

Конкурс для учащихся начальных классов «КАЛЕЙДОСКОП ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ ПРОЕКТОВ - 2020»

Проекты в области информатики и
цифровых технологий.

Обзор тем работ участников конкурса.



Почему информатика и цифровые технологии?

Потому что в работе над любым проектом школьнику нужны знания и умения из этой предметной области



Какие это знания и умения?



Цифровая грамотность и безопасность

- С целью предотвращения от потенциальных цифровых угроз и негативного воздействия Интернета необходимо целенаправленно формировать цифровую грамотность с младших классов.
- Цифровая безопасность – компонент цифровой грамотности.

ЦИФРОВАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ ШКОЛЬНИКОВ МЛАДШИХ КЛАССОВ

- Интернетом пользуются 52% школьников 10-11 лет.
- 17,4% проводят в интернете за один сеанс от 3 ч. до 10 ч.
- Самостоятельно научились пользоваться Интернетом 42% опрошенных.
- Большинство младших школьников используют Интернет для просмотра Ютуба (в основном мультфильмов и видеороликов) – 38%; 19 % – играют.
- Только 4,35% знают о существовании: сбоях в телефоне, возможности увидеть плохое видео, раскрыть адрес ребенка, возможности поступления угроз и шантажа, взлома аккаунта, существование хакеров и «экранов смерти».
- 34,78% ничего не знают об этических правилах поведения в Интернете и социальных сетях.



Умения работать с информацией

- 99% людей не умеют работать с информацией.
- Работе с информацией учили только разведчиков и журналистов.
- Умение работать с информацией – основной компонент умения учиться.

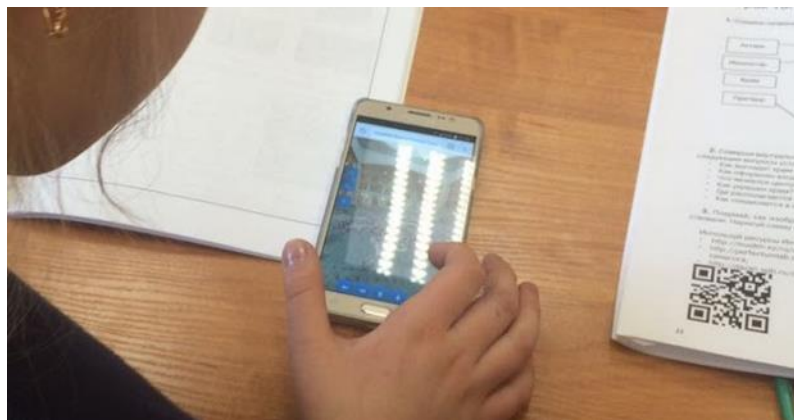
Правила работы с информацией в проекте

- **Получать и выдавать** информацию **порциями**: Последовательно. Постепенно. Постоянно.
- **Отделять** информацию от носителя информации.
- **Собирать** следует втрое больше информации, чем это необходимо для «дела», «сценария», «проекта».
- **Сохранять беспристрастность** к полученной информации и не торопиться высказывать суждение – преждевременная оценка увеличивает риск ошибки, делает человека заложником своей оценки.
- Не путать действия «**информировать**» и «**заинтересовывать**», так как заинтересовывать – стремиться переформатировать чужое сознание.
- **Познавать** – это не значит разделять или исповедовать (использовать, распространять информацию).
- **Отвергаешь** информацию – знай почему отвергаешь: нельзя быть противником или сторонником того, чего не знаешь. Позволь себе «**допускать**»: умей занимать позицию исследователя, следопыта...

Специальный учебный предмет «Информатика»

Среди его основных задач:

- помочь учащимся овладеть основами работы с информацией и
- сформировать у них цифровую грамотность как готовность и способности ребенка уверенно, критично и безопасно выбирать, и применять информационно-коммуникационные технологии в своей жизнедеятельности .



УМК «Информатика» авторского коллектива под рук. Н.В. Матвеевой 2-4 классы



Почему информатику и цифровые технологии эффективно и удобно изучать через проектную деятельность?

