



Анализ проведения учебного сетевого проекта

“Scrath - метод проб. Путешествие продолжается.” 2019

Маршрут [“Технологии энергии”](#)

Уважаемые участники проекта. Вот и подходит к концу наше путешествие по миру программирования на языке Scratch.

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

Тьютор проекта: Савченкова Мира Викторовна, учитель информатики МБОУ “Лицей” г. Протвино

Проект “Scratch - метод проб. Путешествие продолжается” продолжался с 1 АПРЕЛЯ 2019 г. по 15 июня 2019 г., проводился третий раз.

Рассчитан на учеников 7-8 классов.

Средой обучения был сайт, созданный на сервисе Google, ссылка на проект:

<https://goo.gl/vnL6hl>

Средой взаимодействия участников тренинга были:

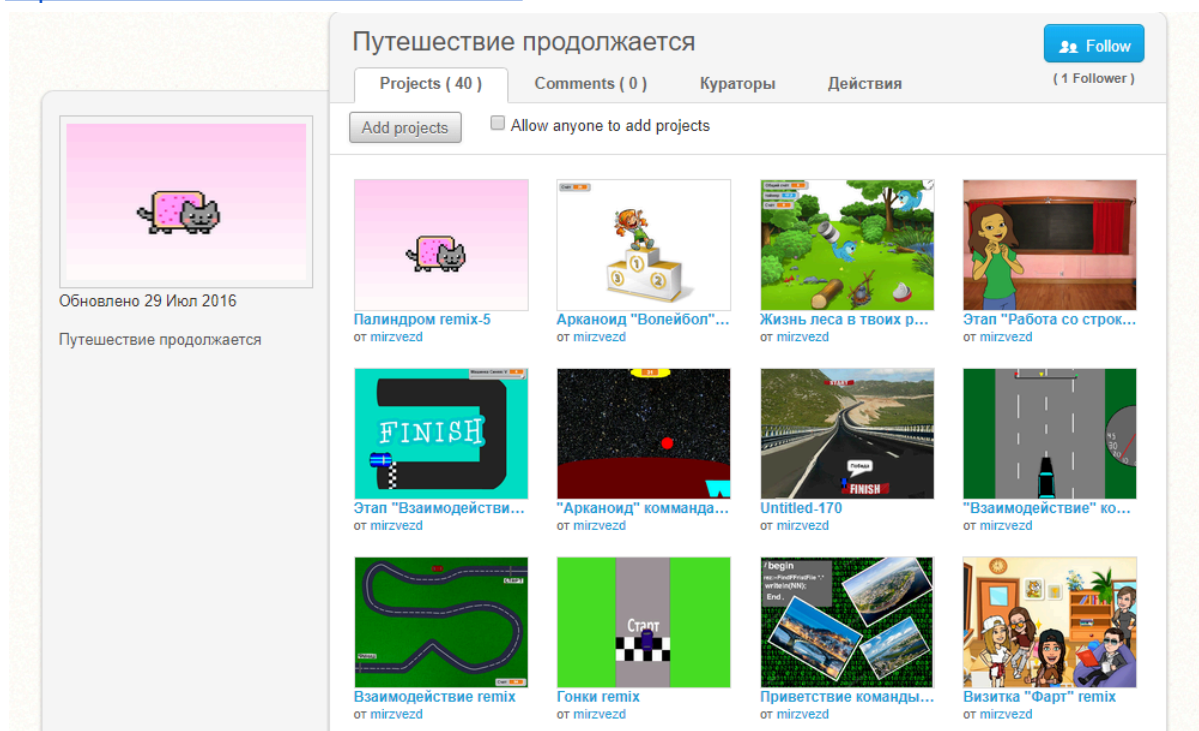
комментарии на страницах блогов команд и на [сайте проекта](#)

личные почтовые ящики

[таблица продвижения](#)

Студия-копилка проектов пополнилась новыми, интересными работами:

<https://scratch.mit.edu/studios/2926489/>





В результате работы в проекте были сделаны коллективные и индивидуальные проекты

Были созданы мини-проекты на SCRATCH:

- аватар Bitmotji
- визитка
- "Взаимодействие"
- "Работа со строками"
- "Кривая"
- "Загадки"
- "Арканоид"
- "Видеоролик Коллекция"
- "Своя игра"
- "Лего Игры",

Созданы коллективные продукты:

- участие в социальной акции "День скретч" (заявка, google-презентация минипроекты, публикация в Twitter)
- блокнот от learningapps,

Команды закончили работы, есть четыре финалиста и одна команда выбыла. Выросла коллекция удивительно красивых проектов. Участники обменялись большим количеством позитивных и красивых решений поставленных программистских задач!

