



# Использование платформы ГлобалЛаб в деятельности учителя информатики

**Спикер:** Титова Анна Владимировна

Руководитель редакционного отдела ГлобалЛаб

[www.globallab.ru](http://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

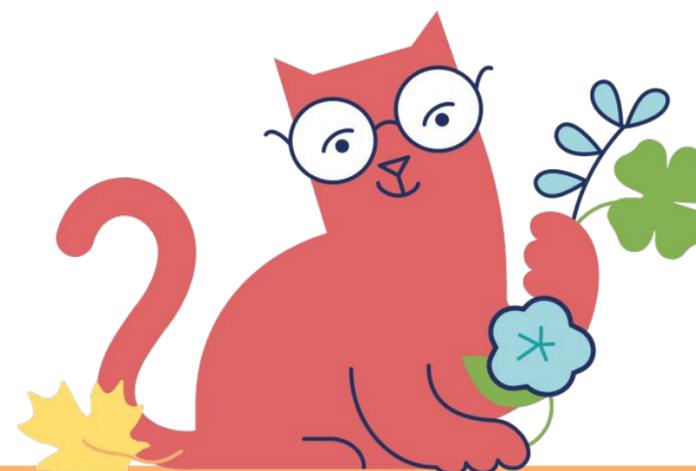
## Методическая поддержка

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

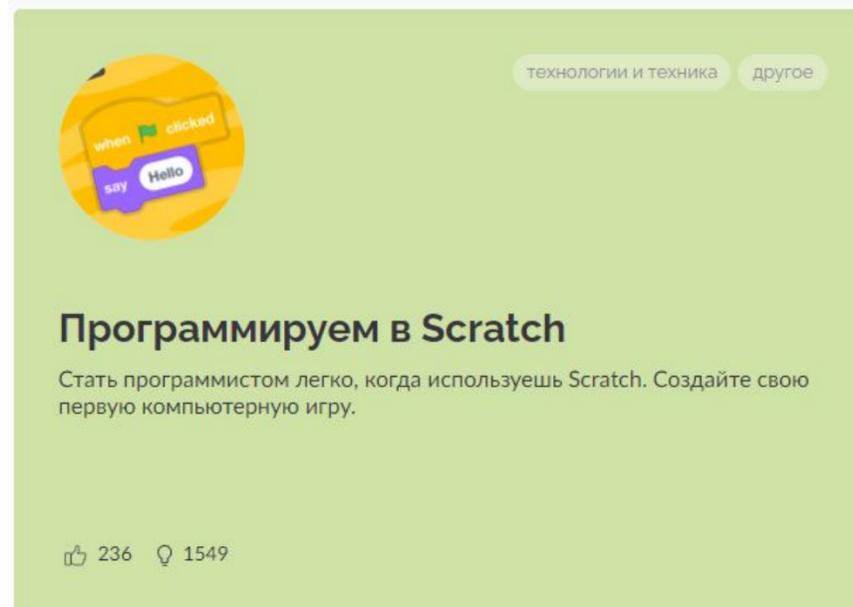
Рабочее пространство для управления индивидуальным или групповым проектом позволяет планировать весь проектный процесс и управлять им — от идеи до представления результатов