Потому что:

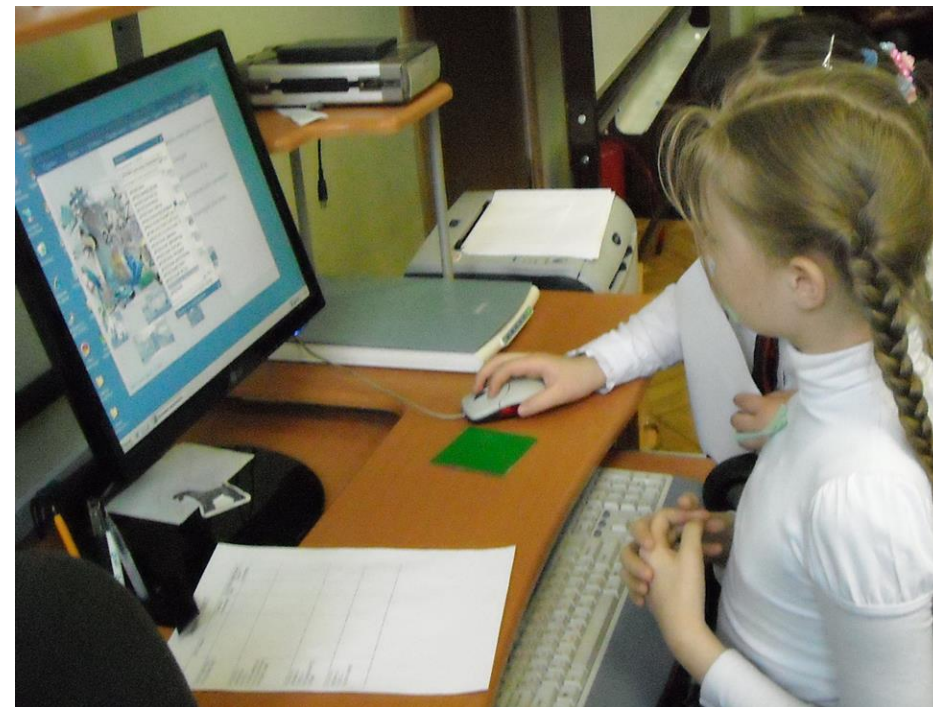
- Сразу в практической деятельности знания добываются, а умения развиваются.
- Есть учебник для детей и методический инструментарий для учителя.



Проект по информатике

Позволяет эффективно решать задачу обеспечения межпредметных связей.

*Союз трех фундаментальных учебных дисциплин — языка, математики и информатики — образует нераздельную основу современного образования.
А.П. Ершов*



Темы работ по Информатике на конкурсе 2020

Тема	класс	ОУ	Участник
Гаджеты вокруг нас	2	Волгоград	Коловоротная Анна
Мой детский журнал	3	Новосибирск	Пантюхов Алексей
Газета – источник информации	4	Уфа	Тагирова Эльвина
Как использовать народные пословицы и поговорки на уроках информатики?	4	Сургут	Файзрахманова Айзиля
Вред и польза сотовых телефонов	4	РБ	Яныбеков Вячеслав
КОНСТРУКТОР ЛЕГО: виртуальный или реальный?	5	Ноябрьск	Крышталь Владислав
Виртуальная выставка	5	Крым	Лагутин Роман
Океан еды	4	Н. Новгород	Пешков Иван

