

Шаблон «Визитной карточки» проекта

Автор проекта

Фамилия, имя, отчество	Тюрин Андрей Васильевич
Город, область	Вача, Нижегородская область
Номер, название школы	МБОУ Вачская СОШ

Описание проекта

Название темы вашего учебного проекта

Программирование – это просто!

Краткое содержание проекта

Краткий обзор вашего учебного проекта включает тему учебного проекта в рамках вашего предмета/предметов, описание основных учебных практик и краткое пояснение — как эти задания помогут учащимся ответить на учебные, основополагающие и проблемные вопросы

Предмет(ы)

Информатика

Класс(-ы)

8 класс

Приблизительная продолжительность проекта

Например: 8 уроков, 8 недель

Основа проекта

Образовательные стандарты

Согласно ФГОС изучение информатики в основной школе имеет следующие цели:

Планируемые результаты обучения

«После завершения проекта учащиеся приобретут следующие умения:

- личностные:

Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; готовность и способность осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов. классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач;

Сформированность целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

- метапредметные:

• систематизировать, сопоставлять, анализировать, обобщать и интерпретировать информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах;

• выделять главную и избыточную информацию, выполнять смысловое свертывание выделенных фактов, мыслей; представлять информацию в сжатой словесной форме (в виде плана или тезисов) и в наглядно-символической форме (в виде таблиц, графических схем и диаграмм, карт понятий — концептуальных диаграмм, опорных конспектов);

- заполнять и дополнять таблицы, схемы, диаграммы, тексты.

- предметные:

- составлять алгоритмы для решения учебных задач различных типов;
- выражать алгоритм решения задачи различными способами (словесным, графическим, в том числе и в виде блок-схемы, с помощью формальных языков и др.);
- определять наиболее оптимальный способ выражения алгоритма для решения конкретных задач (словесный, графический, с помощью формальных языков);
- определять результат выполнения заданного алгоритма или его фрагмента;
- использовать термины «исполнитель», «алгоритм», «программа», а также понимать разницу между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- выполнять без использования компьютера («вручную») несложные алгоритмы управления исполнителями и анализа числовых и текстовых данных, записанные на конкретном языке программирования с использованием основных управляющих конструкций последовательного программирования (линейная программа, ветвление, повторение, вспомогательные алгоритмы);
- составлять несложные алгоритмы управления исполнителями и анализа числовых и текстовых данных с использованием основных управляющих конструкций последовательного программирования и записывать их в виде программ на выбранном языке программирования; выполнять эти программы на компьютере;

Вопросы, направляющие проект

Основополагающий вопрос	<i>Как создать качественный продукт?</i>
Проблемные вопросы учебной темы	<i>Для чего нужна программа? Как создать программу понятной и удобной? Насколько верен алгоритм обработки данных?</i>
Учебные вопросы	<i>Какие операторы запрашивают и выводят на экран информацию? Как многократно повторить действие? Как заставить программу «думать» сделать выбор? Как удобно и красиво оформить продукт?</i>

План оценивания

График оценивания

До работы над проектом	Ученики работают над проектом и выполняют задания	После завершения работы над проектом
<i>Стартовая презентация учителя для выявления опыта и потребностей обучающихся. Мозговой штурм вопроса. Графический планировщик. Критерии оценивания продуктов проектной деятельности.</i>	<i>Листы планирования работы в группах, листы самооценивания и взаимооценивания, журналы участника проекта, промежуточные отчеты.</i>	<i>Итоговая самооценка, взаимооценка, оценка учителем, экспертная оценка выполненных проектов. Защита работ на итоговой конференции. Представления работ на школьное НОУ. Итоговая рефлексия учителя и ученика. С помощью виртуальной доски</i>

Описание методов оценивания

В ходе проектной деятельности используются разнообразные стратегии оценивания. На первом занятии проводится оценка первоначального опыта и интересов учащихся. Во время презентации учителя учащиеся знакомятся с текстом «Программирование – это просто», высказывают свои предположения относительно сути системного подхода, приводят примеры систем. Проводится мозговой штурм с построением схемы работы. Учащиеся делятся на группы для поиска ответов на проблемные вопросы. Обсуждается план работы над проектом, критерии оценивания будущих работ. Учащиеся создают группы, где отражается ход работы, организация исследования. Выполняется рефлексия в блоге проекта. Ведется журнал продвижения групп в проекте. Заполняются листы самооценки вклада в работу группы, навыков сотрудничества. Для глубокого осмысления темы для учащихся разработаны дидактические материалы, предусматривающие совместную деятельность по сбору примеров систем управления, несистемного подхода к решению проблем, построению причинно-следственных карт. Работа над темой исследования заканчивается представлением продуктов проектной деятельности на итоговой конференции. Проводится самооценка, взаимооценка, экспертная оценка выполненных исследований. Здесь оценивается глубина проведенного исследования, логичность представления материала, творческий подход, умение аргументировано выступить перед аудиторией, защищать свою точку зрения, участвовать в обсуждении, задавать вопросы. Выполняется итоговая оценка навыков сотрудничества и успешности работы групп в проекте. В конце проекта проводится внутригрупповая и индивидуальная рефлексия. Лучшие исследования рекомендуются для участия в школьной научно-практической конференции. В конце работы

ученики используя виртуальную доску проводят рефлексию в учащих в проекте.

Сведения о проекте

Необходимые начальные знания, умения, навыки

Знания алгоритмических структур. Умения свободно пользоваться ПК. Знания и принципы правильного оформления и взаимодействия с участниками проекта.

Учебные мероприятия

Проект выполняется в течении одной календарной недели частично разными группами. Затем объединяется в единый продукт и производится защита проекта.

Материалы для дифференцированного обучения

Ученик с проблемами усвоения учебного материала (Проблемный ученик)

Ученик освоил основные операторы языка программирования. Выстроил четкую структуру построения программы. Усвоил этапы разработки программного продукта, структуру формирования продукта.

Одаренный ученик

Самостоятельно исследовал различные источники информации, выбрал среду программирования, предложил свои идеи по оформлению проекта. Выполненные работы могут быть представлены на НОУ.

Материалы и ресурсы, необходимые для проекта

Технологии — оборудование (отметьте нужные пункты)

Фотоаппарат, лазерный диск, видеомаягнитофон, компьютер(ы), принтер, видеокамера, цифровая камера, проекционная система, видео-, конференц-оборудование, DVD-проигрыватель, сканер, другие типы интернет-соединений, телевизор

Технологии — программное обеспечение (отметьте нужные пункты)

СУБД/электронные таблицы, программы обработки изображений, программы разработки веб-сайтов, настольная издательская система, веб-браузер, текстовые редакторы, программы электронной почты, мультимедийные системы, другие справочники на CD-ROM

Материалы на печатной основе

Учебники, методические пособия, хрестоматии, лабораторные пособия, справочный материал и т.д.

Другие принадлежности

Принадлежности, которые необходимо заказать или подготовить для использования в учебном проекте и которые характерны для курса обучения. Не включайте сюда обыденные материалы, которые можно встретить в каждом классе

Интернет-ресурсы

Список веб-адресов, необходимых для проведения проекта

Другие ресурсы

Кого нужно пригласить и что нужно организовать для успешного проведения проекта в процессе (экскурсии, эксперименты, гости, наставники, другие ученики/классы, эксперты, родители и т.д.)