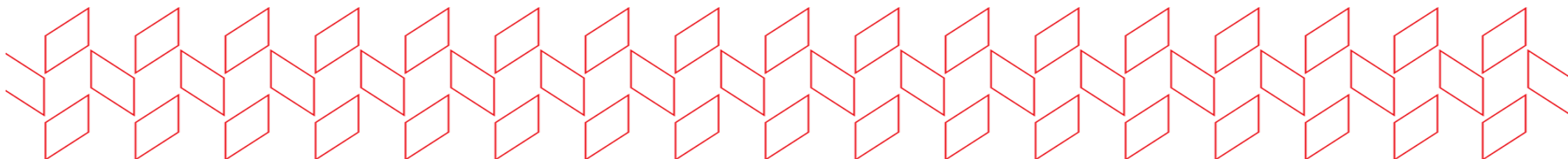


Формирование навыков проектной деятельности на уроках естественно- математического и гуманитарного циклов на основе программ «Scratch» и «TinkerCAD», а также лабораторных комплексов «Наукалаб»

2021

Баширов Эмиль Исмагилович, учитель информатики
МАОУ Староалександровская СОШ им. Героя
Советского Союза



Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» на базе МАОУ «Староалександровская СОШ им.Калиева А.М.»



Кабинеты по учебным предметам: технологии, информатике, основам безопасности жизнедеятельности.



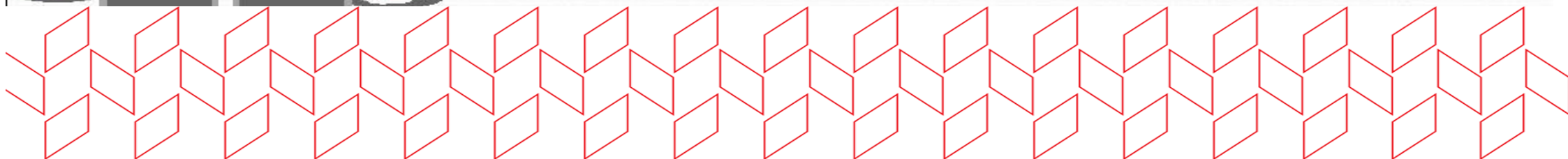
Внеурочная деятельность: 3D моделирование, компьютерная графика, шахматы и др.



Мобильный кванториум



Формирование навыков проектной деятельности на уроках



Организация проекта

ЭТАПЫ ЖИЗНЕННОГО ЦИКЛА:

1. Проблематизация. Теоретическая подготовка.
2. Целеполагание. Исследование
3. Командная работа. Поиск решения.
4. Планирование. Формирование задания (ТЗ)
5. Реализация замысла.
6. Представление и Завершение проекта.

результаты этапа

- продуктовый результат этапа
- представление этапа в заданном формате
- оценка этапа, рефлексия

результаты проекта

- продуктовый результат;
- видео запись представления (не более 3 минут);
- презентационные файлы, отражающие все этапы проекта и документация;
- оценка проекта по формальным критериям
- анализ и рефлексия;

Взрослый проект



Детский проект



Организация проекта по физике



The screenshot displays the Scratch programming interface with a project titled "лампочка" (light bulb). The project is set against a blue background and features a circuit diagram with a yellow light bulb, a grey battery labeled "+ Battery -", and a red switch labeled "Off".

The code editor on the left shows the following script:

- When green flag clicked:**
 - Move 10 steps
 - Turn 15 degrees
 - Turn 15 degrees
 - Go to random position
 - Go to x: -139, y: 102
 - Slide 1 second to random position
 - Slide 1 second to point x: -139, y: 102
 - Turn 90 degrees
 - Turn to mouse pointer
- When green flag clicked (duplicate):**
 - When clicked
 - Change costume to "лампа выкл"
 - Go to x: -139, y: 102
- When green flag clicked (duplicate):**
 - When I receive "switch on"
 - Change costume to "лампа вкл"
- When green flag clicked (duplicate):**
 - When I receive "switch off"
 - Change costume to "лампа выкл"

The right panel shows the "Спрайт" (Sprite) properties for the "лампочка" sprite, located at x: -139, y: 102, with a size of 75 and a direction of 90 degrees.

