



Использование платформы ГлобалЛаб в деятельности учителя информатики

Спикер: Титова Анна Владимировна

Руководитель редакционного отдела ГлобалЛаб

www.globallab.ru



ГлобалЛаб в федеральных перечнях

Перечень ЭОР



ГлобалЛаб — в Федеральном перечне ЭОР, допущенных к использованию в школах

Протокол заседания НМС Министерства просвещения РФ от 20.07.2023 № ТВ-34/03п НМС

Перечень методических организаций



ГлобалЛаб — в Перечне организаций, осуществляющих научно-методическое и методическое обеспечение образовательной деятельности

Приказ Министерства просвещения РФ от 28.02.2022 № 96 (1086 позиция Перечня)

ГлобалЛаб сотрудничает



МОСКОВСКАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ ШКОЛА

Московская электронная школа
Департамента образования и науки
города Москвы для организации
проектной деятельности обучающихся
использует платформ ГлобалЛаб



Наш ресурс входит в число
лучших практик, реализованных в
рамках Федерального проекта
«Кадры для цифровой
экономики»



Платформа ГлобалЛаб
рекомендована Российской
электронной школой в качестве
интернет-ресурса для
образования

Нормативно-правовое регулирование

ФГОС общего образования

Федеральная основная образовательная программа

Примерная программа воспитания



Платформа ГлобалЛаб

Содержание

Готовые проектные задания

Технология

Метод «гражданской науки», конструктор проектных заданий и управление проектами на ГлобалЛаб

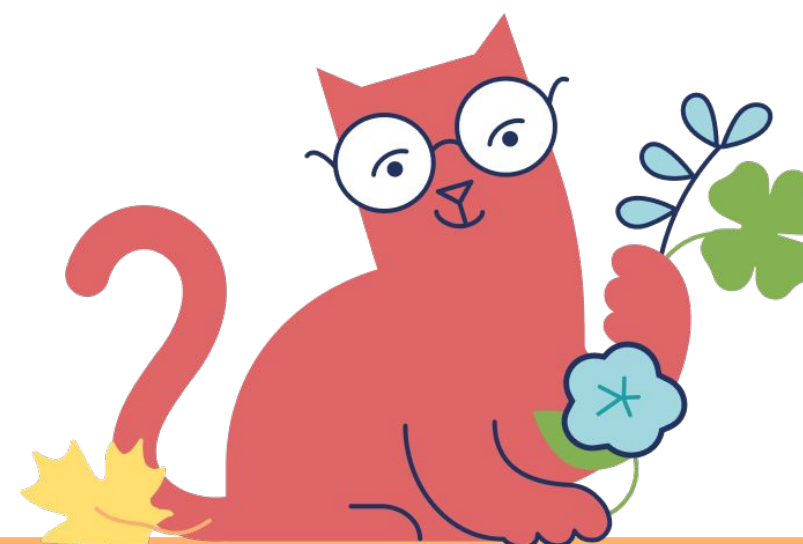
Методическая поддержка

Вебинары, семинары, методические рекомендации

Гражданская наука на платформе ГлобалЛаб

1 Исследование

Каждый участник проектного задания выполняет небольшое исследование или эксперимент (что и как делать зафиксировано в разделе «Исследования»)



2 Результат исследования

Результат каждого эксперимента или исследования поступают в общую базу данных проектного задания

3 Общий результат

На основе результатов участников формируется общий результат, представленный в виде инфографических виджетов: карт, графиков, галерей, «облаков тегов» и пр.

✓ Новое знание

Общий результат может представлять новое знание, предмет для дискуссий, основу новых проектных заданий и выводов, формирования географически распределенных групп школьников и учителей. Результаты можно настраивать под свои задачи.

Цифровые ресурсы и инструменты платформы ГлобалЛаб

Проектные задания

При выполнении готовых проектных заданий учащиеся приобретают первые навыки проектно-исследовательской деятельности

Конструктор проектных заданий

Конструктор позволяет школьникам совершать первые шаги в создании собственных проектных заданий и исследований

