

Сценарий организации и проведения творческого проекта

«Сам себе программист»

Цель проведения проекта – оценить уровень достижения планируемых результатов у обучающихся 4 класса по междисциплинарной программе «Формирование универсальных учебных действий»; формирование информационной культуры младших школьников. Основным объектом оценки метапредметных результатов служит сформированность у обучающегося регулятивных, коммуникативных и познавательных универсальных действий, т. е. таких умственных действий обучающихся, которые направлены на анализ и управление своей познавательной деятельностью.

Проект подготовлен с использованием материалов ИС МРООП НОО (модельная региональная основная образовательная программа НОО).

Комплект материалов для одного класса включает:

№ п/п	Название	Назначение и адресаты	Кол-во копий	Примечание
1.	Общее описание материалов	для публикации и для организации работы	1	
2.	Текст задания	раздается учащимся для прочтения и пометок	6	кол-во копий определено из расчета: 1 экземпляр на группу или 1 экз на каждого ученика; на тексте задания разрешается делать пометки
3.	Лист планирования и продвижения по заданию	раздается учащимся для заполнения группой	6	кол-во копий определено из расчета: 1 экземпляр на группу

4.	Лист самооценки	раздается учащимся для <u>индивидуального</u> заполнения	6	кол-во копий определено из расчета: 1 экземпляр на каждого ученика
5.	Сценарий организации работы / рекомендации по организации работы групп и проведению проекта	для ознакомления педагогов, организующих деятельность учащихся	1 – 2	кол-во копий определено из расчета: 1 экземпляр на каждого педагога организатора
6.	Памятка по правилам безопасной работы с компьютером	помещается на доску; для организации деятельности учащихся	нет	Доводится до сведения учащихся с помощью ИКТ, плаката или записи на доске
7.	Информационные ресурсы для выполнения проекта	для использования учащимися	при наличии свободного доступе компьютеров не тиражируются	Информационные ресурсы находятся в свободном доступе. Наиболее целесообразное размещение – в папках на рабочем столе компьютера. Книги и иные ресурсы на бумажной основе целесообразно иметь в нескольких экземплярах. Допустимо использование различных (но равноценных по объему и сложности) ресурсов на бумажной основе в разных классных комнатах
8.	Карта наблюдения	раздается наблюдателям для заполнения	6 – 12	кол-во копий определено из расчета: 1 экземпляр на каждого наблюдателя

9.	Карта эксперта	заполняется учителем в ходе презентации работы групп	6 (только стр.1)	кол-во копий определено из расчета: 1 экземпляр (только 1-я страница) на каждую группу
----	----------------	--	------------------------	--

Творческий проект «Сам себе программист»

Задание

Дорогие ребята!

Вы все любите играть в компьютерные игры. Все игры можно распределить на группы: квесты, аркады, симуляторы и стратегии, логические игры.

Недавнее исследование показывает, что заядлые игроки, поклонники шутеров и других наполненных динамикой игр, обладают повышенными способностями к обработке визуальной информации.

Компьютерные игры полезны не только для зрительных навыков - профессор Оксфордского университета Дэвид Мур выяснил, что видеоигры улучшают слух детей, точнее повышают способности распознавания слов и звуков.

Существует огромное количество различных обучающих игр, помогающих освоить учебный материал. Визуальное оформление и звуковое сопровождение делают учебный процесс гораздо интереснее и занимательнее, вследствие чего повышается общий уровень восприятия материала.

Вам всем нравиться решать карточки и участвовать в олимпиадах на учебной платформе «Учи.ру». Давайте представим себе, что данный сайт объявил конкурс на лучшую учебную игру.

Создать учебную игру для портала «Учи.ру» при помощи сервиса LearningApps.org

Как составить игру: (Приложение 1,2)

- 1) Выбрать учебный предмет.
- 2) Выбрать вид игры, которую надо составить при помощи сервиса www.LearningApps.org
- 3) Подобрать материал для игры.
- 4) Оформить игру при помощи сервиса www.LearningApps.org

Обязательно указать состав группы.

Для выполнения задание вы можете использовать:

- Компьютер, принтер, проектор
- Ручки, бумагу
- Учебники, сборники с дидактическими заданиями по учебным предметам.

Рекомендации по проведению проекта

1. Предварительная подготовка. Учитель применяет педагогическую технологию «Перевернутый урок», в рамках которой обучающиеся дома:

a. знакомятся с возможностями сервиса

www.learningapps.org;

b. пробуют самостоятельно создать учебную игру по инструкциям, выданным заранее учителем (Инструкция по созданию игр «Расставить по порядку» и «Классификация», их на уроке выдавать уже не будут).