Организация проекта математике



The screenshot shows the Scratch code editor with a project titled "Math". The code is organized into several blocks:

- Code Area:**
 - Block 1: "вставить что-то в Вопросы из 1" (insert something into Questions from 1)
 - Block 2: "заменить элемент 1 в Вопросы на" (replace element 1 in Questions with)
 - Block 3: "элемент 1 в Вопросы" (element 1 in Questions)
 - Block 4: "№ элемента что-то в Вопросы" (number of element something in Questions)
 - Block 5: "длина списка Вопросы" (length of list Questions)
 - Block 6: "Вопросы содержит что-то ?" (Questions contains something ?)
 - Block 7: "показать список Вопросы" (show list Questions)
 - Block 8: "скрыть список Вопросы" (hide list Questions)
 - Другие блоки** (Other blocks):
 - Создать блок (Create block)
- When Clicked (когда нажат) Section:**
 - Block 1: "скрыть список Вопросы" (hide list Questions)
 - Block 2: "скрыть список Ответы" (hide list Answers)
 - Block 3: "задать Неправильных ответов: значение 0" (set Wrong answers: value 0)
 - Block 4: "задать Правильных ответов: значение 0" (set Correct answers: value 0)
 - Block 5: "скрыть переменную Правильных ответов:" (hide variable Correct answers:)
 - Block 6: "скрыть переменную Неправильных ответов:" (hide variable Wrong answers:)
 - Block 7: "задать индекс значение 0" (set index value 0)

The stage area displays the word "Math" in large, colorful 3D letters, a stack of books, and a character pointing to a speech bubble containing the equation 8×11 . Below the stage, there is a text input field with a checkmark button. The bottom right corner shows the "Спрайт" (Sprite) panel with "Спрайт1" selected, and the "Сцена" (Stage) panel with "Фоны" (Backgrounds) visible.

Организация проекта по русскому языку



The image shows the Scratch programming environment with a Russian language project. The code area contains the following script:

```
когда флажок нажат  
показать переменную Баллы  
здать Баллы значение 0  
изменить костюм на костюм 1  
спросить "какая буква пропущена?" и ждать  
если ответ = М, то  
изменить костюм на костюм 2  
говорить "Правильно!" 1 секунд  
изменить Баллы на 1  
иначе  
говорить "Неправильно" 2 секунд  
изменить Баллы на -1  
изменить костюм на костюм 4  
спросить "какая буква пропущена?" и ждать
```

The stage area shows a green background with the text "ТРА_ВАЙ" and a speech bubble asking "какая буква пропущена?". The score is 0.

