

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СРЕДЫ ПЕРВОЛОГО В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕОМЕТРИИ

Кострова О.Н.

ГОУ СПО «Вологодский педагогический колледж»,
Россия, 160901, г. Вологда, ул. Сокольская 8, кв. 7,
Тел.: (8172)55-93-44,
E-mail: kolnik76@mail.ru

Для реализации проектов, проводимых в начальной школе при изучении геометрического материала, подходят различные компьютерные среды. Наиболее удобной с разных точек зрения представляется работа в ПервоЛого. Эта компьютерная среда сочетает в себе богатые возможности для решения интересных детям задач, моделирующих самые разные объекты и процессы окружающего мира.

Основные педагогические идеи применения Лого, а также первые версии Лого-систем были разработаны под руководством профессора Сеймурта Пейперта. Работая над Лого, С. Пейперт преследовал цель создать среду, в которой дети могут научиться общению с компьютером, используя язык математики. Главная роль в этом общении отводится исполнителю Черепашке. Черепашка обладает такими свойствами, как положение в пространстве, направление и способность понимать команды, которые позволяют заниматься с ее помощью геометрией [1].

По мнению С. Пейперта, Лого является идеальной средой для изучения базовых математических понятий, таких как угол, многоугольник, переменная и др. [1]

Работая над проектом «Многоугольники», можно предложить учащимся оформить собранную информацию в виде альбома, используя различные возможности среды ПервоЛого:

- с помощью инструментов графического редактора изобразить многоугольники;
- в текстовом редакторе оформить занимательный материал (задачи, загадки и др.);
- поместить фотографии или видефрагменты, в которых показано, где в окружающем нас мире встречаются многоугольники;
- создать команды для рисования Черепашкой правильных многоугольников (рис. 1) и узоров из правильных многоугольников (рис.2).

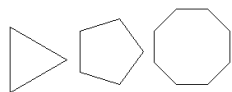


Рис. 1

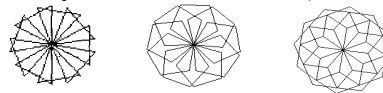


Рис. 2

Таким образом, создавая альбомы с использованием среды ПервоЛого, учащиеся могут сочетать в своих работах текст, графику, звуки, видео и мультипликацию.

Литература.

1. Пейперт С. Переворот в сознании: Дети, компьютеры и плодотворные идеи: Пер. с англ. / Под ред. А. В. Беляевой, В. В. Леонаса. – М.: Педагогика, 1989. 224 стр.