

Мастер-класс «Разработка интерактивных цифровых образовательных сценариев для популяризации культурного наследия народов России на материале русского былинного эпоса). »

Вступительное слово:

Русские былины - кладезь народных героических сказаний о богатырях. Эти произведения способны всерьез заинтересовать ребят историей русского народа. Былина в русском фольклоре - это жанр, повествующий о героических подвигах богатырей, которые защищали родину-Русь от разных злодеев и напастей. Главные герои русских народных былин, безусловно, богатыри. Могучие и мудрые, добрые и суровые, все они отличаются возвышенным патриотизмом, готовностью приходить на помощь родине всякий раз, как понадобится.

Окунуться в историческое прошлое своих предков, учиться патриотизму, состраданию и сопереживанию, содействовать этнокультурному образованию, помогает создание анимированных историй в процессе обучения ребят визуальному - программированию. Через создание сказочно-былинного действия, где задается местоположение, движение, разговорная речь богатырей, ребята изучают этнокультуру. Пробуют воссоздать, представить через анимированные сюжеты быт, поведение, поступки, особенности языковой культуры богатырей. А различные эффекты анимации и мультимедиа позволяют оживить былинных героев, погрузить ребят в увлекательно - творческий процесс.

Создавая свои проекты посредством инструментов Scratch - программирования, ребята пробуют себя в роли писателя, аниматора и одновременно программиста. Воспроизводя интересные исторические сюжеты, они не только конструируют, но и озвучивают свои проекты, а изучая старорусский язык, учатся говорить на языке былинных героев. (фрагмент 2)

При обучении Scratch - программированию ярко выражены метапредметные связи с литературой, русским языком, историей. Создание анимированных мультимедийных сюжетов способствует развитию внимания, самостоятельности, ответственности, а также развитию логического, проектного, творческого, критического, аналитического, продуктивного мышления начинающего разработчика цифрового продукта. Все эти навыки наиболее востребованы в 21-м веке и гарантируют дальнейшие успехи усердного ученика как в учёбе, так и в

последующей работе. В 21-м веке умение программировать так же необходимо человеку, как умение читать и писать. При этом совсем не обязательно становиться профессиональным программистом. А вот получать радость и удовольствие от творческого процесса, создавая анимацию — доступно каждому!

Достичь результатов в данном обучении помогает использование таких педагогических технологий как:

- Информационно – коммуникационные
- Технология развития критического мышления
- Проектная технология
- Технология развивающего обучения
- Технология проблемного обучения
- Игровые технологии
- Технология мастерских
- Технология интегрированного обучения
- Педагогика сотрудничества.
- Технологии уровневой дифференциации.
- Групповые технологии.

Обучаясь программированию в Scratch, практически невозможно ошибиться, т. к. здесь нет необходимости заучивать наизусть слова искусственного языка. Программы в Scratch не пишут, а собирают с помощью мышки из готовых блоков-команд. С помощью Scratch можно создавать самые разные интересные истории. Учителя и учащиеся во всем мире с удовольствием изучают Scratch и создают свои компьютерные истории, игры и анимацию, викторины. Воссоздавая, таким образом былинные истории, наши школьники благодаря современным языкам и средам программирования превращают процесс анимационного программирования в настоящее творчество.

Предлагаю попробовать себя в роли разработчика анимированной былинной истории, погрузившись в мир Scratch - программирования.

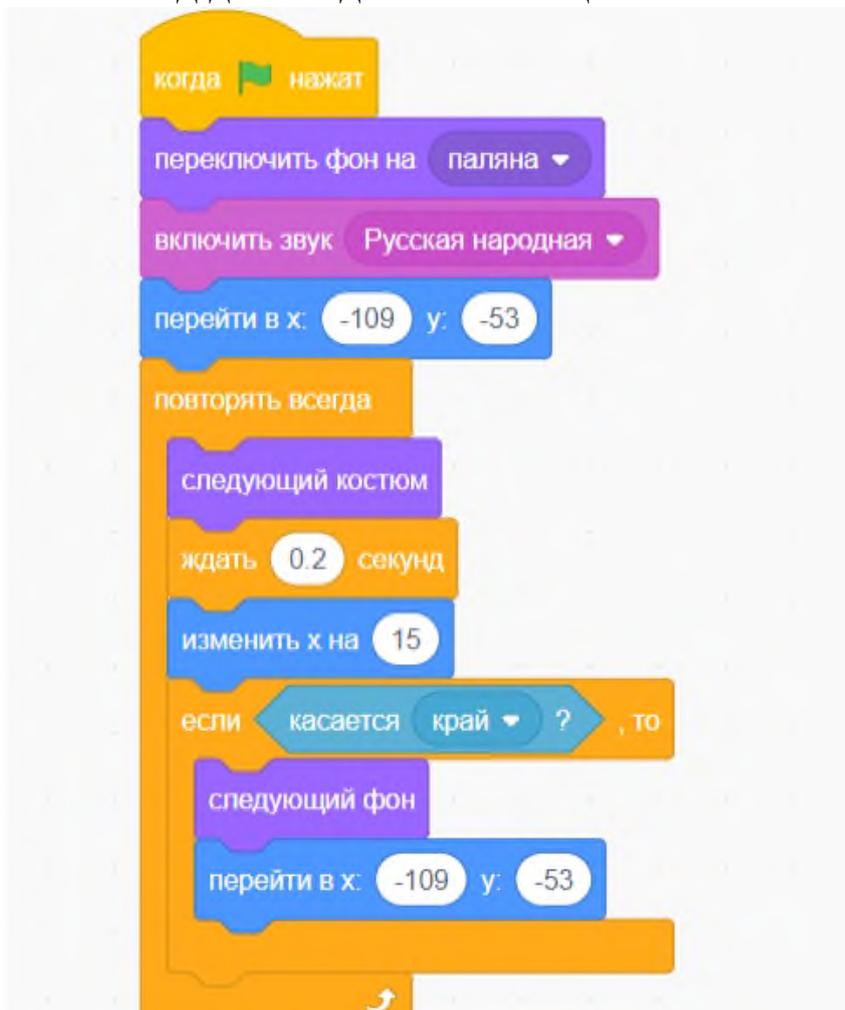
Практическое задание: Создать анимацию по фрагменту из Русской былины и озвучить.

Приложение 1: Фрагмент былины

Из того ли то из города из Мурома,
Из того села да Карачарова

Выезжал удаленький дородный добрый молодец.
Он стоял заутреню во Муроме,
А й к обеденке поспеть хотел он в стольный Киев-град.
Да й подъехал он ко славному ко городу к Чернигову.
У того ли города Чернигова
Нагнано-то силушки черным-черно,
А й черным-черно, как черна ворона.
Так пехотою никто тут не прохаживат,
На добром коне никто тут не проезживат,
Птица черный ворон не пролётывает,
Серый зверь да не прорыскиват.
А подъехал как ко силушке великойей,
Он как стал-то эту силушку великую,
Стал конем топтать да стал копьём колотъ

Приложение 2. Код для создания анимации



Приложение 3. Скрин-шот примерной анимации