Организация проекта в TinkerCAD



Т I N K E R C A D

АUTODESK

Достопримечательности родного города

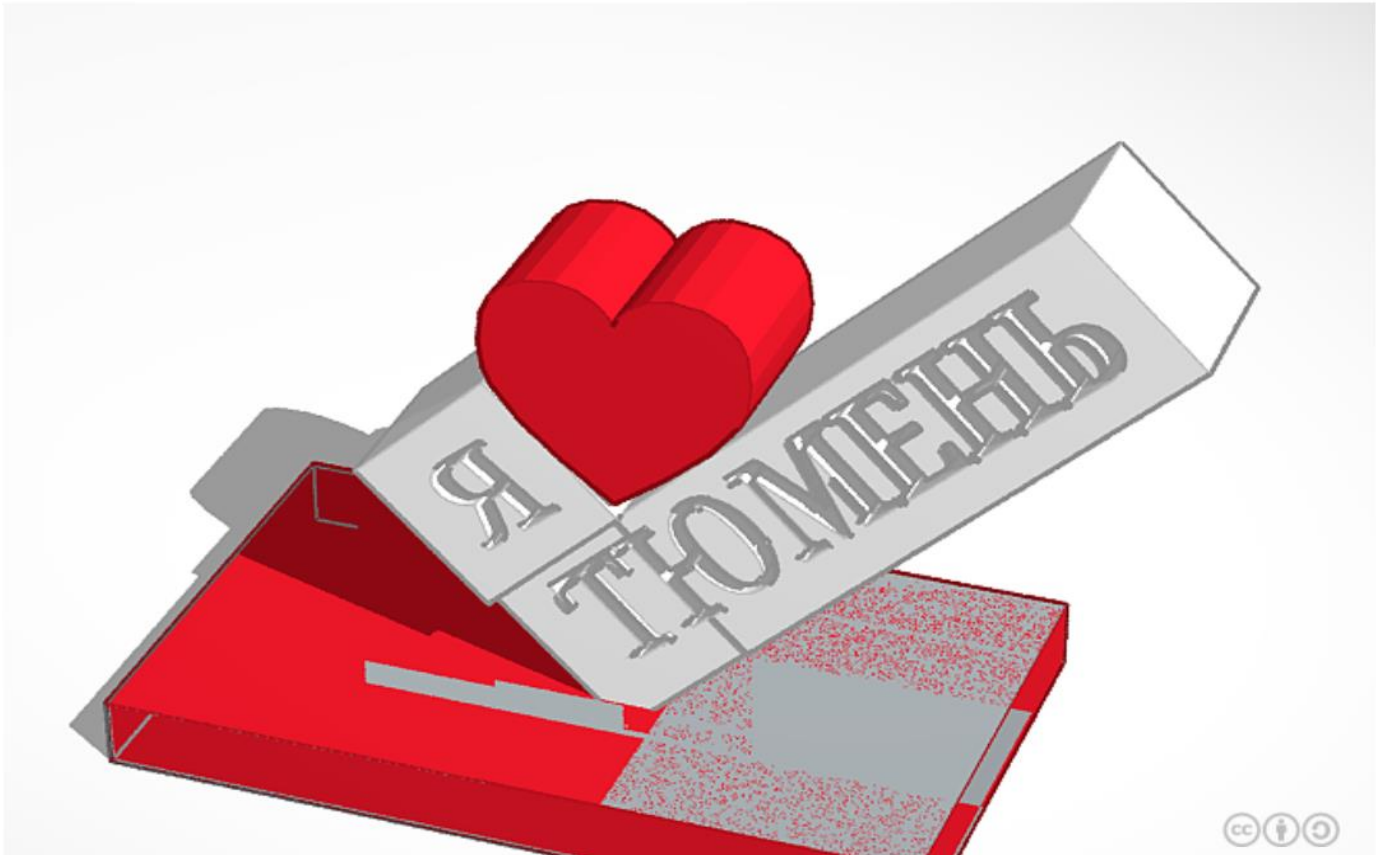
♥ Нравится 0

автор проекта:
баширов315

Отредактировано 3/21/21, Создано 8/9/19

Изменить

Скачать



CC BY ND

Организация проекта в TinkerCAD



ТINKERCAD Fabulous Jofo-Amberis

СВЕРХУ
СПЕРЕДИ

Импорт Экспорт Отправить

Рабоч. плоск-ть Линейка Notes

Tinkercad
Текст и номера

Форма

Тело Отверстие

Текст НаукоЛаб

Шрифт Multilanguage

Высота 10

Bevel 0

Сегменты 0

28.08
0.28
-89.30
142.16

Ред. сетку

Сетка Шаговой Привязки 1,0 мм

Текст А В С D E

Лабораторный комплекс «Науколаб»





Лабораторный комплекс «Науколаб»

Телемост. Гидропоника.

Результаты и анализ наблюдений

Проанализировав результаты, записанные в дневник, построила график, взяв среднюю длину листа каждой пробы. Длительность выращивания лука считается 25 – 30 дней. В результате фенологических наблюдений проведённых с 19.06.20 по 20.07.20 по выгонке лука на перо, можно сделать вывод, что первая проба – выращивание лука на гидропонной установке перо достигло нужной длины за 23 дня, что на несколько дней раньше срока, при этом луковая зелень более сочная и приятная на вкус.