2. Примерное время выполнения проекта. Проект рассчитан на 45 минут. Ниже представлено примерное распределение времени по этапам проведения проекта.

Этапы занятия	Распределения времени
Организационный этап	5 минут
Выполнение проекта детьми	20-25 минут
Презентации работ группами	6-10 минут

Взаимооценка и подсчёт голосов, самооценка и подсчёт голосов	5 минут
Итого	45 минут

3. Организация рабочего пространства.

- Рабочая зона для каждой группы состоит из персонального компьютера, «круглого стола» и стульев по числу участников. На рабочих столах должны быть разложены:
 - ✓ листы с заданием;
 - ✓ лист планирования;
 - ✓ лист самооценки;
 - ✓ ручки, линейки, ластики, простые и цветные карандаши;
 - ✓ стикеры для каждой группы своего цвета;
 - ✓ бейджи с номерами и согнутый пополам лист плотной бумаги с номером группы.

- Зона для презентации.

4. Ресурсы для выполнения проекта.

- ✓ подборка иллюстративных материалов: сборники с дидактическими материалами по учебным предметам;
- ✓ инструменты и средства: компьютер, проектор, экран, канцелярские принадлежности, часы;
- ✓ материалы: стикеры, бейджи с номерами.

5. Организация наблюдения и помощи учащимся в работе.

Проект организуется в рамках регионального инновационного проекта «Модель кибербезопасного поведения младшего школьника» (внекурочные мероприятия), проводится учителем начальных классов. Для наблюдения за работой группы, заполнения карты наблюдений и помощи обучающимся приглашаются старшеклассники – по одному-два человека на каждую группу, родители детей, учителя, не работающие в данном классе. Для консультации приглашается педагог-психолог.

Функции учителя:

- поддержка организованного проведения работы;

- оказание необходимых консультаций и помощи детям, в том числе – по организации их деятельности (помощь не должна носить характер прямой подсказки);

- общее наблюдение за процессом работы групп;

- заполнение карты эксперта в ходе презентаций групп

Функции школьного психолога:

- проведение инструктажа наблюдателей по заполнению карты наблюдений, включая совместное пробное заполнение карты наблюдений по ситуациям, описанным психологом (инструктаж проводится за один – два дня до выполнения проекта).

Функции наблюдателей (Приложение 6)

- заполнение карты наблюдений за работой групп (наблюдатели должны заранее ознакомиться с картами наблюдений и пройти инструктаж школьного психолога).

6. Организация деятельности обучающихся.

1) Учитель объявляет тему проекта и делит детей на группы.

2) Учитель предлагает каждой группе выбрать себе название и записать его на согнутом пополам листе плотной бумаги с номером группы. Листок с номером и названием группы ставится на рабочий стол данной группы. Затем дети разбирают бейджи с порядковыми номерами.

3) Учитель сначала предлагает детям прочесть текст задания, обращает внимание на то, что они самостоятельно выбирают любую игру для создания в рамках проекта и решить к какому предмету и учебной теме будет создан проект.

4) Учитель предлагает детям прочесть вслух советы по выполнению задания, обращает на необходимые этапы выполнения задания, сопровождая чтение показом на доске каждого этапа:

- ✓ обсуждение темы, формы представления результатов;
- ✓ составление плана работы (дети находят лист планирования и продвижения);
- ✓ правила работы с компьютером;
- ✓ выполнение задания;
- ✓ контроль за выполнением задания (дети находят в листе столбец с отметкой о выполнении задания);
- ✓ предоставление результатов;
- ✓ голосование за лучшее выполнение;
- ✓ самооценка (дети находят лист самооценки).

5) Учитель ещё раз обращает внимание детей на доступные ресурсы, их расположение, на правила работы с компьютером.(Приложение 3)

6) Учитель даёт необходимые пояснения, отвечает на вопросы.

7) Учитель даёт команду приступить к работе (весь этап не должен занять более 15 минут)

8) Задания рассчитаны так, чтобы дети, имеющие опыт групповой работы могли их выполнить за 20-25 минут. Однако не следует ограничивать время работы групп – надо детям дать закончить работу. Поэтому примерно через 20 минут после начала работы учитель должен оценить степень готовности каждой группы и, если необходимо, продлить время выполнения проекта.