Всего зарегистрировалось на проекте 17 координаторов. Приступили к выполнению 2 команды (2 + 3 детей + 2 координатора). Участники объединились в команды и приступили к работе:

Команда **"FortTeam"** - 1 координатор + 3 участника;

Команда **"Код Василий"** - 1 координатор + 2 ученика;

1 команда осталась участником - **"FortTeam"**. Команда **"Код Василий"** успешно закончила проект. И поучаствовали в ДЕНЬ СКРЕТЧ. В этом году у Скретча - 12 лет проекту <https://scratch.mit.edu/>.

Команда из Протвино, Московской области, г. Протвино: некоторые участники хотят представлять не только коллективные продукты решения поставленных задач, но и индивидуальные, решения отличаются творческим характером и различными программистскими подходами. Такие проекты нужно продвигать и доделывать до конкурсных работ. Например, подводя участников к участию в



<http://robbo.ru/olimp/> III заочная Международная Scratch-Олимпиада по креативному программированию 2019 года. Так ребята научившись на проекте в прошлом году в этом успешно выступили на олимпиаде и смогли завоевать места. 1 победитель и 4 призера Международной олимпиады бывшие участники проекта прошлого года.

Ведущий проекта:

- комментировал работу обучающихся;
- корректировал работу обучающихся;
- проверял качество выполненных работ согласно предложенным критериям, назначал баллы;
- создавал ситуацию успеха;
- координировал соблюдение сроков прохождения этапов;
- следил за заполнением таблиц личного участия каждого члена команды;
- сохранял нейтралитет;
- оказывал необходимую помощь участникам при затруднениях и уточнениях заданий..

Освоение материалов проекта требовало от участников

- временного ресурса для изучения теоретических материалов;
- умения внимательно читать и перечитывать написанное в тексте и записанное на видео;
- навыков сотрудничества и умения работать с различными редакторами (текстовыми, графическими и др.);
- навыков координирования работы команды;
- осуществлять рефлексия после каждого этапа проекта;
- описывать свои удачи и затруднения;
- планировать свою работу;

желания учиться, приобретать новые знания.

Отсутствие хотя бы одного из этих умений привело к возникновению затруднений и выпадению их числа финалистов. Зарегистрировалось больше, чем приступили к работе и дошли до финиша.

Для тех, кто прервал выполнение заданий было отправлено письмо по Электронной почте, направленное на мотивацию деятельности, выяснения причин выхода из числа участников.

Позитивный микрофон:

Дети:

“Мне было интересно, весело!!!”

“Хочу участвовать в проектах”

“Написала новый вариант игры, уже после окончания проекта!”

Надеемся, что сбылись ожидания от проекта:

Получить дополнительные знания.



Научиться новому
Получение удовольствия
я стану намного умнее
Хорошо проведенное время

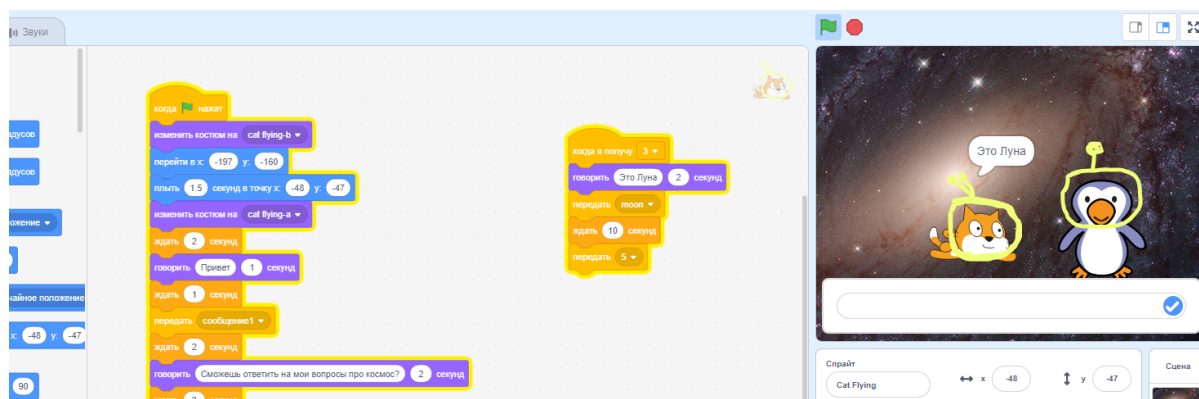
Интригующая и конкурентноспособная визитка команды "FortTeam":