Управление проектом

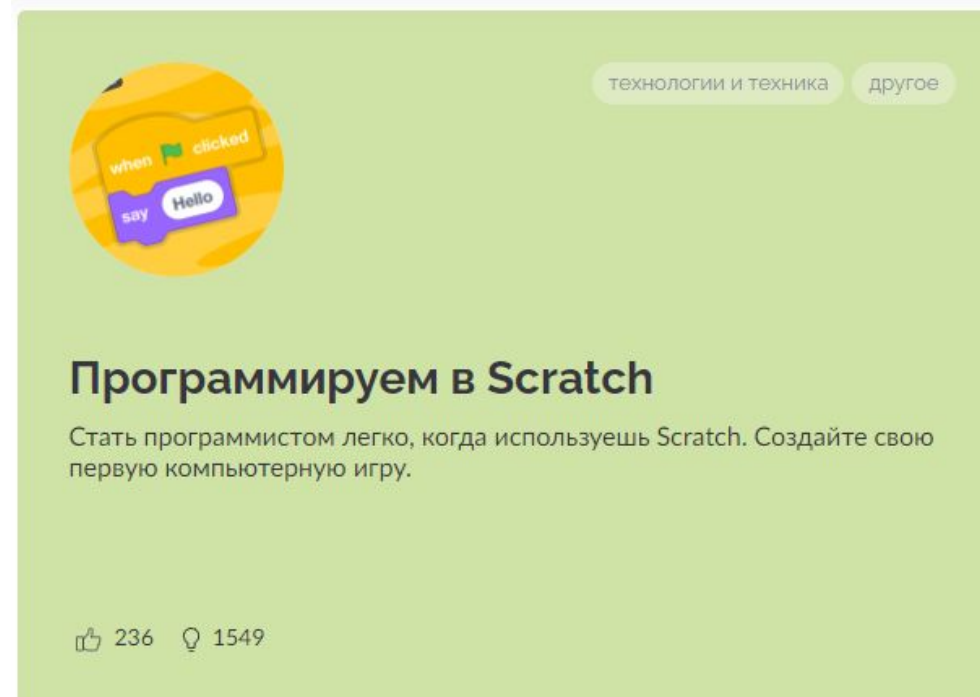
Рабочее пространство для управления индивидуальным или групповым проектом позволяет планировать весь проектный процесс и управлять им — от идеи до представления результатов

Библиотека проектных заданий


Карточки проектных заданий
удобно пролистывать

Информация о проектном
задании хорошо организована

Верифицированные проектные
задания ГлобалЛаб выделены



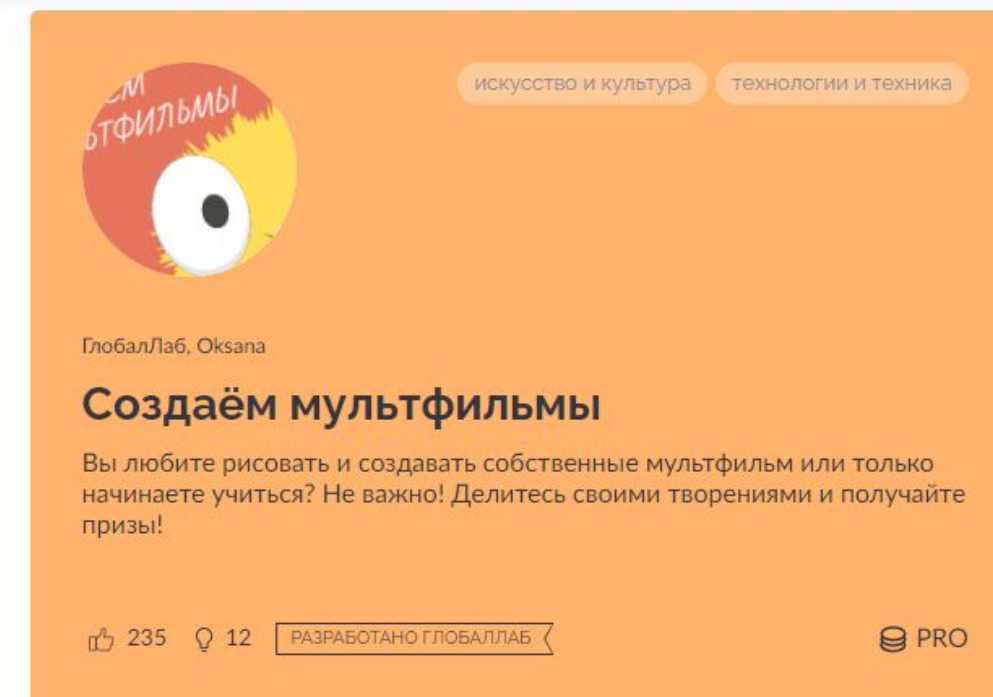
технологии и техника другое




Программируем в Scratch

Стать программистом легко, когда используешь Scratch. Создайте свою первую компьютерную игру.

