

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.

<u>Средой обучения</u> был сайт, созданный на сервисе Google, ссылка на проект: https://goo.gl/vnL6hl

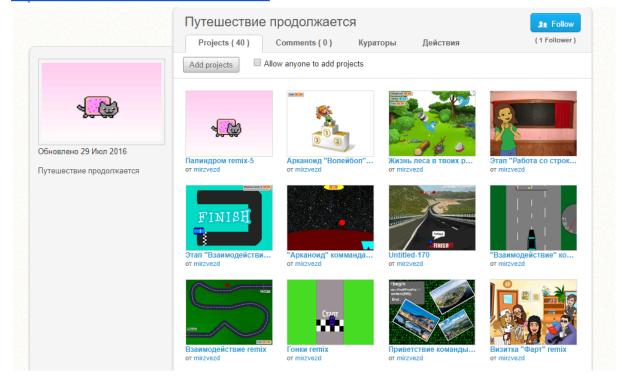
Средой взаимодействия участников тренинга были:

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/





<u>В результате работы</u> 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-презентция минипроекты, публикация в Tvitter)
- блокнот от learningapps,

Команды заканчили 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 17координаторов.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 рефлексию после каждого этапа проекта;
- описывать свои удачи и затруднения;
- планировать свою работу;

желания учиться, приобретать новые знания.

Отсутствие хотя бы одного их 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"

Надеемся, что сбылись ожидания от проекта:

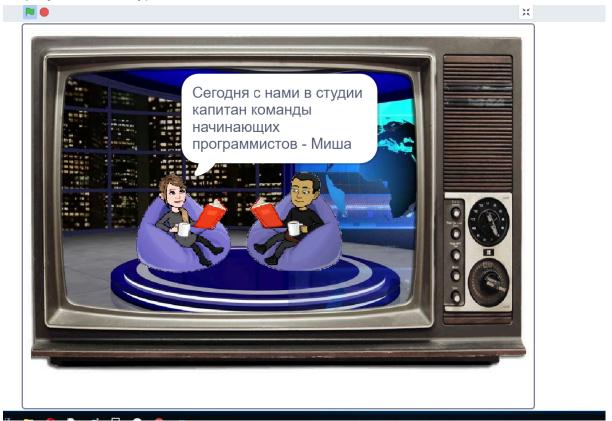
Получить дополнительные знания.

[&]quot;Написала новый вариант игры, уже после окончания проекта!"



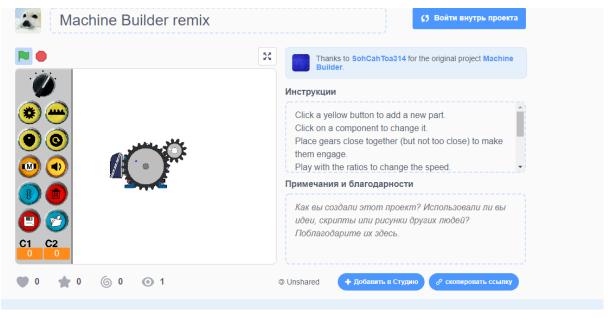
Научиться новому Получение удовольствия я стану намного умнее Хорошо проведенное время

Интригующая и конкурентноспособная визитка команды "FortTeam":

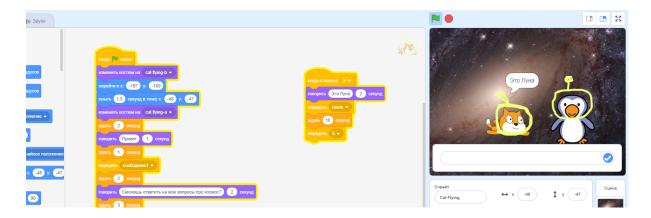


Интересный физический эксперимент, который подобрала команда "Код Василий" для рассмотрения.



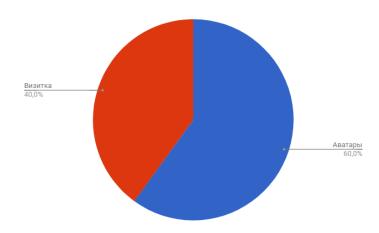






Традиционно трудными оказались этапы "Лего-игры" - нужны конструкторы школьникам, а есть они увы не во всех школах! И этап "День скретч" - а проект этот вырос именно на моем желании привлечь как можно больше участников к Всемирной акции "День Скретч". Считаю это чрезвычайно важным моментом, так как проводя 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.

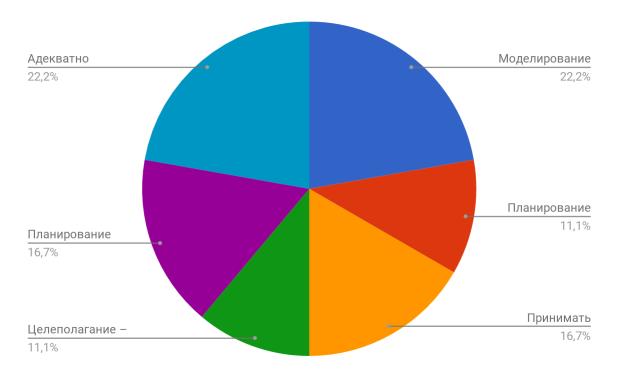
По подготовительному этапу интересы распределились так:



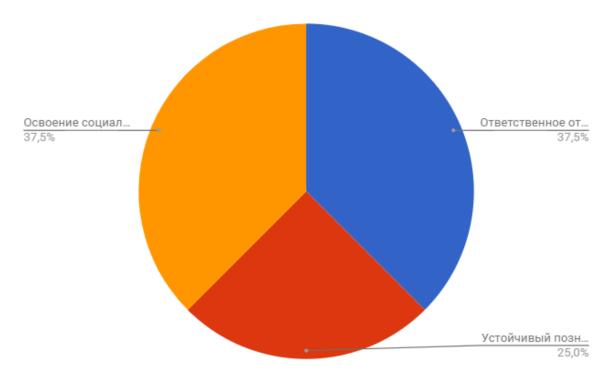
Самый интересный этап оказался все-таки "Своя игра" на втором месте "День Скретч":

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