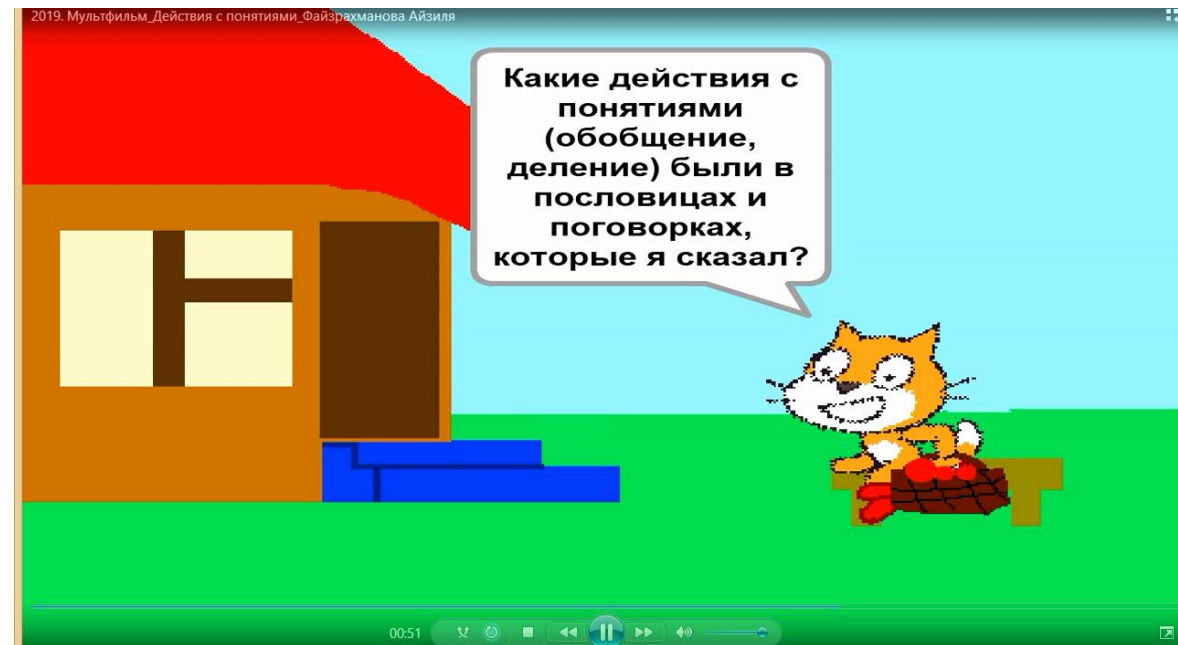
Проекты о работе с информацией



«Как использовать народные пословицы и поговорки на уроках информатики?»

- сделана подборка народных пословиц и поговорок, которые можно использовать на уроках информатики в 4 классе;
- создан сборник заданий с народными пословицами и поговорками для уроков информатики.

Запомните
русские народные
пословицы и
поговорки и
подумайте:
обобщение или
деление понятий
в них
присутствует



«Газета – источник информации»

Цель работы: изучить и использовать методы сбора и обработки информации для газеты.

- Посещение редакции газеты «Башкортостан»,
- знакомство с историей газеты, со специалистами,
- изучение методов сбора и обработки информации,
- выпуск классной газеты «Весточки 4Б».



ДЕНЬ САМОУПРАВЛЕНИЯ

ОБЪЯВЛЕНИЕ
ПРАВИЛЬНОЕ ПИТАНИЕ – ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ КАЖДОГО ИЗ НАС

Завтраки в нашей столовой принесут вам много пользы. Во-первых, вы сможете пролегу стировать вкусные блюда из нашей столовой, во-вторых, вы сможете восстановить энергию, потраченную на уроках, и, в-третьих, вы сможете пообщаться с друзьями в непринужденной обстановке.

Весь бутерброд и печенье не смогут заменить полноценного завтрака. Чтобы быть здоровым, нужно есть разные и полезные продукты. Помни «Ты есть то, что ты ешь!»

При этом, надо не забывать про режим питания: первый завтрак перед уходом в школу (7:30); второй завтрак в школе (10-11 часов); обед (часов в 13-14 дома); ужин (не позднее, чем за 2 часа до сна).

