ПАСПОРТ ПРОЕКТА

|  |
| --- |
| **Автор проекта**  |
| Фамилия, имя, отчество  | Цыро Юлия Николаевна |
| Название образовательной организации  | МАОУ СШ №12 |
| Населенный пункт, район  | Город Красноярск |
| **Характеристика проекта**  |
| Название проекта:  |
| «Сам Себе Режиссер» |
| Используемая система программирования  |
| Scratch 3.0 |
| Аннотация проекта – описание проектной идеи  |
| Развитие коммуникативных навыков относится к числу важнейших проблем педагогики и психологии. Ее актуальность возрастает в современных условиях, в связи с особенностями социального окружения ребенка, в котором часто наблюдается дефицит «живого» общения, речевой культуры.Актуальность проекта «Сам Себе Режиссер» определена тем, что именно такого рода проекты-задания развивают навыки креативного мышления, читательскую, коммуникативную, информационную, компьютерную грамотность. На выходе мы получаем проект-продукт, который реализован ребенком-новатором, поскольку:1. Тему придумывает сам.
2. Алгоритм разрабатывает сам.
3. Дополнительные источники ищет или самостоятельно реализует сам.
4. Программирует сам.
5. Защищает реализованный проект- САМ! «Сам Себе Режиссер!»

Новизна проекта: знакомство детей с таким видом искусства, как кинематограф, позволяет интегративно развивать личность ребенка, мотивировать его на общение со сверстниками и взрослыми, разнообразить детскую деятельность. |
| Цели и задачи (педагога) |
| Цель проекта: развитие интереса школьников к киноискусству посредством алгоритмического программирования в среде Scratch.Задачи: 1) формировать элементарные представления об истории кино, его видах, жанрах; познакомить детей с кинопрофессиями; познакомить со спецификой киноискусства; формировать познавательную деятельность детей через просмотр готовых детских фильмов;2) активизировать и обогащать словарный запас детей; развивать диалогическую и монологическую речь, развивать практические навыки рисования на компьютере; 3) воспитывать уважение к творческим профессиям, создавать доброжелательные отношения в общении.Ожидаемый результат: рост уровня речевого развития детей. Внедрение новых методов и приемов работы с детьми, пополнение банка проектных работ учащихся, как результат работы педагога-наставника. |
| Цели и задачи (учеников) |
| Актуализировать умения определять вид киноискусства, задавать тему в соответствии с идеей проекта, создавать алгоритм-сценария и кратко его пересказывать от лица автора идеи, планировать работу над проектом, реализовать сценарий на языке программирования. |
| Классы:  |
| 3-4 класс |
| Приблизительная продолжительность проекта:  |
| Месяц (2 урока в неделю) |
| Предметное содержание проекта (какое содержание изучается или используется при реализации проекта) |
| Предметные УУД: научиться интерпретировать и обобщать информацию: интегрировать содержащиеся в разных частях текста проекта;понимать текст, не только опираясь на содержащуюся в нём информацию, но и обращая внимание на жанр, структуру, язык текста;преобразовывать информацию, полученную из рисунка в текст;получить возможность научиться творчески пересказывать текст (от лица героя, от автора), дополнять текст, создавать иллюстрации, инсценировки по сценарию. |
| Формируемые (контролируемые в проекте) метапредметные результаты: |
| Регулятивные УУД: умение планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; оценивать правильность выполнения на уровне адекватной ретроспективной оценки; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок.Познавательные УУД:умение строить речевое высказывание в устной форме, основам смыслового чтения, выделять существенную информацию из художественного текста.Коммуникативные УУД:умение строить монологические и диалогические высказывания; использовать речь для регуляции своего действия. |
| Формируемые личностные результаты: |
| Личностные УУД: учебно-познавательный интерес к креативным проектам; способность к самоорганизации и самооценке на основе критерия успешности разрабатываемого проекта;эстетические чувства на основе знакомства с отечественной киноиндустрией. |
| Проектный продукт |
| Программа, написанная на алгоритмическом языке Scratch. |
| Формы организации деятельности обучающихся |
| Индивидуальная самостоятельная проектная деятельность учащихся.  |
| План реализации проекта |
| Написать сценарий проекта.Подобрать название проекта к созданному сценарию. Выделить героев и объекты в сценарии. Дать им образную характеристику.Реализовать графику в редакторе или подобрать готовые шаблоны и формы.Сделать раскадровку сценария. Написать программу в Scratch для реализации замысла проекта.Запустить проект, проверить на работоспособность и ошибки.Самостоятельно оценить свою работу.Представить и защитить свой проект.Внести в банк данных личных разработок. |
| План и формы оценивания результатов проектной деятельности |
| Выполненный проект во время защиты вначале оценивает сам автор, а затем избранное жюри в составе учителя и других участников проекта «Сам себе режиссер».Критерии оценивания включают: аргументированность выбора темы, обоснование, значимость выполненной работы, выполнения всех этапов проектирования, законченность, материальное воплощение, заинтересованность проектом, креативный подход и сложность реализации.Контроль динамики работы над проектом осуществляет учитель на уроке, используя комплексный метод контроля. |
| Возможности для дифференцированного обучения  |
| Проектный метод, соединяет учебно-познавательный компонент, игровой, научный и творческий. Таким образом, можно реализовать проект на следующих уровнях: элементарное владение Scratch, продвинутый уровень, профессиональный уровень.Сложность проекта зависит от вариативности использования алгоритмических конструкций и возможностей Scratch (своего рода «фишки» проекта) |
| Возможности для групп повышенного внимания, в том числе детей с ОВЗ | Выбрать себе роль в готовом сценарии. Например, читать слова одного из героев по сценарию в день защиты проекта. Раскрашивать готовые рисунки или создавать свои. Оценивать работу одноклассников на защите путем поднятия цветного флажка. |
| Возможности для одаренных учеников или обучающихся из углубленных групп  | Компьютерное проектирование следует рассматривать как развитие внутреннего деятельностного потенциала ребенка, способности быть автором, творцом, активным созидателем своей жизни, уметь ставить цель, искать способы её достижения, быть способным к свободному выбору и ответственности за него, максимально использовать свои способности. |
| Материалы и ресурсы, необходимые для выполнения проекта |
| В сети Интернет скачать бесплатно Scratch 3.0 Учебник онлайн по Scratch или бумажный вариант учебника по Scratch.Paint для создания объектов.  |