👍 236 💡 1549



искусство и культура технологии и техника

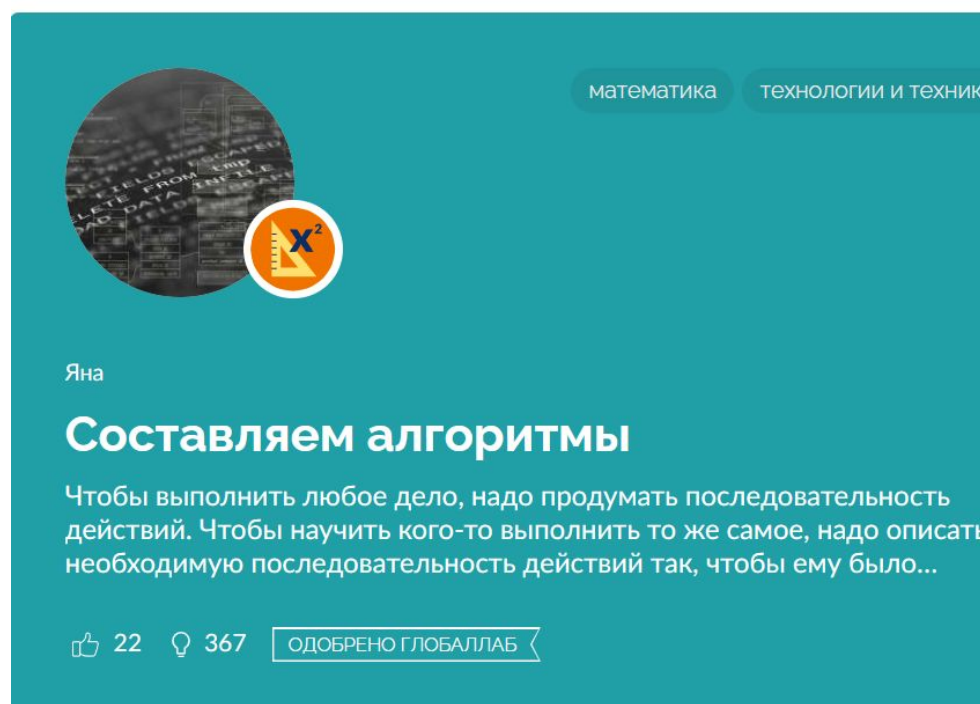


ГлобалЛаб, Оксана


Создаём мультфильмы

Вы любите рисовать и создавать собственные мультфильм или только начинаете учиться? Не важно! Делитесь своими творениями и получайте призы!

👍 235 💡 12 РАЗРАБОТАНО ГЛОБАЛЛАБ PRO



математика технологии и техника

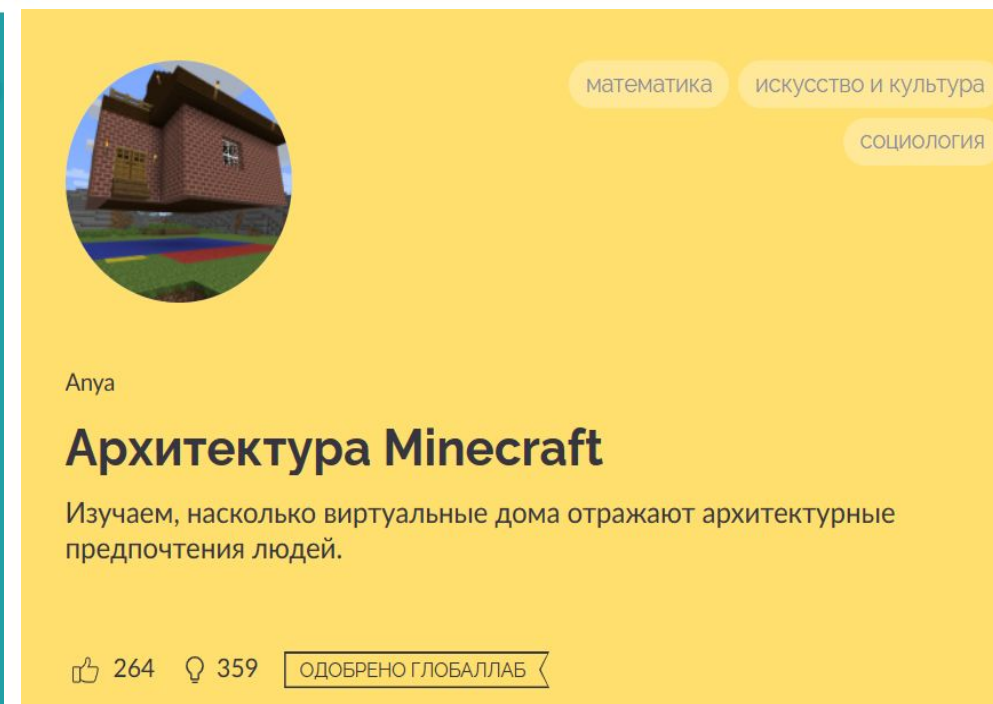


Яна


Составляем алгоритмы

Чтобы выполнить любое дело, надо продумать последовательность действий. Чтобы научить кого-то выполнить то же самое, надо описать необходимую последовательность действий так, чтобы ему было...

