**Реалізація проєктів в курсі інформатики початкової школи**

Реалізація проєктів в курсі інформатики для початкової школи може бути важливою складовою навчання, оскільки це допомагає учням вивчати комп'ютерні навички та розвивати творчий підхід до розв'язання завдань. Нижче наведено кілька ідей та кроків для реалізації проєктів в курсі інформатики для початкової школи:

1. **Вибір теми проекту:**

Підбирайте теми, які цікаві для учнів і відповідають їхньому рівню знань.

Зокрема, можливі теми включають основи програмування, створення мультимедійних презентацій, робота з графікою тощо.

1. **Планування:**

Допоможіть учням скласти план проєкту. Це може бути списком завдань, які потрібно виконати, та термінами їх виконання.

1. **Вивчення матеріалу:**

Надайте учням доступ до необхідних навчальних матеріалів, підручників, відеоуроків і веб-ресурсів.

1. **Робота з програмами і інструментами:**

Навчіть учнів користуватися необхідними програмами та інструментами для виконання проєкту. Наприклад, учіть їх використовувати текстові редактори, графічні програми, презентаційні інструменти тощо.

1. **Створення проєкту:**

Нехай учні створюють свій проєкт. Це може бути створення веб-сайту, мультимедійної презентації, ігри або навіть роботи з мікроконтролерами, якщо вони здатні це робити.

1. **Допомога та підтримка:**

Забезпечте можливість учням отримувати допомогу і поради в разі потреби. Вчитель може бути наставником і консультантом.

1. **Оцінювання та представлення проєкту:**

Завершивши проєкт, дайте учням можливість представити його перед класом або шкільною громадою. Оцініть їхні досягнення.

1. **Рефлексія:**

По закінченні проєкту проведіть рефлексію разом з учнями. Обговоріть, що вони навчилися під час роботи над проєктом і як вони можуть поліпшити свої навички.

1. **Зберігання та публікація:**

Збережіть проєкти учнів та, за можливістю, опублікуйте їх, наприклад, на шкільному веб-сайті або в цифровій бібліотеці.

1. **Поширення навичок інформатики:**

Підтримуйте і популяризуйте навчання інформатики в школі, можливо, проводячи інформаційні заходи або воркшопи для учнів і батьків.

Нехай проєкти в курсі інформатики для початкової школи будуть цікавим та педагогічно цінним способом розвивати навички учнів у галузі інформатики та комп'ютерних технологій.

Приклад 1

**Тема проекту:** "Створення мультимедійної презентації про мою улюблену країну"

**Ціль проекту:** Учні мають навчитися використовувати текстовий редактор для створення мультимедійних презентацій, дослідити інформацію про обрану країну та поділитися цією інформацією зі своїми однокласниками.

**Кроки проекту:**

**Вибір країни:** Учні обирають країну, яку вони хочуть вивчати та представити. Країна може бути будь-якою, іноземною або власною.

**Дослідження:** Учні збирають інформацію про обрану країну, включаючи географічні особливості, культуру, історію, традиції, визначні пам'ятки тощо. Вони можуть використовувати підручники, Інтернет або довідкові джерела.

**Створення презентації:** Учні використовують текстовий редактор або інші програми для створення мультимедійної презентації. Презентація повинна включати текст, зображення, анімацію та, можливо, звуки.

**Публікація презентації:** Учні зберігають свою презентацію на комп'ютері та, за можливістю, завантажують її на спільну платформу для подальшого перегляду.

**Представлення перед класом:** Кожен учень представляє свою презентацію перед класом. Вони можуть використовувати комп'ютер або проектор для показу.

**Обговорення та оцінювання:** Після кожної презентації клас обговорює інформацію, яку учень подав, і ставить оцінку за якість виконання проекту.

**Рефлексія:** Учні обговорюють свій досвід роботи над проєктом та те, що вони навчилися під час створення презентації.

Цей проект допомагає учням розвивати навички інформатики, дослідницькі здібності та навички громадського виступу, а також підвищує їх обізнаність про різні країни та культури.

Приклад 2:

**Тема проекту:** "Створення анімованого інтерактивного оповідання"

**Ціль проекту:** Учні мають створити анімоване інтерактивне оповідання, яке демонструє їхні навички використання комп'ютера та розвиває творчий мислення.

**Кроки проекту:**

**Вибір теми оповідання:** Учні обирають тему для свого оповідання. Це може бути казка, історія про пригоди героїв, розповідь про подорож, тощо.

**Створення сюжету:** Учні розробляють сюжет оповідання, включаючи в нього початок, середину та закінчення. Вони також вибирають головних героїв та події, які будуть відбуватися.

**Написання тексту:** Учні пишуть текст оповідання. Важливо використовувати мову та слова, зрозумілі для їхнього віку.

**Створення графіки:** Учні малюють або створюють графіку для свого оповідання. Вони можуть використовувати прості малюнки або навіть фотографії.

**Анімація:** За допомогою спеціальних програм (наприклад, Scratch або Tinkercad) учні додають анімацію до свого оповідання. Наприклад, вони можуть рухати героїв, додавати анімовані об'єкти, тощо.

**Інтерактивність:** Учні додають елементи інтерактивності, такі як кнопки для переходу між сторінками, завдання для героїв, які читач може вирішити, тощо.

**Тестування і виправлення помилок:** Учні перевіряють своє оповідання та виправляють будь-які помилки.

**Публікація:** Готове анімоване оповідання може бути опубліковане на шкільному веб-сайті або показане класу під час презентації проектів.

**Обговорення і оцінювання:** Учні можуть обговорити інші проекти та оцінити їх, використовуючи критерії, які були визначені на початку проекту.

Цей проект сприяє розвитку креативних інформаційних навичок учнів та дозволяє їм використовувати комп'ютери для створення щось власного та унікального. Він також розвиває навички планування, співпраці та вирішення завдань.

Приклад 3:

Зважаючи на вікові особливості учнів початкової школи, проект в курсі інформатики може бути спрощеним і орієнтованим на розвиток базових навичок. Ось приклад такого проекту:

**Тема проекту:** "Створення власного казкового персонажа"

**Ціль проекту:** Учні мають створити свого унікального казкового персонажа та намалювати його, використовуючи комп'ютер.

**Кроки проекту:**

**Вибір ім'я та виду персонажа:** Учні обирають ім'я для свого казкового персонажа та розміркувати, який вид він буде мати (тваринка, фантастична істота тощо).

**Малювання персонажа:** За допомогою простої програми для малювання або онлайн-інструменту, учні намалюють свого казкового персонажа на екрані комп'ютера. Вони можуть використовувати мишку або сенсорний екран для малювання.

**Додавання кольорів:** Учні вибирають кольори та зафарбовують свого персонажа.

**Додавання деталей:** Діти можуть додавати деталі до свого персонажа, такі як очі, вуста, одяг і т.д.

**Збереження малюнка:** Після завершення малюнка, учні зберігають його на комп'ютері або видаляють його на папірі.

**Представлення перед класом:** Кожен учень представляє свого казкового персонажа перед класом, розповідає історію про нього і пояснює, чому він вибрав саме такого персонажа.

**Обговорення і оцінювання:** Клас може обговорити всіх персонажів, порівняти їх та обрати найкращого. Оцінювання може проводитися на основі критеріїв, таких як творчість, оригінальність та барвистість.

Цей проект розвиває навички використання комп'ютера для малювання та створення малюнків, а також сприяє розвитку креативного мислення і розкриттю фантазії учнів.