

# ПАСПОРТ ПРОЕКТНОЙ ИНИЦИАТИВЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

за 2017 г.

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

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| <b>Образовательное учреждение</b> | Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Школа № 53» городского округа Самара  |
| <b>Руководитель ОУ</b>            | Липенская Ирина Александровна   |
| <b>Тема проекта</b>               | «Стратегический проект Создание техносферы с использованием информационных технологий и робототехники на основе проведения городского турнира «ПРОСТЫЕАЛГОРИТМЫ» для обучающихся 5-6 классов»   |
| <b>Основная идея проекта</b>      | Проектная инициатива дает 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  |
| <b>Сфера проектирования</b>       | 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. |
| <b>Актуальность</b>               | Актуальность проекта обусловлена потребностью общества в развитой социализированной личности. Настольная игра – возможность живого общения  |
| <b>Цель проекта</b>               | Основной целью проектной деятельности является проведение городского турнира «ПРОСТЫЕАЛГОРИТМЫ» по настольной алгоритмической игре «Битва Големов. Учимся программировать роботов» для учащихся 5-6 классов   |
| <b>Задачи проекта</b>             | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Реализовать обучение IT-технологиям без использования компьютера.</li><li>2. Организовать пропедевтику изучения робототехники через образовательные «технологичные» настольные игры.</li><li>3. Обеспечить создание инновационной образовательной среды для учащихся 5-6 классов.</li><li>4. Популяризировать обучение программированию и робототехнике в городе Самара</li></ol>  |
| <b>Сроки реализации проекта</b>   | 1 год   |
| <b>Этапы проекта</b>              | - Подготовительный (11.01-31.08.2017)<br>- Основной (01.09-30.11.2017)<br>- Заключительный (01.12-31.12.2016)   |
| <b>Руководитель проекта</b>       | Севрюгина О.М., учитель информатики   |
| <b>Исполнители проекта</b>        | Зюзина И.А., учитель математики<br>Копытова Т.П., учитель математики  |

|                              |  |
|------------------------------|--|
|                              | Аксянов Р.М., учитель истории<br>Кузьмина В.М., учитель математики<br>Чугунова А.В., заместитель директора по УВР  |
| <b>Соисполнители проекта</b> | Сетевое сообщество «Учителя информатики 64 региона», «IT-содружество самарских учителей», СГСПУ  |
| <b>Консультанты проекта</b>  | Липенская И.А., директор МБОУ Школы №53, кандидат педагогических наук  |
| <b>Содержание проекта</b>    | 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                         |
| <b>Новизна проекта</b>       | Разработка настольной логической игры улучшающей стратегическое мышление детей и подростков  |
| <b>Результаты проекта</b>    | 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» |
| <b>Методические продукты</b> | Настольная алгоритмическая игра  |