👍 22 💡 367 ОДОБРЕНО ГЛОБАЛЛАБ



математика искусство и культура социология

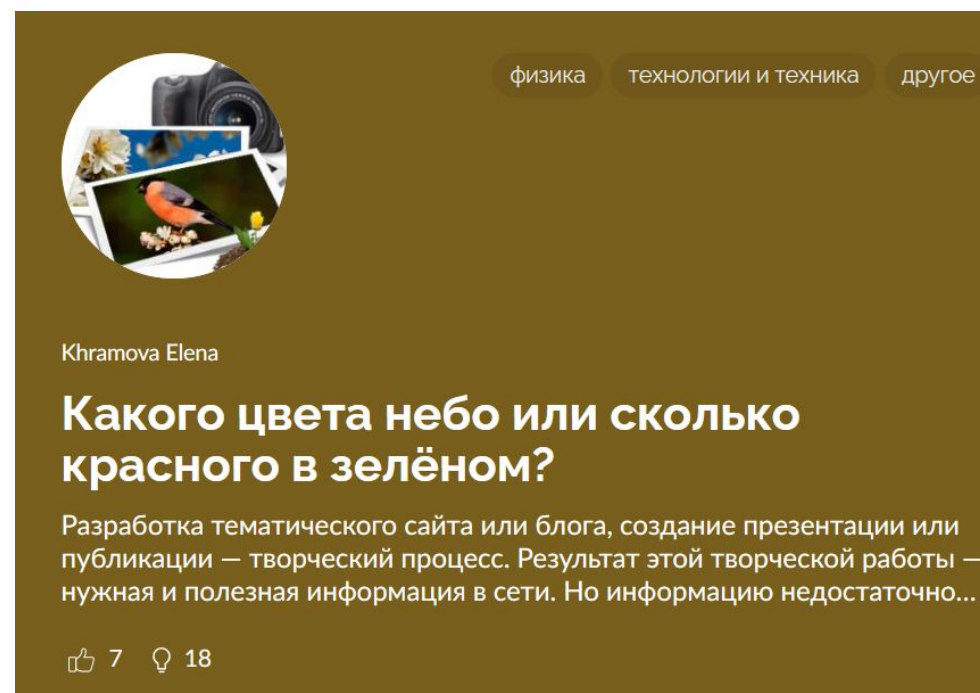


Анюа


Архитектура Minecraft

Изучаем, насколько виртуальные дома отражают архитектурные предпочтения людей.

