

ПАСПОРТ ПРОЕКТНОЙ ИНИЦИАТИВЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

за 2017 г.

по Стратегии комплексного развития г.о.Самара до 2025 года

Образовательное учреждение	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Школа № 53» городского округа Самара
Руководитель ОУ	Липенская Ирина Александровна
Тема проекта	«Стратегический проект Создание техносферы с использованием информационных технологий и робототехники на основе проведения городского турнира «ПРОСТЫЕАЛГОРИТМЫ» для обучающихся 5-6 классов»
Основная идея проекта	Проектная инициатива дала шанс обучающимся 5-6 классов попробовать себя в робототехнике на простом уровне. У детей появился позитивный опыт для дальнейшего участия в более серьезных фестивалях и конкурсах
Сфера проектирования	На основе проведенных мероприятий была создана собственная настольная игра. Данная алгоритмическая игра рассчитана на количество игроков от 2 до 4. Возрастная категория от 6 до 12 лет. Время игры от 10 до 20 минут. Игроки управляют своим персонажем, составляя для него программу-алгоритм. Цель игры составить выигрышный алгоритм для сбора определенного количества монет и выкупить пиратский корабль. Игра может зарекомендовать себя как начало в изучении темы Алгоритмы.
Актуальность	Актуальность проекта обусловлена потребностью общества в развитой социализированной личности. Настольная игра – возможность живого общения
Цель проекта	Основной целью проектной деятельности является проведение городского турнира «ПРОСТЫЕАЛГОРИТМЫ» по настольной алгоритмической игре «Битва Големов. Учимся программировать роботов» для учащихся 5-6 классов
Задачи проекта	<ol style="list-style-type: none">1. Реализовать обучение IT-технологиям без использования компьютера.2. Организовать пропедевтику изучения робототехники через образовательные «технологичные» настольные игры.3. Обеспечить создание инновационной образовательной среды для учащихся 5-6 классов.4. Популяризировать обучение программированию и робототехнике в городе Самара
Сроки реализации проекта	1 год
Этапы проекта	- Подготовительный (11.01-31.08.2017) - Основной (01.09-30.11.2017) - Заключительный (01.12-31.12.2016)
Руководитель проекта	Севрюгина О.М., учитель информатики
Исполнители проекта	Зюзина И.А., учитель математики Копытова Т.П., учитель математики

	Аксапов Р.М., учитель истории Кузьмина В.М., учитель математики Чугунова А.В., заместитель директора по УВР
Соисполнители проекта	Сетевое сообщество «Учителя информатики 64 региона», «IT-содружество самарских учителей», СГСПУ
Консультанты проекта	Липенская И.А., директор МБОУ Школы №53, кандидат педагогических наук
Содержание проекта	Программирование и робототехника очень популярны. Даже если некоторые дети не будут в будущем зарабатывать на жизни программированием, базовое понимание принципов программирования развивает мышление и, в дальнейшем, ребёнок лучше справляется с решением возникающих задач
Новизна проекта	Разработка настольной логической игры улучшающей стратегическое мышление детей и подростков
Результаты проекта	Включение образовательных «технологических» настольных игр в педагогическую практику образовательных организаций нашего города. Возможность участия детей младшего возраста и обучающихся 5-6 классов, обладающих базовыми знаниями по программированию и робототехнике, в турнире «простые алгоритмы»
Методические продукты	Настольная алгоритмическая игра