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. | | |