👍 264 💡 359 ОДОБРЕНО ГЛОБАЛЛАБ



физика технологии и техника другое

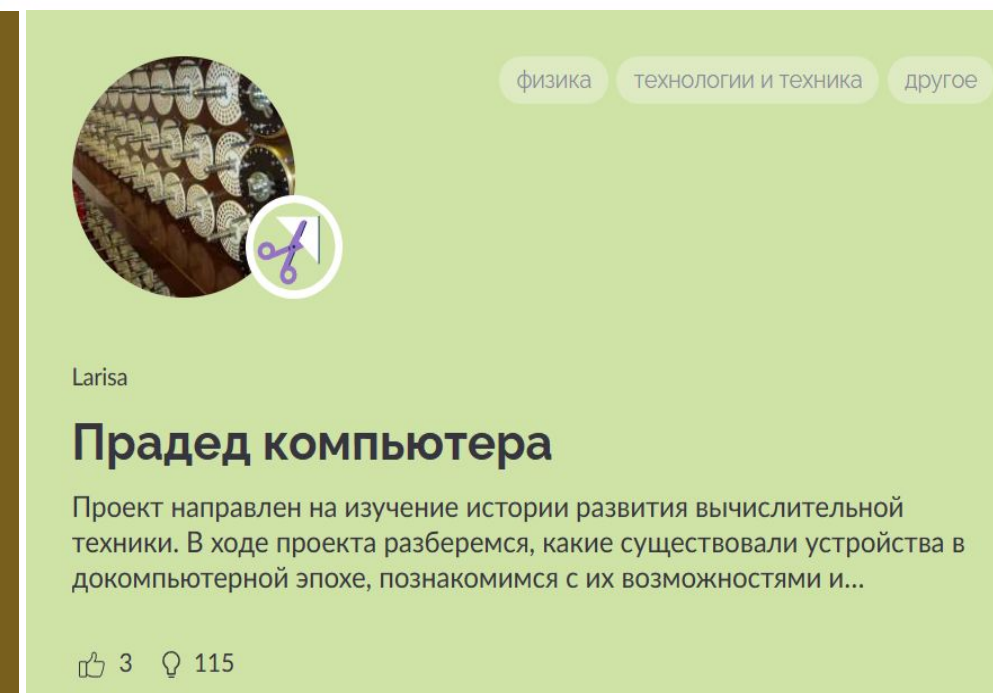


Khramova Elena


Какого цвета небо или сколько красного в зелёном?

Разработка тематического сайта или блога, создание презентации или публикации — творческий процесс. Результат этой творческой работы — нужная и полезная информация в сети. Но информацию недостаточно...

👍 7 💡 18



физика технологии и техника другое



Larisa

Прадед компьютера

Проект направлен на изучение истории развития вычислительной техники. В ходе проекта разберемся, какие существовали устройства в докомпьютерной эпохе, познакомимся с их возможностями и...

👍 3 💡 115

Библиотека

Фильтрация по предметам
и уровням общего образования

Полнотекстовый поиск проектных
заданий вынесен отдельно

Библиотека

Искать проектные задания

Рубрикатор

Рекомендованный возраст

Статус

Язык

Начальное общее образование

- > Изобразительное искусство
- > Литературное чтение
- > Математика
- > Музыка
- > Окружающий мир
- > Русский язык
- > Технология

Основное общее образование

- > Биология
- > Всеобщая история
- > География
- > Изобразительное искусство
- > История России
- > Литература
- > Математика
- > Алгебра

Проектное задание

Статистика участия в проектном задании

Этапы проектного задания


Описание проектного задания

технологии и техника другое

✓ ОПУБЛИКОВАНО

Программируем в Scratch

Стать программистом легко, когда используешь Scratch. Создайте свою первую компьютерную игру.

 1492 участника 1549 результатов 63 комментария

Общее Исследование Результаты Обсуждение Участники

Создавать компьютерные игры в Scratch мы будем по теме «Путешествие по родному городу».

Пингвину в Антарктиде нечего показать, но он может важно прохаживаться на фоне снежного пейзажа. А вот в вашем городе, наверняка, много интересных мест. Познакомьте всех участников проекта со своим городом и создайте игру-путешествие, соединив в правильном порядке несколько блоков кода Scratch.

Путешественницей назначаем девочку Avery (это спрайт, т.е. графический объект в Scratch), она и будет показывать достопримечательности вашего города.

Выберите один из трёх сюжетов компьютерной игры и воплотите его в жизнь.

ВАРИАНТ № 1.

Девочка Avery гуляет по городу и комментирует увиденное.

Спрайт перемещается (идет) вдоль экрана слева направо, а как только доходит до конца экрана, то сразу появляется на новом фоне в начале экрана.

В начальной точке стоит несколько секунд, в это время появляется облако комментария (информация по фотографии).

ВАРИАНТ № 2.

Девочка Avery просит угадать название города (составить из определённого количества букв).

На каждой сцене в разных местах размещены (спрятаны) буквы (спрайты латинских букв), если по спрайту будет произведён щелчок мышкой, то осуществляется переход на новую сцену.

В конце появляется сцена с названием города (пляшущие буквы).

ВАРИАНТ № 3.

Девочка Avery организует экскурсию по городу (по карте экскурсовода).

Основной фон – это карта города с размещёнными в ключевых точках спрайтами. Спрайт Стрелка перемещается по карте с помощью клавиатуры. При касании Стрелкой ключевого спрайта, происходит переход на сцену, в которой рассказывается подробно о конкретном месте на карте города. Для возврата на

Анкета для фиксации результатов эксперимента или исследования участника проектного задания

Заполнить анкету

236

Мне нравится

Пожаловаться

Редактировать

Цель

Создание коллекции компьютерных игр «Путешествие по родному городу». Изучение языка программирования Scratch 3.0.

