

Визитная карточка проекта

Автор проекта	
Фамилия, имя, отчество	Мамедова Айбиби Аллаберди гызы Бабаева Айгозел Багтыбай гызы Ораева Огулняз Ораевна
Город, область	г. Витебск
Номер, название школы	ВГУ имени П. М. Машерова
Описание проекта	
Название темы вашего учебного проекта	
Обучение программирования в среде Scratch	
Краткое содержание проекта	
Наш проект “Обучение программирования в среде Scratch” предназначен для 6-7 классов во внеклассной работе по информатике. За время изучения данного материала школьников узнают особенности обучения программированию в среде Scratch, возможности использования в обучении программированию разноуровневых задач и межпредметные связи информатики с математикой (геометрические фигуры) и рисованием (изображение фигур, работа с цветом, правила перспективы) и закрепляют знания в среде программирования Scratch. Целью нашего проекта является исследование методики обучения программированию школьников 6-7 классов в среде визуального программирования Scratch. Использование в обучении среды программирования Scratch даже скучное обучение может превратить в интересное и увлекательное занятие, а также повысить интерес школьников к изучению сложного материала. В связи с этим в проекте рассмотрены использования разноуровневых заданий в обучении Scratch-программированию и возможность объединить учебу и игру с использованием специально подобранных задач. В итоге после анализа обучающих сред и языка программирования был выбран в качестве обучающей среды – среда программирования «Scratch», так как она считается наиболее подходящей бесплатной платформой для обучения школьников 6-7 классов основам программирования. Таким образом, использование Scratch в обучении программированию школьников позволяет: • Придумывать и реализовывать различные объекты • Определять объекты в разных условиях • Перемещать объекты по экрану • Развивать креативность, творческий потенциал • Устанавливать способы взаимодействия между объектами Для работы формируются 3 группы: ★ Основные понятия о Scratch и его особенности ★ Использование разноуровневых задач в обучении scratch-программированию (Google презентации) ★ Реализация межпредметных связей в среде Scratch	
Предмет(ы)	
Информатика	
Класс(-ы)	
6-7 класса	
Приблизительная продолжительность проекта	
недели	
Основа проекта	
Образовательные стандарты	
Согласно общеобразовательному стандарту изучение информатики на уровне общего среднего образования направлено на • формирование компьютерной грамотности, развитие логического и алгоритмического мышления, воспитание информационной культуры у учащихся; • формирование теоретических знаний и практических умений в области информатики; • формирование познавательных интересов, развитие интеллектуальных и творческих способностей; • формирование умений индивидуальной и коллективной работы; воспитание трудолюбия, ответственного отношения к соблюдению этических и нравственных норм при использовании информационных и коммуникационных технологий.	
Планируемые результаты обучения	
После завершения проекта учащиеся приобретут следующие умения: личностные: - умение работать в коллективе, принимать решения и нести ответственность за них. метапредметные:	