9) По окончании работы над проектом группы поочерёдно представляют свои работы. Учитель объявляет докладчиков, прикрепляет к доске табличку с названием и номером группы. Вопросы группам не предусмотрены регламентом проведения занятия. После двух минут выступления необходимо сказать группе, что у них осталась только одна минута.

10) После заслушивания докладов всех групп учитель просит каждого взять с рабочего стола свой стикер и прикрепить его к табличке с номером и названием понравившейся группы. После окончания голосования учитель и наблюдатели подводят итоги, а детям предлагается заполнить лист самооценки.

11) В конце занятия все обучающиеся собираются вместе и объявляются победители. Учителя, психолог и наблюдатели благодарят детей и просят каждую группу собрать и сдать:

- ✓ лист планирования и продвижения по заданию (Приложение 5);
- ✓ листы самооценки (Приложение 6).

Приложение 1.

Попробуем создать **викторину с выбором правильного ответа**

Предварительно в браузере открыта страница www.learningapps.org

1) Заходим в раздел **Все упражнения**.

The screenshot shows the main interface of LearningApps.org. At the top, there's a search bar and navigation links for 'All exercises' and 'New exercise'. A red arrow points to the 'New exercise' button. Below it, there's a sidebar with links like 'What is LearningApps.org?', 'Help', and 'Catalog of links'. The main area displays various exercise types: 'Ideas' (with a lightbulb icon), 'Tools from LearningApps.org' (with a hammer icon), 'Interactive and multimedia exercises' (with a person at a computer icon), and several image-based exercises like a bear, pyramids, and plants. On the left, there's a sidebar for 'Tweets' and a message from a user named 'GLOCHUX'. At the bottom, there are social sharing buttons for Twitter and Facebook, and footer links for 'Information', 'Copyright', 'Developers', and 'Help translating'.

2) Выбираем вид задания, нажимаем **Создать**.

This screenshot shows the 'Create exercise' selection screen. A red arrow points to the 'Выбор' (Selection) category, which is highlighted in yellow. Another red arrow points to the 'Создать - Викторина с выбором правильного ответа' (Create - Multiple-Choice Quiz) button, which is also highlighted in yellow. The page lists various exercise types under categories: 'Выбор' (Selection), 'Распределение' (Allocation), 'Последовательность' (Sequence), 'Заполнение' (Fill-in-the-blanks), 'Онлайн-игры' (Online Games), and 'Инструменты' (Tools). Each category has a list of sub-exercise types. The 'Выбор' category includes: Викторина, Викторина с выбором правильного ответа, Выделить слова, Кто хочет стать милионером?, Слова из букв. The 'Создать' button is located at the bottom right of the 'Выбор' section.

3) Пишем название и задание для игрока.

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a search bar, navigation links for 'Все упражнения' (All exercises), 'Новое упражнение' (New exercise), 'Мои классы' (My classes), and 'Мои приложения' (My applications). The user's account information is also displayed. Below the header, the title 'Название приложения' (Application name) is set to 'НАЗВАНИЕ'. A large text input field below it is labeled 'ЗАДАНИЕ для игрока' (Task for player). Underneath, a section titled 'Вопросы' (Questions) allows for the entry of one question and up to four possible answers. Each answer slot includes fields for audio, video, and text input, along with a dropdown menu for language selection ('Русские') and an optional note field ('Указание').

4) Переходим к вопросам. Вводим вопросы и варианты ответов на него (до четырех).

This screenshot shows the continuation of creating questions and answers. It displays two sections of the 'Вопросы' (Questions) form. The first section contains four answer slots, each with a language dropdown set to 'Русские'. The second section contains three answer slots, each with a language dropdown set to 'Английский'. Below each section, there are additional fields for audio, video, and text input, along with a 'Указание' (Note) field. At the bottom of the page, there is a link to add another element ('Добавить следующий элемент').

Вопросы и ответы могут быть: текстовыми, в виде картинки, аудио-, видео- фрагмента.

Если викторина содержит больше трех вопросов, нажимаем "Добавить следующий элемент".

Добавление вопросов

Сортировка вопросов

Сортировать вопросы

Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке.

расположено как задано ▾

Оценка в конце

Even from a false answer it goes to the next question. The right answer will be color highlighted. There is a summary how many right answers were given at the end. Without evaluation you have to choose as long as you found the right answer.

Оценка в конце

Обратная связь

Если на все вопросы были даны правильные ответы, то напишите здесь текст, который появится потом как вставка.