Рекомендованный возраст

начальная школа (6–11 лет), основная школа (12–15 лет), средняя школа (16–18 лет), взрослые (19 лет и старше)

Гипотеза

Язык программирования Scratch интуитивно понятен. Мы предполагаем, что участники проекта смогут за 4 часа создать свою первую компьютерную игру на заданную тему.

Оборудование и материалы

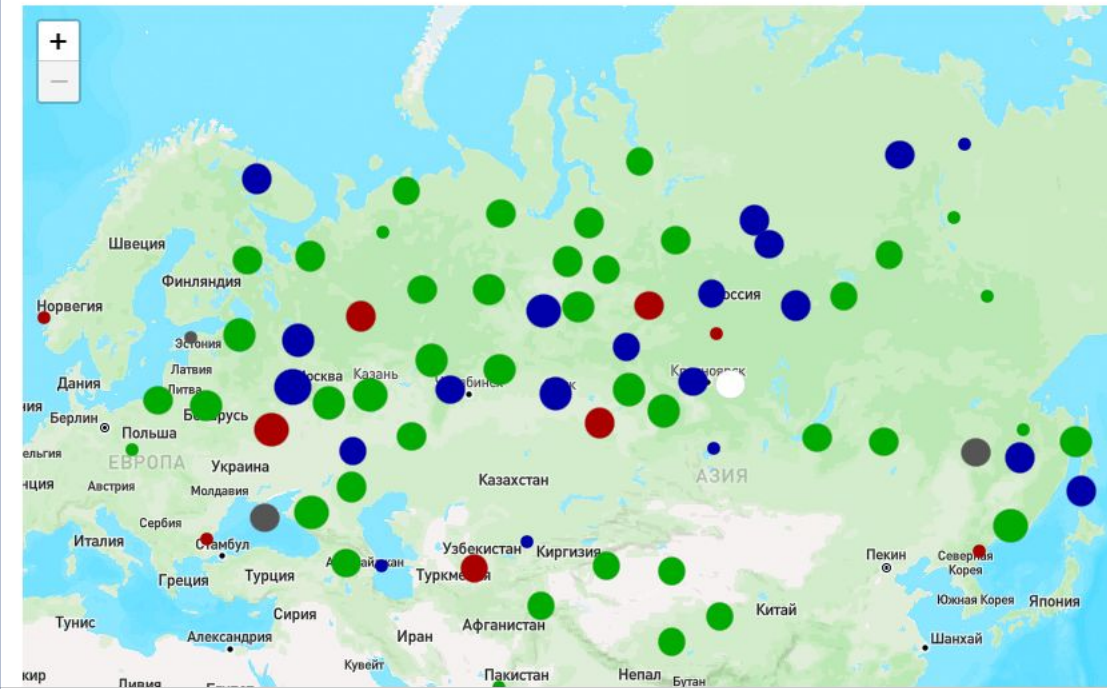
Персональный компьютер или ноутбук, подключенные к Интернету.

Обоснование

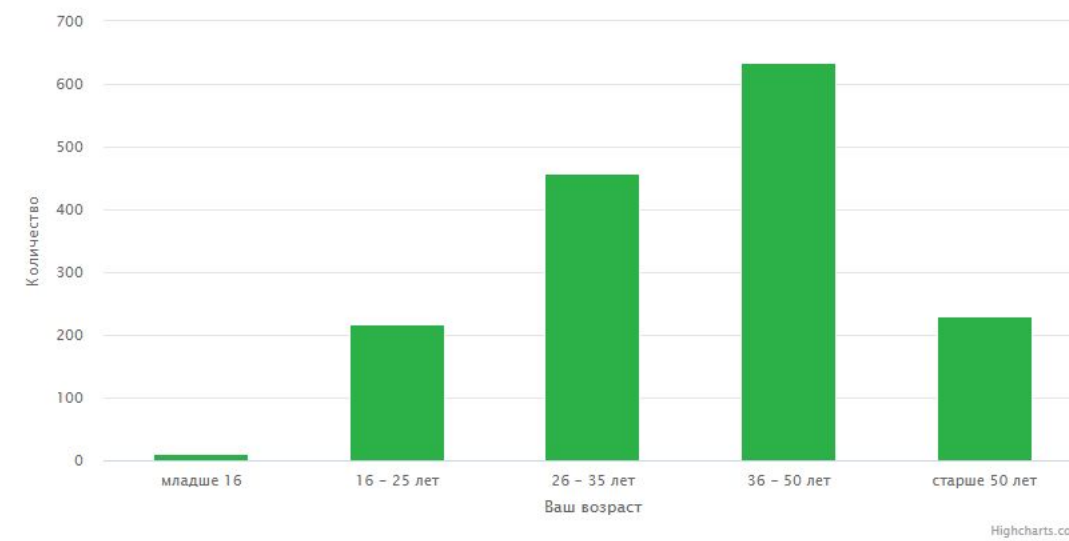
ГлобалЛаб позволит собрать в одном месте информацию о разных городах и поделиться полученной игрой с другими участниками. Все полученные результаты можно обсуждать.