Интересный физический эксперимент, который подобрала команда "Код Василий" для рассмотрения.

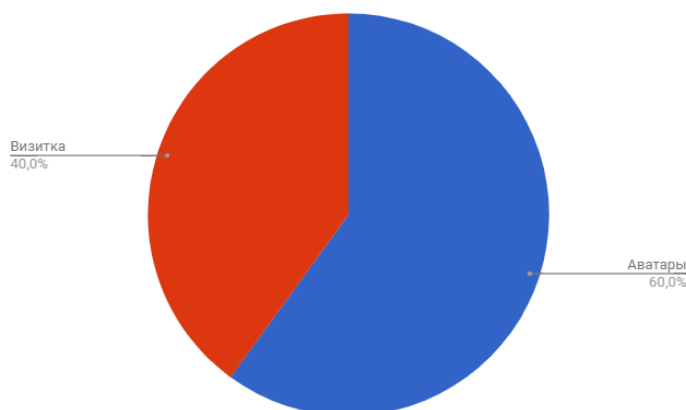


Игра Космическая викторина команды “Код Василий”



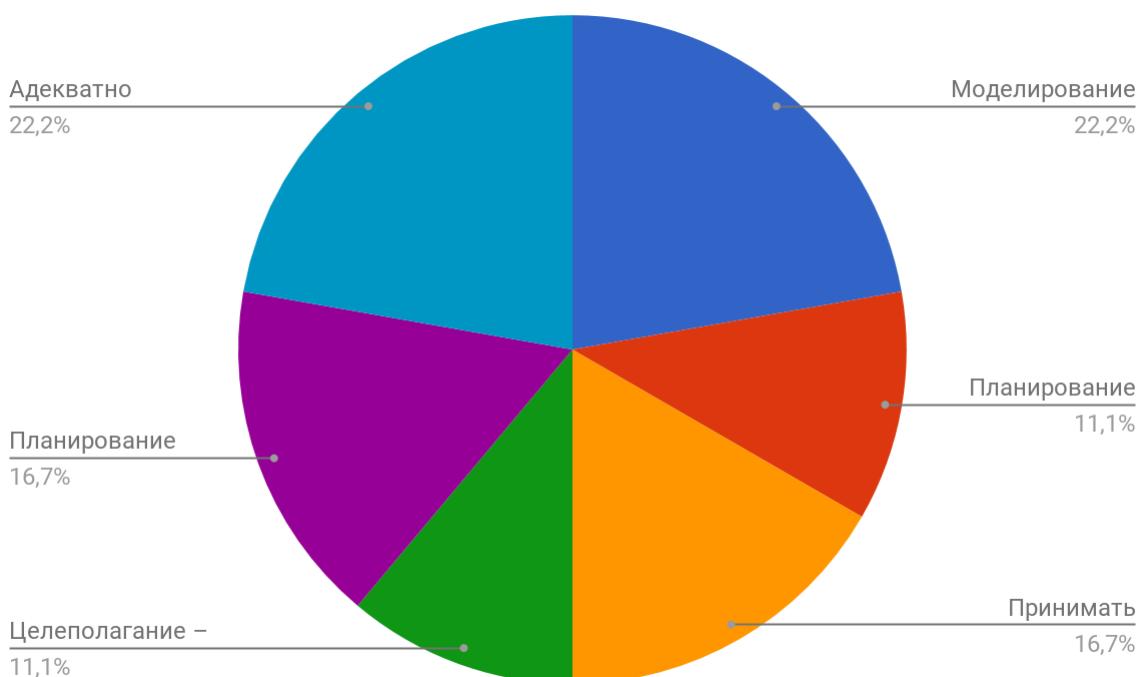
Традиционно трудными оказались этапы “Лего-игры” – нужны конструкторы школьникам, а есть они увы не во всех школах! И этап “День скретч” – а проект этот вырос именно на моем желании привлечь как можно больше участников к Всемирной акции “День Скретч”. Считаю это чрезвычайно важным моментом, так как проводя День Скретч в Школах – это как и участие в акции “Час Кода” позволяет приобщить детей к программированию, увлечь их этим отнюдь не простым занятием, сподвигнуть в дальнейшем на написание работ на НПК далеко на реферативного характера. Считаю что информатика для проведения НПК – это наитруднейший вариант – здесь доклад не спишешь, идет развитие действительно личностных, метапредметных, конечно предметных УУД.