Молодец, ты решил все вопросы верно!

Фоновая картинка

Выберите фоновую картинку для кроссворда, если желаете.

Выберите картинку Размер: 0 x 0 редактировать

Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке. Можно выбрать расположение "как задано", либо "в случайном порядке".

Если на все вопросы были даны правильные ответы, мы можем написать текст, который появится потом как вставка.

Можем создать подсказки, как решить задание. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу. В противном случае оставляем это поле пустым.

Обратная связь

Если на все вопросы были даны правильные ответы, то напишите здесь текст, который появится потом как вставка.

Молодец, ты решил все вопросы верно!

Фоновая картинка

Выберите фоновую картинку для кроссворда, если желаете.

Выберите картинку Размер: 0 x 0 редактировать

Помощь

Создайте некоторые подсказки, как решить задание. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу. В противном случае оставьте это поле пустым.

Подсказки для игроков

▶ Установить и показать в предварительном просмотре

5) Завершающий этап. Предварительный просмотр

Помощь

Создайте некоторые подсказки, как решить задание. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу. В противном случае оставьте это поле пустым.

Предварительный просмотр

Установить и показать в предварительном просмотре.

- 6) Можем вернуться к редактированию или сохранить викторину.
- 7) Теперь мы можем: вернуться к редактированию (**Переработать упражнение**)

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there's a navigation bar with the site logo, search bar, and account information. Below it, a message box says: "Твое упражнение было успешно сохранено! Теперь ты можешь его найти у себя в сохраненном варианте и если необходимо, снова исправить или дополнить." In the center, there's a large play button with a speech bubble below it labeled "читать вслух". Below the play button is a blue button labeled "Перепроверить решение". At the bottom, there are sharing options: "Создать подобное приложение", "Упражнение привязать или", "Адрес в Интернете:", "Адрес полной картинки:", "Привязать:", "Переработать упражнение", "Личное приложение", "Опубликованное приложение", "Сообщить о проблеме", and a QR code.

Творческих успехов!

Приложение 2.

Создаем викторину «Заполнить пропуски»

Предварительно в браузере открыта страница www.learningapps.org

1. Заходим в раздел **Все упражнения**.
2. Выбрать вид упражнения «Заполнить пропуски», нажимаем **Создать**

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there's a search bar, a navigation menu with 'All exercises' and 'New exercise' options, and a 'Submit application' button. Below the menu, a message says: 'Here you will find various types of exercises. After completion, you can publish them so that other users can also create their own, learn something new, thanks to your work.' On the left, there's a preview of another exercise titled 'Der Artikel'. On the right, the 'Fill-in-the-blanks' exercise is displayed with its title and a brief description: 'The goal of this game is to fill in all the blanks with any words or data from the dropdown menu.' A red circle highlights the 'Create Fill-in-the-blanks' button. At the bottom, there are several categories of exercises and tools, with 'Fill-in-the-blanks' highlighted in yellow.

3. «Название приложения» - вводим название будущего интерактивного упражнения. Например, «Строение цветка».

- «Постановка задачи» - вводим задание ко всему упражнению - «Впиши пропущенные слова так, чтобы получился рассказ о строении цветка».
- «Установите тип задания» - выбираем «Впишите».
- «Заголовок» - вводим - «Строение цветка».

g — Яндекс... × LearningApps.org - создано 140 минут назад

learningapps.org/create?new=140#

LearningApps.org

Поиск Все упражнения Новое упражнение Подать заявку

Язык дисплея

Название приложения

Строение цветка

Постановка задачи

Ведите описание нового упражнения. Оно будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым.

Впиши пропущенные слова так, чтобы получился рассказ о строении цветка.

Установите тип задания

Установите тип задания, который пользователь будет выбирать из заданных вами слов или будет вводить слова в поля сам. Если вы выбрали тип задания "Вписывание слова", то можете установить, учитывается ли регистр букв.