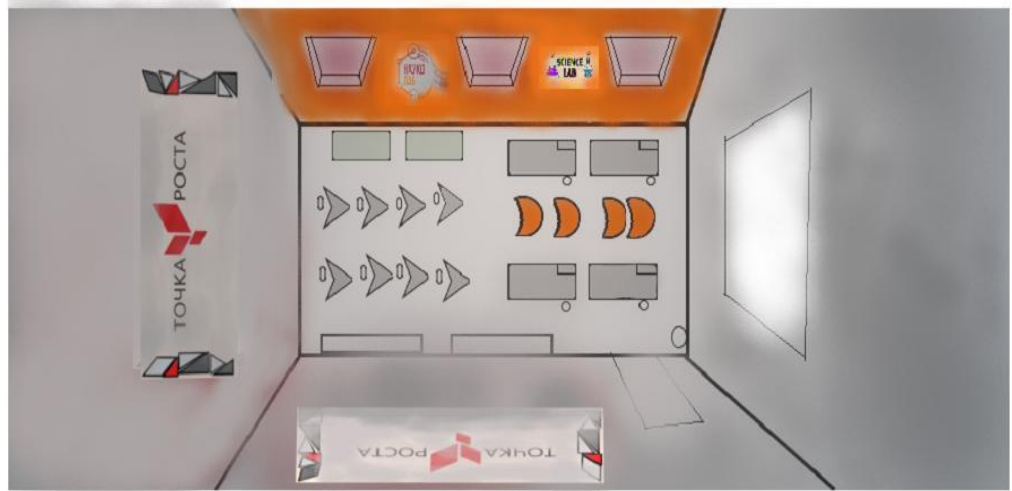
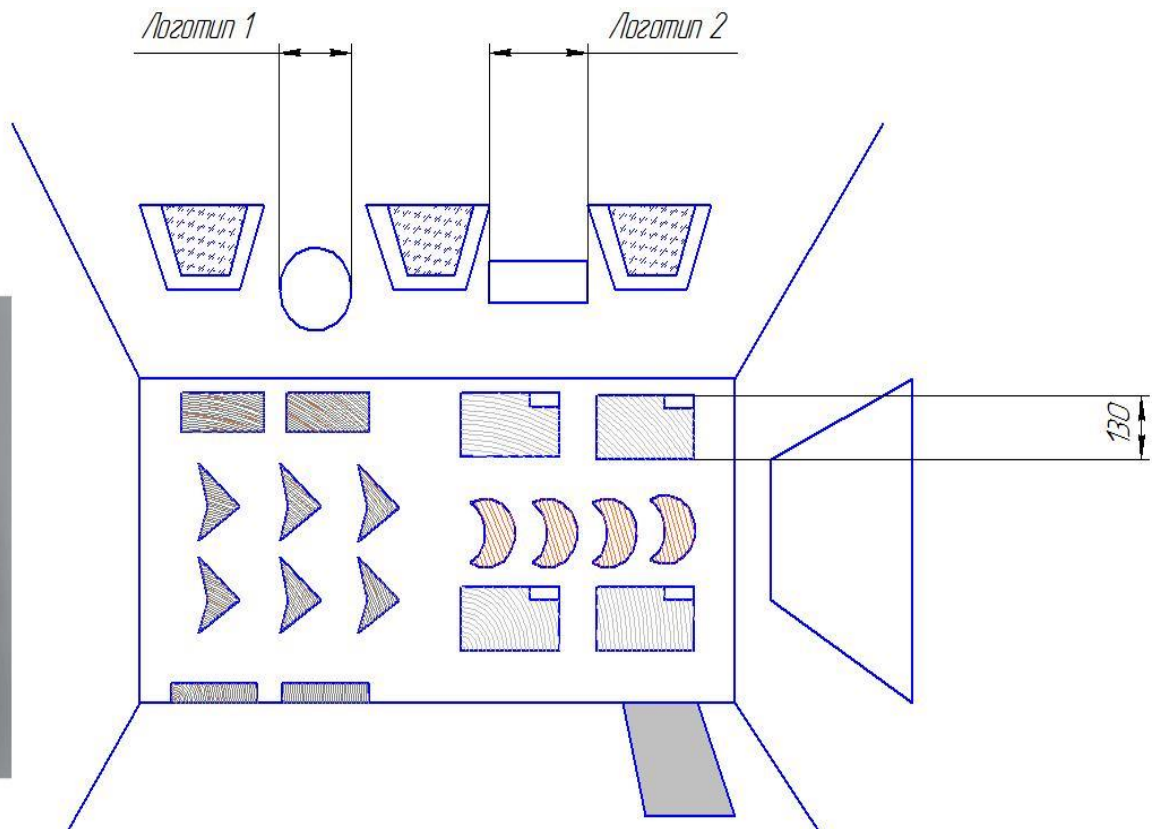
Выращивание лука методом гидропонии позволит значительно экономить ресурсы.



8:32 / 13:27 Прокрутите экран вниз, чтобы посмотреть подробную информацию



Лабораторный комплекс «Науколаб»



Лабораторный комплекс «НаукаЛаб»



Точка роста - это новые возможности!!!



«Скажи мне, и я забуду.

Покажи мне, и я, может быть, запомню.

Вовлеки меня и я пойму».

Конфуций 450 г. до н.э.

Спасибо

за

внимание!