Просмотр результатов

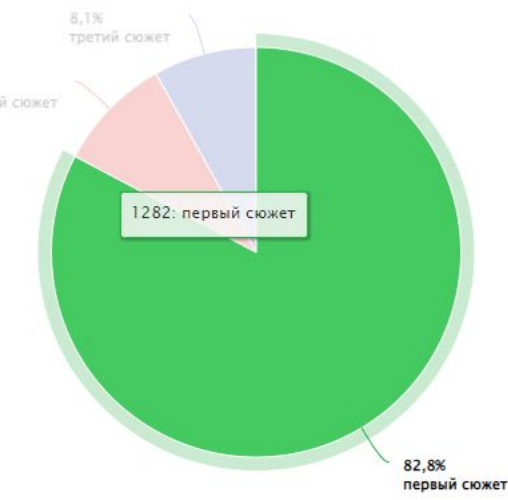
Карта участников проекта



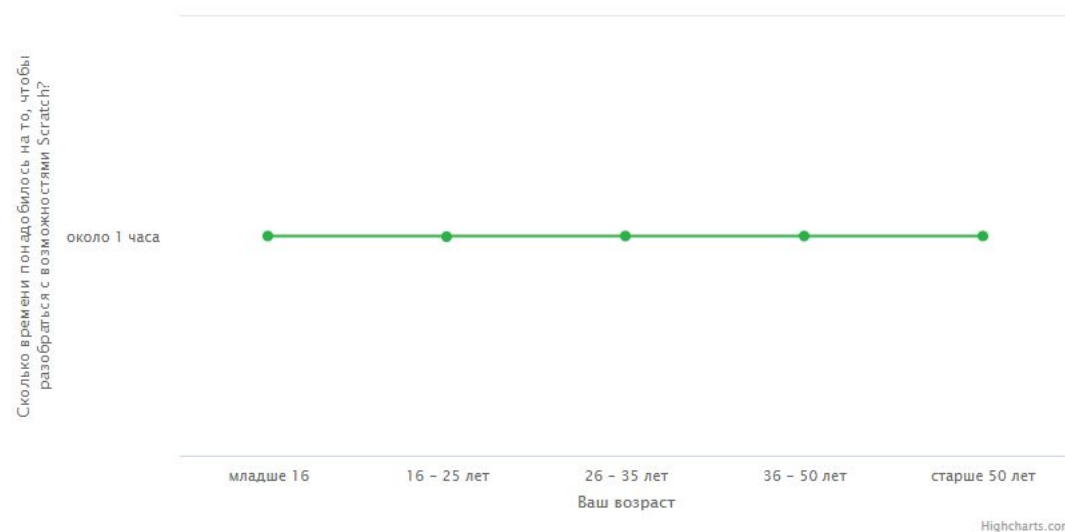
Количество участников проекта в соответствии с возрастом



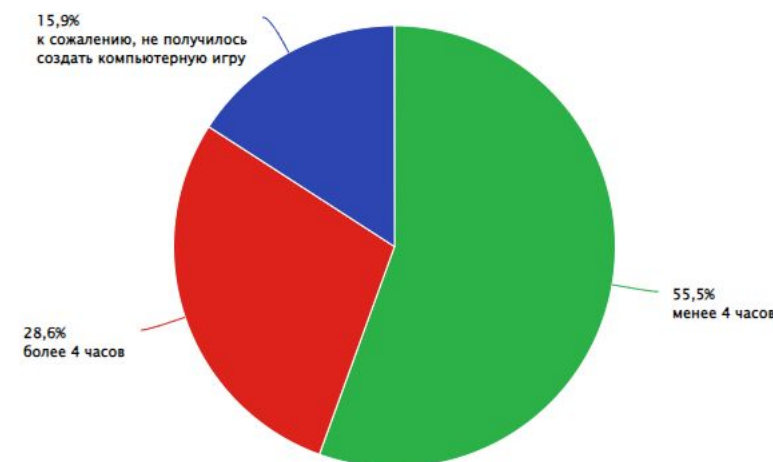
Выбранный вариант сюжета



Соответствие возраста с количеством затраченного времени на освоение Scratch



Сколько времени понадобилось на то, чтобы создать свою компьютерную игру?