Установите тип задания: Впишите

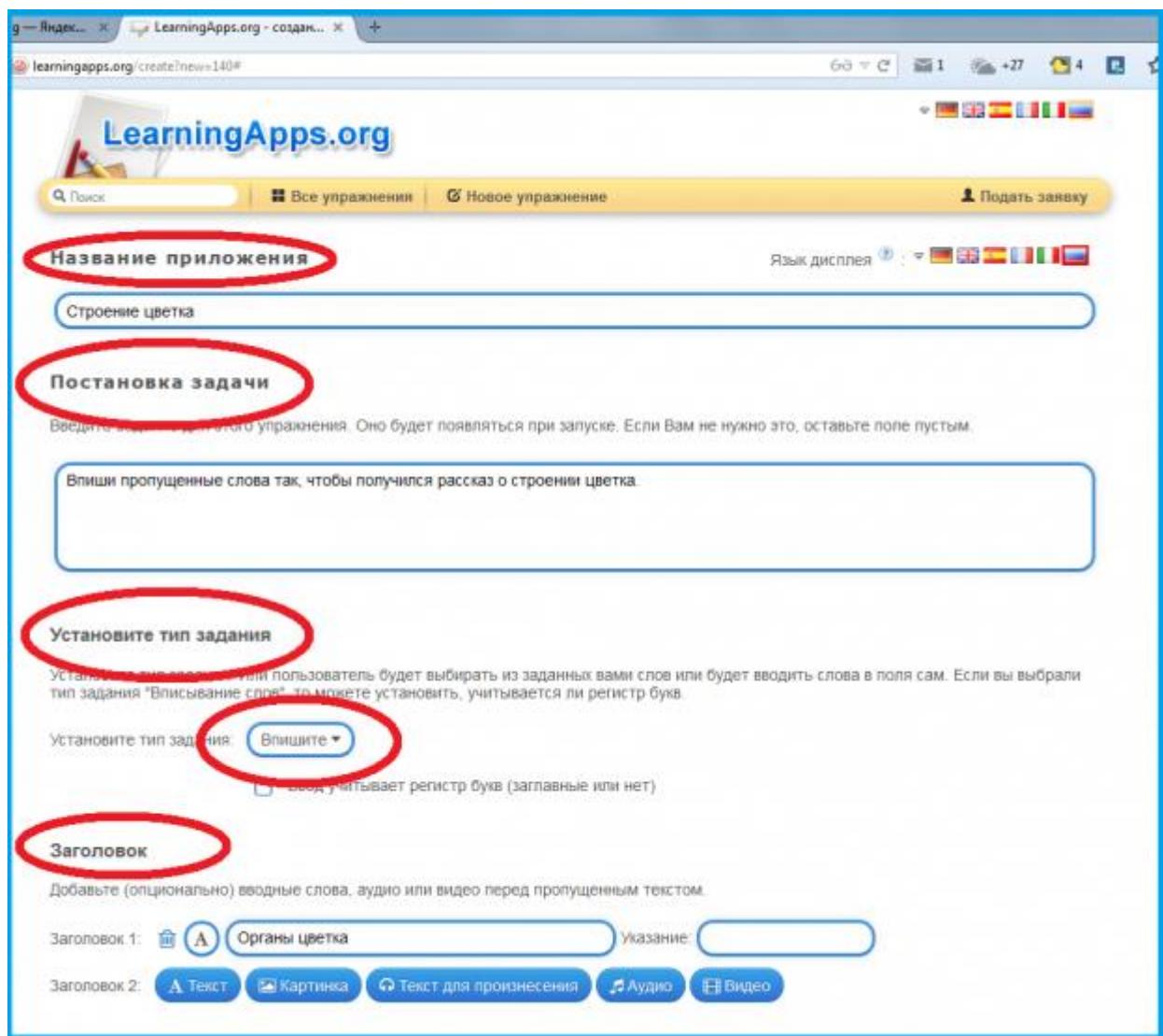
Ввод учитывает регистр букв (заглавные или нет)

Заголовок

Добавьте (опционально) вводные слова, аудио или видео перед пропущенным текстом.

Заголовок 1: А Органы цветка Указание:

Заголовок 2: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео



«Заполнить пропуски» - в этом пункте вводим текст с пропущенными словами, пропущенные слова в тексте обозначаем символами -1-, -2- и т.д.
"Вставляем вместо пропусков текст" - вводим слова, которые пропущены в тексте:

Заполнить пропуски

В тексте пропуск -1- должен быть вставлен. Используйте символы -1-, -2- и т.д. для обозначения места вставки текста. Вы можете использовать одни и те же номера для полей вставки одинаковых слов в данном тексте.

Цветок является органом -1- размножения цветковых растений. Чашелистники и лепестки венчика образуют -2-. Яркие лепестки венчика привлекают -3-. Пестик и тычинки - являются -4- частями цветка. В -5- тычинок образуется -6-, в пестике происходит -7- оплодотворение.