По подготовительному этапу интересы распределились так:

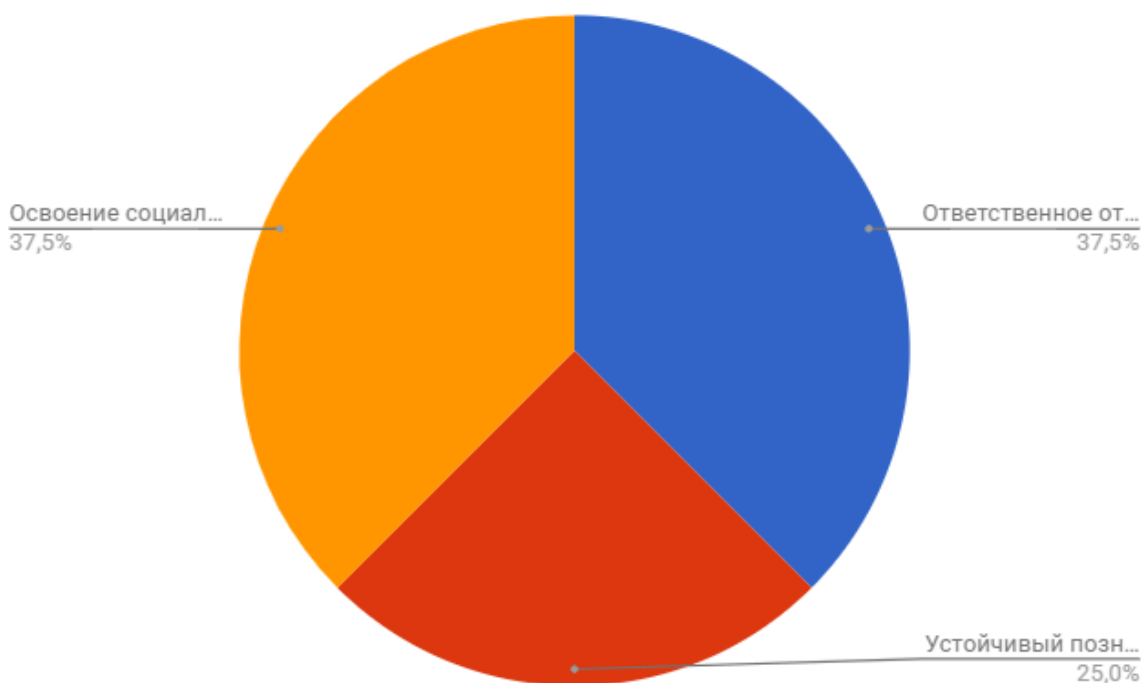


Самый интересный этап оказался все-таки “Своя игра” на втором месте “День Скретч”:

Метапредметные УУД возросли в проекте:



Рост личностных УУд в ходе проекта:



Благодарности:

Выражаю благодарность всем участникам проекта за удивительную творческую активность и желание работать, за помощь в работе над проектом, общение принесло много новых проектов и идей!



Автор проекта: Савченкова Мира Викторовна, учитель информатики,
МБОУ "Лицей" г. Протвино