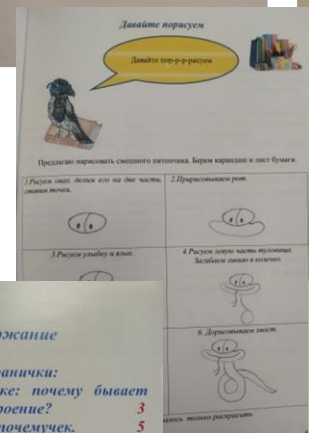
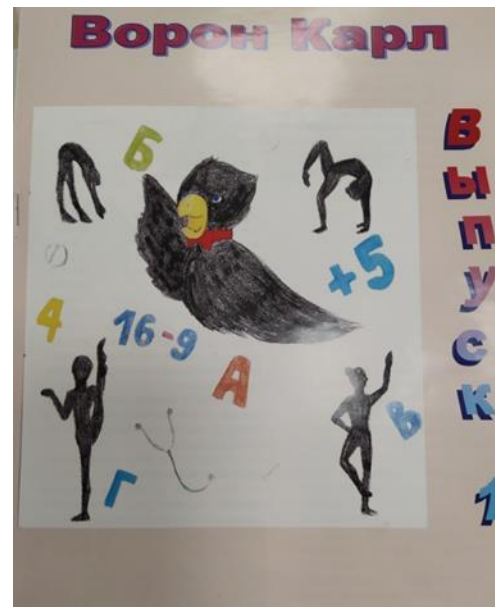
Наши пожелания!
Наш одноклассник Максим попал в больницу! Мы желаем ему скорейшего выздоровления! Максим, мы тебя все ждем!

Главный редактор: Татарова Э.
Корреспонденты: ученики 4Б класса
Фотожурналист: Карюков И.
Адрес: г.Уфа, ул. Худайбердиева, 15

«Мой детский журнал»

Содержание работы:

- 1) Изучены детские журналы.
- 2) изучены читательские интересы ребят школы.
- 3) Познакомлены одноклассники с журналами.
- 4) Издание своего журнала.



Содержание

1. Научные странички:	
1.1. О человеке: почему бывает плохое настроение?	3
1.2. Вопросы почемучек.	5
1.3. Архитектура и искусство. Правило Золотого сечения.	6
2. Давайте порисуем.	7
3. Минутка здоровья.	8
4. Речевая разминка.	11
5. Давайте поиграем.	11



Проекты о цифровых технологиях



«Океан еды»

- Из деталей конструктора LEGO Mindstorms выполнена действующая модель, демонстрирующая процесс производства водорослей.
- Для работы модели написана компьютерная программа.

ОПИСАНИЕ МОДЕЛИ АКВАФЕРМЫ



Датчик цвета и средний мотор сортируют водоросли и брак



Отсек транспортировки автоматически определяет нужное количество груза



Миниактуатор опускает водоросли при шторме



В шахте переработки из водорослей получают сухой порошок и масло



Дрон отвозит груз на склад

«Виртуальная выставка»

- Изучена программа Microsoft PowerPoint, ее инструменты и возможностями;
- Проведена обработка отсканированных цифровых документов;
- Создана «Виртуальная выставка» - презентация Microsoft PowerPoint на тему «Война глазами детей», обработана в видеоредакторе Windows10, готовый видеоролик размещён на YouTube, ссылка на него размещена в социальных сетях ВКонтакте, Одноклассники, Facebook.

