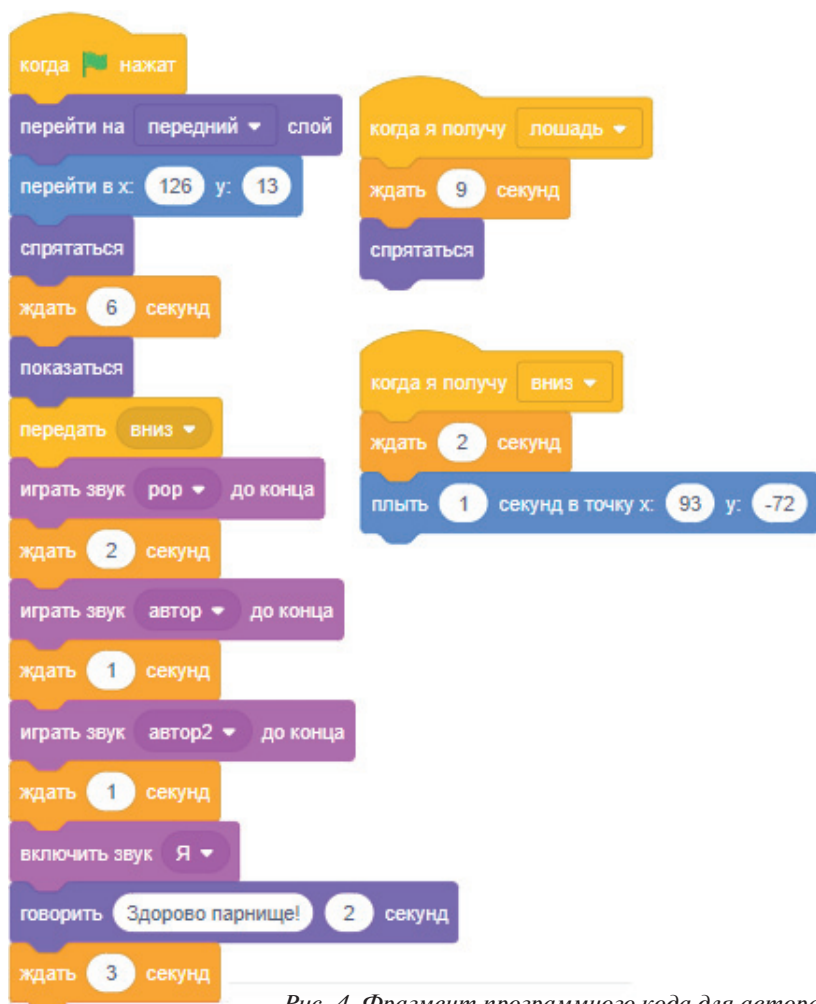


Рис. 4. Фрагмент программного кода для автора

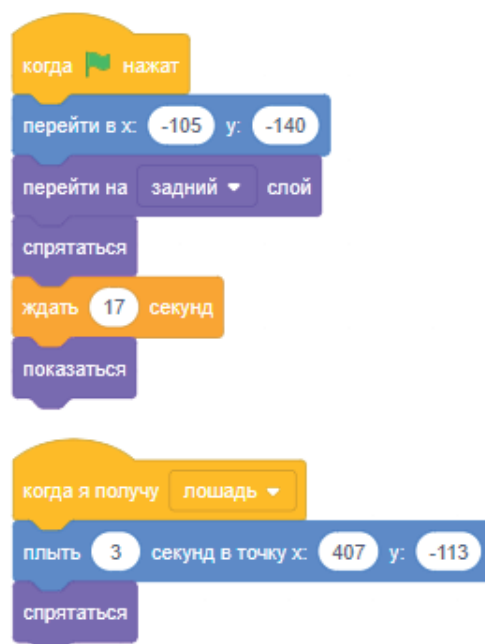


Рис. 5. Программный код для повозки



Рис. 6. Программный код для лошади

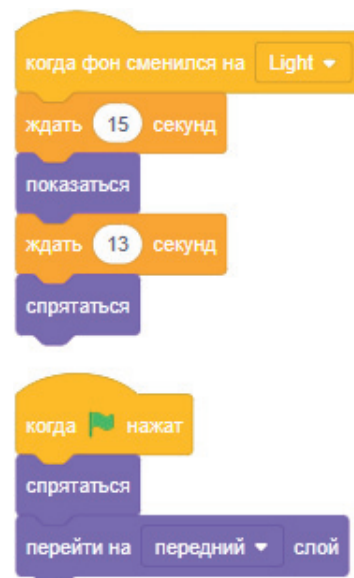


Рис. 7. Программный код для стихотворения