- умение анализировать и работать с данными, быстро усваивать информацию и выстраивать логические цепочки. предметные: - умение составлять программы в среде Scratch.		
Вопросы, направляющие проект		
Основополагающий вопрос	Почему сегодня важно уметь программировать?	
Проблемные вопросы учебной темы	Почему я выбираю программу Scratch? В чем преимущества Scratch как образовательной среды?	
Учебные вопросы	Что такое Scratch? Кем и когда была создана программа Scratch? Возможности программы Scratch?	
План оценивания		
График оценивания		
До работы над проектом	Ученики работают над проектом и выполняют задания	После завершения работы над проектом
1.Стартовая презентация учителя для ознакомления учащихся с планом работы. 2. Создание буклет проекта 3.Разбиение на группы по интересам. 4.Ознакомление с критериями оценки результатов проектной деятельности	1. Обсуждение учащимися хода проекта. 2. Наблюдение за работой групп. 3. Промежуточные отчеты. 4. Взаимооценивание проекта и оценивание учащимися.	1.Защита проектов учениками. 2.Итоговая оценка учителем выполненных работ и самооценка учеников. 3.Подведение итогов проведенной работы.
Описание методов оценивания		
1. В начале проектной деятельности необходимо провести оценку начальных знаний учащихся (формирующее оценивание) с помощью презентации учителя и поддерживающей её эвристической беседы. 2. Затем обсуждается общий план проекта и планы работы групп. 3. Учитывая требования образовательного стандарта, составляются критерии оценивания будущих работ (презентация, буклет), по которым происходит контроль и самоконтроль в группах. 4. По итогам работы каждой группы учителем ведётся лист продвижения по проекту, где отмечаются своевременность выполнения работы, правильность ее выполнения, логичность изложения и подачи информации, источники информации, творческий подход, умение делать выводы, соответствие целей результатам работы. 4. После завершения работы над проектом проводится итоговое представление продуктов работы групп, где заслушиваются выступления учащихся с итогами своей работы. Здесь в первую очередь оценивается умение аргументировано выступать перед аудиторией, участвовать в обсуждении, задавать вопросы, краткость и полнота выступлений, грамотность, творческий подход. 5. В ходе выступлений группы демонстрируют результаты своей деятельности – презентации или публикации и буклетов. Остальные учащиеся оценивают представленные работы с помощью бланков оценивания. 6. Завершается проект коллективным обсуждением вопросов: Что удалось и не удалось сделать в данном проекте? Какие вопросы необходимо обсудить, или раскрыть в будущих работах?		
Сведения о проекте		
Необходимые начальные знания, умения, навыки		
Знания и умения, необходимые ученикам для участия в проекте: • Знание программы Scratch. • Навыки подготовки и проведения презентации. • Навыки работы в компьютере. • Навыки поиска и сохранения информации из сети Интернет. А также ученик должно быть зарегистрированным на портале Scratch.		
Учебные мероприятия		
☐ Вводный этап. Формирующее оценивание и планирование: эвристическая беседа (опрос) в ходе демонстрации вводной презентации учителя; обсуждение общего плана проекта, планирование работы над проектом в группах. ☐ Работа групп. Определение направления поиска, поиск информации в разных источниках (по группам). Организация и проведение необходимых исследований. Анализ найденной информации, выбор главного. Подготовка информации для использования в работе. Самооценивание совместной работы в проекте с помощью контрольных листов. ☐ Корректировка проектов, подготовка к защите. Создание презентаций, публикаций. Самооценивание и корректировка проектов с помощью обсуждения в группах. Самооценивание совместной работы в проекте с помощью контрольных листов. ☐ Защита проекта. Защита проекта перед учителями, родителями и учащимися.		
Материалы для дифференцированного обучения		
Ученик с проблемами усвоения учебного материала (Проблемный ученик)	■ составить подробный план продвижения по проекту, если нужно скорректировать цели и задачи обучения; ■ при работе в группе выбрать задания по силам; ■ прикрепить к нему более успевающего ученика; ■ разработать контрольные листы с индивидуальными целями; ■ дать возможность представить свою работу в той форме, которая наиболее удобна для ученика; ■ подготовить более простые задания;	

Ученик, для которого язык преподавания не родной	■ объяснение значений слов разными, более понятными для него, словами; ■ он сможет рассказать одноклассникам примеры интернет-преступлений, выявленных в своем родном регионе(стране); ■ учащимся будут выданы тексты на родном языке, иллюстрированные тексты, двуязычные словари и другие средства для перевода; ■ ученик сможет использовать дополнительную литературу, смотреть фильмы, выполнять дополнительные задания на своем родном языке.
Одаренный ученик	■ может проводить более глубокие, расширенные исследования, на близкие темы по выбору и открытые задания или проекты; ■ выполнять усложненные дидактические задания; ■ предоставить рекомендации «Как не попасть в «сеть» ■ разбирать дополнительные вопросы на осмысление, и более глубокое понимание.
Материалы и ресурсы, необходимые для проекта	
Технологии — оборудование (отметьте нужные пункты)	
☐ Компьютер\ноутбук\мультиборд; ☐ принтер; ☐ интерактивная доска; ☐ проекционная система; ☐ интернет-соединение.	
Технологии — программное обеспечение (отметьте нужные пункты)	
☐ текстовый редактор; ☐ программа для создания презентаций; ☐ веб-браузер; ☐ программы обработки изображений, ☐ мультимедийные системы.	
Материалы на печатной основе	1. Мажед М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. – М.: Издательство: «Манн, Иванов и Фербер», 2017. – 288 с. 2. Патаракин Е. Руководство для пользователя среды Scratch. Учимся готовить в среде Скретч. 3. Лисицинская А.В. Scratch для младших школьников. - 27.02.2019. – Электронный ресурс. – Режим доступа: https://infourok.ru/scratc-dlya-mladshih-shkolnikov-3617916.html. Дата обращения: 30.01.2021.
Другие принадлежности	-
Интернет-ресурсы	https://scratch.mit.edu/ . Онлайн уроки на Scratch Создание презентации Prezi Создание Google - презентации
Другие ресурсы	PowerPoint