Вставляемый вместо пропусков текст

В зависимости от типа задания (выбор слов или вставка) заполните каждый пропуск. ВЫБОР СЛОВ ИЗ СПИСКА: впишите верный вариант или список слов для выбора через ; для каждого пропуска. Первым словом в списке должен быть верный вариант; остальные - неверные. ВСТАВКА СЛОВ: впишите для каждого пропуска все возможные варианты вставки через , (точка с запятой).

Вместо пропусков -1-: полового



Вместо пропусков -2-: околоцветник



Вместо пропусков -3-: насекомых



Вместо пропусков -4-: главными



Вместо пропусков -5-: пыльниках



Вместо пропусков -6-: пыльца



Вместо пропусков -7-: двойное



+ Добавить следующий элемент

- «Обратная связь» - вводим «Молодец! Ты все сделал правильно!»;
- "Background image" – в этом пункте можно вставить картинку, которая будет фоновым изображением окна приложения.
- Нажимаем кнопочку «Установить и показать в предварительном просмотре»

Вместо пропусков -1-:

+ Добавить следующий элемент

Обратная связь

Если на все вопросы были даны правильные ответы, то напишите здесь текст, который появится потом как вставка.

Молодец! Ты все правильно сделал!

Background image

Select a background image for the crossword if you like.



Выберите картинку

Размер: 0 x 0

редактировать

Помощь

Создайте некоторые подсказки, как решить задание. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу. В противном случае оставьте это поле пустым.



▶ Установить и показать в предварительном просмотре.

Нажимаем «OK» и выполняем упражнение для проверки. Если все устраивает, то нажимаем кнопочку «Сохранить приложение», если что-то необходимо исправить, то нажимаем кнопочку "Вновь настроить".

The screenshot shows a web-based application for language learning. At the top, there's a navigation bar with the website logo 'LearningApps.org' and various language selection icons. Below the bar, a search field, a link to 'All exercises', and a link to 'New exercise' are visible. On the right side of the header, there's a button to 'Submit a request'.

The main content area has a title 'Строение цветка' (Structure of a flower). A text input field contains the sentence: 'Цветок является органом [] размножения цветковых растений. Чашелистики и [] привлекают []'. Below this, another sentence starts with 'Пестик и тычинки - являются [] в пестике прои[]'. A small 'OK' button is highlighted with a red circle.

A modal window titled 'Задание' (Task) contains the instruction: 'Впиши пропущенные слова так, чтобы получился рассказ о строении цветка.' Below this, two buttons are circled in red: '← Вновь настроить' (Rebuild) on the left and '✓ Сохранить приложения' (Save application) on the right.

Приложение сохраняется в «Мои приложения». Приложение имеет адрес в Интернете, ссылку Вы можете разместить в любом месте (сайт, блог, электронное портфолио и т.п.)

learningapps.org/display?v=p1gyepk5501

Настройки аккаунта: Ирина

Строение цветка

Строение цветка

Цветок является органом размножения цветковых растений. Лепестки венчика образуются из тычинок, в пестике присутствует яйцеклетка.

Задание

Впиши пропущенные слова так, чтобы получился рассказ о строении цветка.

OK

Твое упражнение было успешно сохранено! Теперь ты можешь его найти у себя в сохраненном варианте и если необходимо, снова исправить или дополнить.

Создать подобное приложение личное приложение опубликованное приложение Переработать упражнение

Упражнение привязать или отослать Сообщить о проблеме

Адрес в Интернете: <http://LearningApps.org/display?v=p1gyepk5501>

Адрес с полной картинкой: <http://LearningApps.org/watch?v=p1gyepk5501>

Привязать: <iframe src="/LearningApps.org/watch?v=p1gyepk5501" style="border:0pxwidth:100%,height:500px" webkitallowfullscreen></iframe>

SCORM iBooks Author Developer Source

QR-код

Творческих успехов!

Приложение 3.

Правила безопасной работы с компьютером:



Приложение 4.

Задание для детей

Обязательно укажите состав вашей группы.

Представьте свою игру другим группам, указав учебный предмет и тему, к которой создан материал. Например, предмет «Окружающий мир», тема «Животные степи».

Для выполнения задания вы можете использовать:

- компьютер и принтер, проектор;
- ручки, бумагу.

Советы по выполнению задания

1. Выберите тип игры.
2. Изучите инструкцию план выполнения работы.
3. Распределите между собой обязанности.
4. Заполните **лист планирования и продвижения по заданию**.
5. Выполняйте намеченные вами работы и отмечайте выполненное в листе планирования и продвижения. Постарайтесь организовать работу так, чтобы её удалось выполнить за 20 – 25 минут.
6. Проверьте, всё ли вы сделали правильно, все ли задания выполнили.
7. Представьте результаты вашей работы.
8. Заполните **лист самооценки**.

