Отчет об апробации проекта

“СП ScratcHakaton и ScratcMob”

в Летней сессии, ***июнь 2019***

Автор проекта: Савченкова Мира Викторовна, учитель информатики и ИКТ МБОУ “Лицей”, г. Протвино Московской области.

Тьютор маршрута:Савченкова Мира Викторовна

Апробация проекта “**СП ScratcHakaton и ScratcMob**” продолжалась с **1 июня 2019 г.** по **20 июня 2019 г.**

Средой обучения являлся сайт проекта: https://clck.ru/G6UjQ.

Проект рассчитан на учащихся знакомыцх со средой программирования Scratch и готовых выполнить в ней готовый конкурсный продукт.

Цель проекта создать собственный продукт в среде Scratch.Хакатон - это увлекательное мероприятие для выявления креативной, творческой молодежи, обладающей удивительными талантами.ScratcMob - свободная работа по заданной теме.

Средой взаимодействия с координаторами команд явились: электронная почта и таблица продвижения команд.

СТАТИСТИКА

Для участия в апробации проекта зарегистрировались 12 педагогов: Саратовская область, с.Агафоновка; Бишкек, Киргизия; Г.п. Радошковичи. РБ; Казахстан, Карагандинская область, город Сарань; Москва; Молодечно, Удмуртская республика, г.Ижевск; Ростов-на-Дону; Пермский край, п. Оверята; РХ, Бейский район, с.Новоенисейка; Хакасия, г.Абакан; г. Новокузнецк/

К работе приступили 6 педагогов из следующих регионов: Пермский край, п. Оверята; РХ, Бейский район, с.Новоенисейка; Протвино, Московская область,

Было сформировано 7 команд, в состав одной из которых вошли 7 учащихся 7 класса и 2 из 5 класса (один педагог - две номинации - две команды. Завершили проект 3 команды, что составило 45 % от числа команд. приступивших к работе. Две

команды - финалисты апробации, две команды участники апробации.

В помощь координаторам и учащимся были предложены материалы:

- карта проекта;
- инструкции к работе с сервисом genial.ly;
- пример работы команды.

Основная работа в проекте проходила в 3 этапа, на каждом из которых участникам предлагалось выполнить исследовательские задания для ответа на один из проблемных вопросов. Результаты исследования размещались в продуктах проектной деятельности, которые участники создавали с помощью рекомендованных сервиса genial.ly (некоторые из его ввариантов - на выбор участников). Выполнялась самооценка, комментирование работ участниками других команд, оценка координатором команды и автором проекта.

Были выполнены следующие продукты:

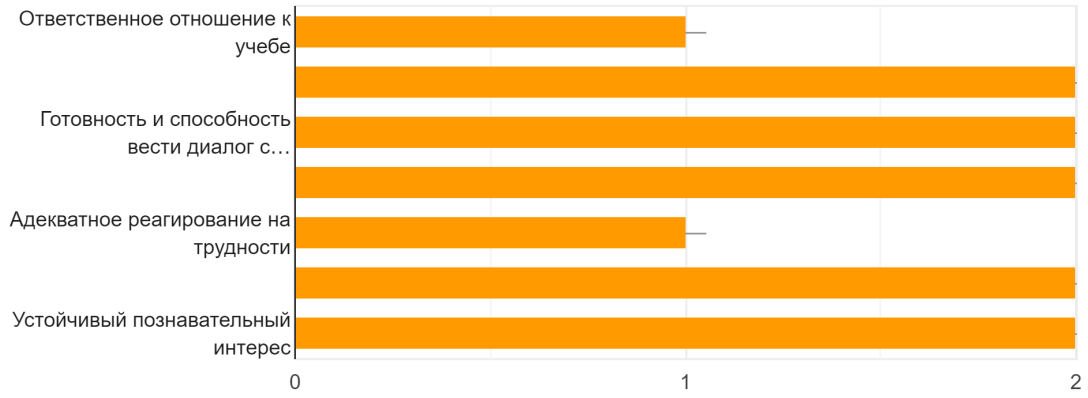
- основная работа команды Хакер
- основная работа команды Код Василий
- реклама продукта команды Хакер
- реклама продукта команды Код Василий
- Работа команды Хакер с сервисом genial.ly
- доска падлет

Участники апробации освоили приемы работы со следующими сервисами:

- genial.ly;
- https://scratch.mit.edu.

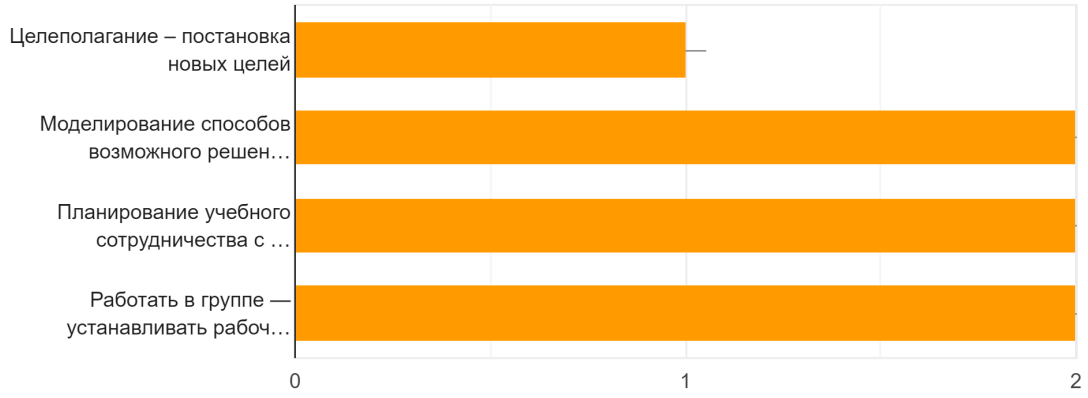
Какие личностные умения приобрели Ваши ученики за время проекта

2 ответа



Какие метапредметные умения приобрели Ваши ученики?

2 ответа



Участвуя в проекте Вы работали в различных сервисах Веб2.0. Что Вы можете сказать о применении этих сервисах на своих уроках?

Просмотр итоговой оценочной таблицы самооценки и оценки других участников,.

Познакомиться с проектными работами можно в студии:

https://scratch.mit.edu/studios/6068847/

Финалисты: "ХАКЕР", "КОД ВАСИЛИЙ"

Участники: "Докот@ ", "ДетиИнтернета.ру", "Неугомон".

Позитивный микрофон: Очень хочется от всего сердца поблагодарить автора, того, кто разрабатывает и проводит такие проекты.

Пожелания автору:

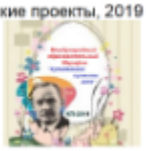
Для сервиса https://genial.ly/ дать информацию (ссылку) о работе по созданию не только презентаций, а и плакатов, инфографики. Давать возможность представлять информацию в других сервисах, а не только в https://genial.ly/. Нам на подготовительном этапе это очень помогло.

Выводы: проект востребован, сроки и задания выполнимы. Возможно добавление различных инструкций по составляющим сервиса: genial.ly;https://scratch.mit.edu.

Автор проекта выражает огромную благодарность координаторам команд и всем участникам за успешную и плодотворную работу.

Особая благодарность Рыловой Вере Владимировне за активность и творческий подход.

СПАСИБО!!

SCRATHAKATON и SCRATHMOB

© Купаловские проекты, 2019