Ссылка на итоговый проект «Компьютерная игра «Путешествие по родному городу»»

[hardvik 07.06.2022 Показать анкету](https://scratch.mit.edu/projects/702067199/)

[bistrovagv 03.04.2021 Показать анкету](https://scratch.mit.edu/projects/510822981/)

[bistrovagv 01.04.2021 Показать анкету](https://scratch.mit.edu/projects/510145294/)

[natalikokoreva 03.02.2021 Показать анкету](https://scratch.mit.edu/projects/483026116/)

[burkunova 22.07.2020 Показать анкету](https://scratch.mit.edu/projects/413145187/)

Конструктор проектного задания

Прогресс-бар показывает степень готовности проектного задания

Каждый этап создания проектного задания сопровождается подсказкой

globallab

Библиотека Курсы Педагогу

Дайте название вашему проектному заданию

Вы можете назвать его сейчас или дать название на любом следующем этапе.

Без названия

Продолжить

Наглядно показаны обязательные поля, а также сколько полей осталось заполнить в каждом разделе

Замысел 2

Анкета 2

Инструкция

Настройка результатов

Анонс проекта

Материалы учителю

Материалы участнику

Доступ

Можно добавлять материалы и настраивать видимость (видно всем участникам, видно учителю...)



Замысел

Дайте общую информацию о вашем проекте, включая цель и проблематику.

Проблема ?

Rich text editor toolbar with icons for bold, italic, bulleted list, numbered list, image, link, undo, and redo. The text area contains the prompt: "Опишите проблему, которую вы будете решать вместе с участниками проекта".

Данное поле обязательно

Цель ?

Rich text editor toolbar with icons for bold, italic, bulleted list, numbered list, image, link, undo, and redo. The text area contains the prompt: "В этом поле напишите, что и зачем участники будут исследовать".

Данное поле обязательно

Настройка результатов

Опции настроек снабжены понятными подсказками и пояснениями

Возможность быстро упорядочить очередность виджетов

В этой панели даны все виджеты, которые может добавлять пользователь для отображения результатов

Ваши вопросы

Предлагаем вам предварительно выбрать форматы ответов для каждого вопроса. Далее вы сможете отредактировать или совсем изменить формат, если он вам не подойдет

1 Ваше географическое положение

Добавить виджет ▾

Настроить порядок виджетов



Кривые



Гистограмма



Гистограмма-стек



Круговая диаграмма



Точки



Области



Галерея



Список текстов



Облако слов



Список анкет



Карта



Диаграмма Венна





Настройка результатов

Здесь вы можете настроить, как будет выглядеть страница результатов. Она состоит из виджетов, которые визуализируют данные, полученные из анкет.

Выберите форматы, которые максимально полно покажут собраннь

- Карта
- Диаграмма Венна
- Кривые
- Области
- Точки
- Гистограмма
- Гистограмма-стек
- Круговая диаграмма

Добавить виджет ^

Добавить виджет v

Настроить порядок виджетов

Ваши вопросы

Предлагаем вам предварительно выбрать форматы ответов для каждого вопроса, отредактировать или совсем изменить формат, если он вам не подойдет

1 Ваше географическое положение

2 Температура воздуха

3 Плотность облачного покрова над вами

Интерфейс подскажет, какой виджет подойдет для каждого вопроса

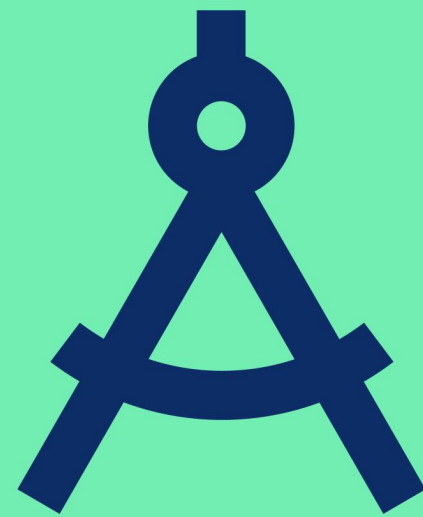
Методическая поддержка

Обучающие семинары
и вебинары

Методические
рекомендации

Подборки проектных заданий
для на уроков и внеурочной
деятельности на каждый
месяц

Модерация проектных
заданий



Будьте в курсе наших новостей!

Telegram



@globallabnews

ВКонтакте



@globallab





СВЯЖИТЕСЬ С НАМИ

info@globallab.org