Инструкция №1 (прилагается)

Игра «Викторина с выбором правильного ответа»

Можно создавать вопросы с возможностью задать несколько правильных ответов (викторина множественного выбора). Присутствует возможность вставки мультимедийного контента: изображения, аудиоматериалы и видеоматериалы

Инструкция №2 (осваивается самостоятельно дома)

Игра «Классификация»

Можно создать от двух до четырёх групп, с которыми надо соотнести различные элементы. Все элементы сразу «рассыпаны» на рабочем столе в виде табличек, их надо перетаскивать мышкой в соответствующие поля.

Инструкция №3 (осваивается самостоятельно дома)

Игра «Расставить по порядку»

Требуется расположить таблички в правильном порядке, перетаскивая их мышью.

Инструкция №4 (прилагается)

Игра «Заполнить пропуски»

Цель этой игры заключается в том, чтобы заполнить все пропуски любыми фразами или данными из выпадающего списка.

Вставить в каждый лист

Примерные темы для разработки игры:

- Русский язык: части речи
- Русский язык: вставь пропущенную букву.
- Русский язык: составь предложение, текст
- Окружающий мир: животные разных природных зон.
- Окружающий мир: пищевые цепочки
- Литературное чтение: угадай литературного героя.
- Математика: математический диктант
- Можно придумать свою тему

Приложение 5.

Творческий проект «Сам себе программист».

Лист самооценки

Класс _____

Номер группы _____

Название группы _____

Фамилия и имя _____

Оцени работу своей группы. Отметь *V* вариант ответа, с которым ты согласен (согласна).

1. Все ли члены группы принимали участие в работе над проектом?
 Да, все работали одинаково
 Нет, работал только один
 Кто-то работал больше, а кто-то меньше
2. Дружно ли вы работали? Были ли ссоры?
 Работали дружно, ссор не было
 Работали дружно, спорили, но не ссорились
 Очень трудно было договариваться, не всегда получалось
3. Тебе нравится результат работы группы?
 Да, всё получилось хорошо
 Нравится, но можно было бы сделать лучше
 Нет, не нравится
4. Оцени свой вклад в работу группы. Отметь нужное место на линейке знаком *X*.

Лестница успеха



Я работал(а) больше других

Я работал(а) так же, как и другие

Я во всем старался помогать своей группе

Я работал(а) мало. Почти все сделали без меня.

Я не работал(а) в группе. Все делали без меня.

Приложение 6.
Творческий проект «Сам себе программист»

Лист планирования и продвижения по заданию

1. Наш проект называется	
2. Эта игра предназначена для детей	Возраст _____
3. Мы будем делать (подчеркните)	A. Викторина с выбором правильного ответа B. Классификация C. Расставить по порядку D. Заполнить пропуски

Что делаем	Кто делает	Отметка о выполнении (+ или -)
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Приложение 7.

КАРТА НАБЛЮДЕНИЯ за особенностями общения и взаимодействия учеников в процессе совместного выполнения проекта

Краткие рекомендации по организации работы наблюдателей

Для наблюдения за работой группы и заполнения карты наблюдения приглашаются старшеклассники педагоги школы, не работающие в данном классе – по одному-два человека на каждую группу.

Функции наблюдателей: заполнение карты наблюдения за работой групп. Наблюдатели должны заранее ознакомиться с картами наблюдения и пройти инструктаж школьного психолога.

Проект выполняется группой из 5-6 учеников.

Для удобства фиксации результатов наблюдений каждый ученик в группе прикрепляет заранее приготовленный **цветной бейджик с номером** (1, 2, 3, 4, 5 или 6). У всех учеников данной группы бейджики одного цвета. **Разным группам**, работающим в одном помещении, выдаются **бейджики разного цвета**.