МБОУ «Константиновская школа» Симферопольского района Республики Крым



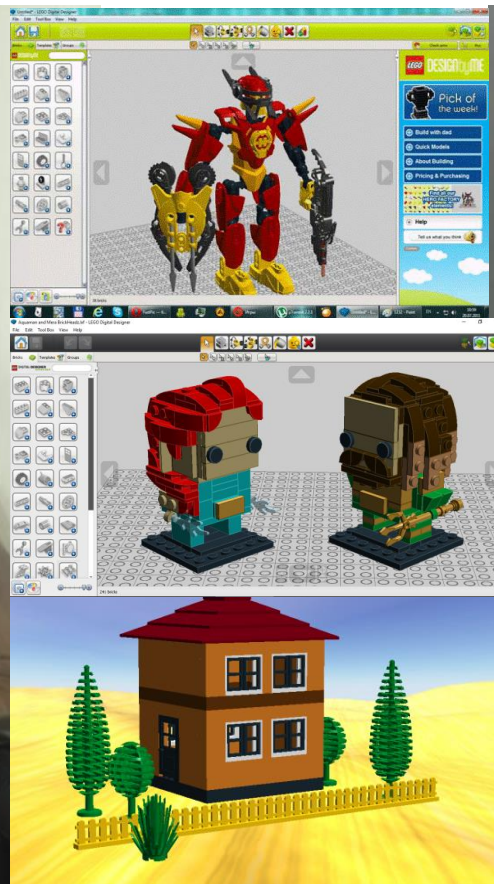
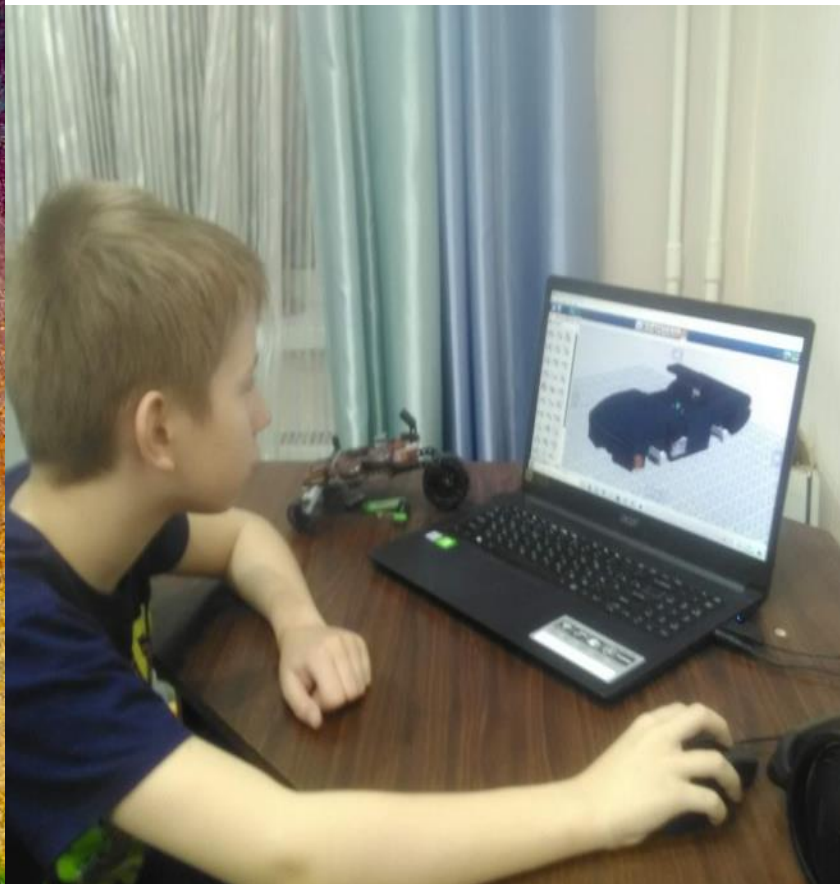
Виртуальная выставка «Война глазами детей»

Лагутин Роман
5 класс



«КОНСТРУКТОР ЛЕГО: виртуальный или реальный?»

- Цель работы — выяснить, какой конструктор лучше реальный ЛЕГО или виртуальный LEGO DIGITAL DESIGNER.



«Вред и польза сотовых телефонов»

- Проведен опрос учащихся начальных классов с целью выявления частоты использования ими сотового телефона в течение дня.
- Изучены различные теоретические источники по теме исследования.
- Выявлена польза и возможный вред сотовых телефонов.
- Составлена памятка для учащихся начальных классов по безопасному пользованию сотовым телефоном.

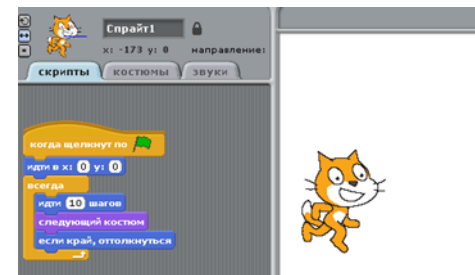


«Гаджеты вокруг нас»

- изучено разнообразие гаджетов,
- изучено использование гаджетов в быту,
- проведено анкетирование одноклассников,
- проанализированы причины использования.



Информатика в начальной школе



- учимся работать с информацией!
- становимся грамотным пользователем компьютера!
- получаем навыки творческой, исследовательской и проектной деятельности, в том числе в средах программирования!



УМК Матвеевой Н.В. и др.
Информатика 2-4 БИНОМ



Творческих успехов и достижений!