Наблюдение за особенностями общения и взаимодействия ведется по следующим параметрам:

№п/п	Параметры наблюдения	Оцениваемые планируемые результаты	Критерии оценивания планируемых результатов	Максимальный балл
1	Наличие элементов целеполагания	<p><i>Регулятивные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - принимать и сохранять учебную задачу; <p><i>Коммуникативные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, 	0б-Целеполагание отсутствует 1б-Целеполагание единоличное 2б- Целеполагание в узком кругу участников 3б - Целеполагание совместное	3б
2	Планирование	<p><i>Регулятивные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - принимать и сохранять учебную задачу; - планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане; <p><i>Коммуникативные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое владеть диалогической формой коммуникации, - договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов. 	0б-уточнение плана работы в группе не обсуждается или результаты обсуждения не зафиксированы в листе планирования 1б-уточнение плана осуществляется лидером группы единолично, без обсуждения с остальными членами группы 2б- уточнение плана осуществляется лидером группы с привлечением одного-двух участников 3б - дети вместе составляют план и выбирают форму представления	3б
3	Распределение заданий и обязанностей по выполнению проекта	<p><i>Познавательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом, - ориентироваться на разнообразие способов решения задач; 	0б –нет четкого распределения заданий обязанностей 1б- четкое распределение заданий и обязанностей	1б

		<i>Регулятивные:</i> - учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения.		
4	Соответствие исполнения проекта плану	<i>Чтение. Работа с текстом. Поиск информации и понимание прочитанного.</i> - Понимать информацию, представленную разными способами: словесно, в виде таблицы, схемы, диаграммы <i>Регулятивные:</i> - принимать и сохранять учебную задачу; - учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения; - осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату; <i>Коммуникативные:</i> - использовать речь для регуляции своего действия; <i>Познавательные:</i> - осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, энциклопедий, справочников; - осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков; — осуществлять синтез как составление целого из частей.	06 – исполнение проекта не соответствует плану 1 б - исполнение проекта соответствует плану	16
5	Контроль продвижения по заданию	<i>Чтение. Работа с текстом. Преобразование и интерпретация информации</i> - Соотносить факты с общей идеей текста, устанавливать простые связи, не показанные в тексте напрямую	Об-контроль по продвижению задания не осуществляется или результаты обсуждения не зафиксированы в листе продвижения по заданию 1б-контроль продвижения	26

		<p>- Формулировать несложные выводы, основываясь на тексте</p> <p>- Находить аргументы, подтверждающие вывод</p> <p>- Сопоставлять и обобщать содержащуюся в разных частях текста информацию</p> <p><i>Регулятивные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - принимать и сохранять учебную задачу; осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату; <p><i>Коммуникативные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - формулировать собственное мнение и позицию; – строить понятные для партнера высказывания, учитывающие – задавать вопросы; – контролировать действия партнера 	осуществляется устно или фиксируется в листе продвижения по заданию 2б- контроль продвижения осуществляется устно и фиксируется в листе продвижения по заданию	
6	Представление результатов	<p><i>Чтение. Работа с текстом. Оценка информации.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Высказывать оценочные суждения и свою точку зрения о прочитанном тексте - Определять место и роль иллюстративного ряда в тексте <p><i>Регулятивные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - принимать и сохранять учебную задачу; <p><i>Коммуникативные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание; <p><i>Познавательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - строить сообщения в устной и письменной форме; - строить рассуждения в форме связи простых суждений об 	0б-результат отсутствует 1б- представление результатов единоличное 2б- представление результатов 2-3 участниками группы 3б – представление результатов всей группой	3б

		объекте, его строении, свойствах и связях.		
7	Конфликты и их разрешение	<p><i>Регулятивные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - учитывать установленные правила в планировании и контроле способа решения; - вносить необходимые корректизы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата, <p><i>Коммуникативные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи; допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии; - учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве; – формулировать собственное мнение и позицию; – договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; – продуктивно содействовать разрешению конфликтов на 	0 б – присутствие конфликтов и невозможность их решения 1б – присутствие конфликтов и благополучное их решение 2б – отсутствие конфликтов в группе	26

		основе учета интересов и позиций всех участников; Познавательные: - строить сообщения в устной и письменной форме; – ориентироваться на разнообразие способов решения задач.		
Всего			(дополнительный баллдается группе, если не было споров из-за лидерства) (см.табл.ниже)	15 баллов

По каждому параметру отмечаются результаты наблюдений за группой в целом. Также отмечаются эффективность работы каждого ученика в группе.

При необходимости даются комментарии в процессе наблюдения или после завершения проекта. Описываются проблемы, возникшие в процессе работы.

Таблица. Участие и активность обучающихся

Ученики: поставить в каждой ячейке 0, 1, 2 или 3						Группа в целом: поставить 0 или 1:
№1	№2	№3	№4	№5	№6	