# Библиотека проектных заданий

Карточки проектных заданий  
удобно пролистывать

Информация о проектном  
задании хорошо организована

Верифицированные проектные  
задания ГлобалЛаб выделены

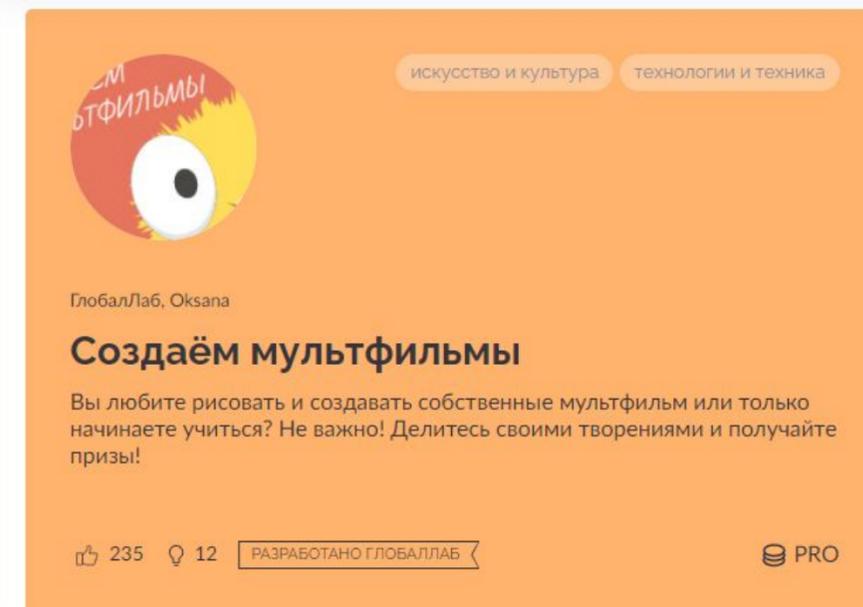


технологии и техника другое

**Программируем в Scratch**

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

236 1549

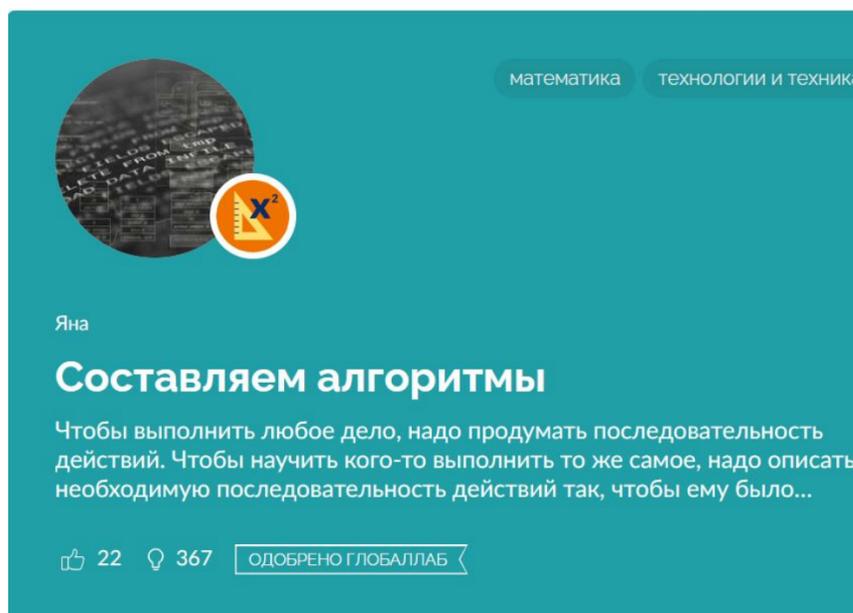


искусство и культура технологии и техника

**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

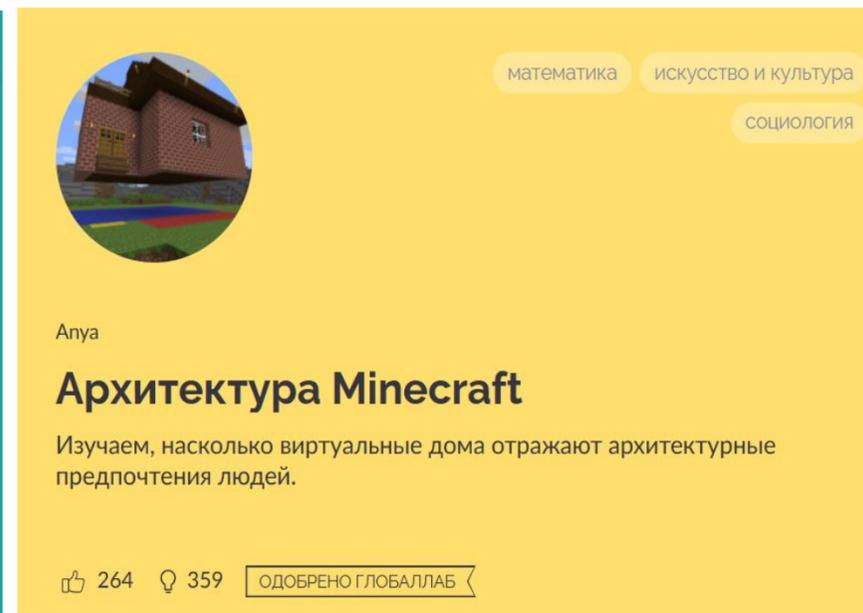


математика технологии и техника

**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

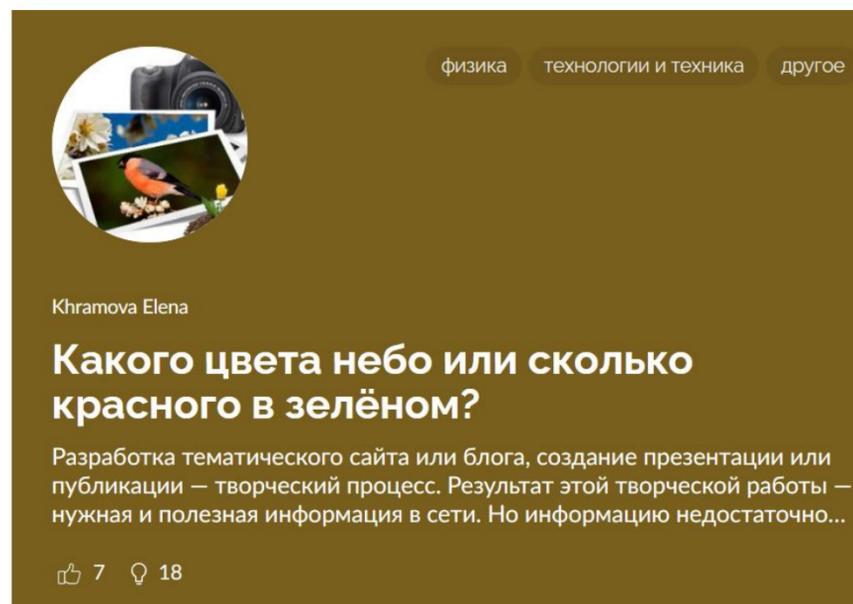


математика искусство и культура социология

**Архитектура Minecraft**

Изучаем, насколько виртуальные дома отражают архитектурные предпочтения людей.

264 359 ОДОБРЕНО ГЛОБАЛЛАБ

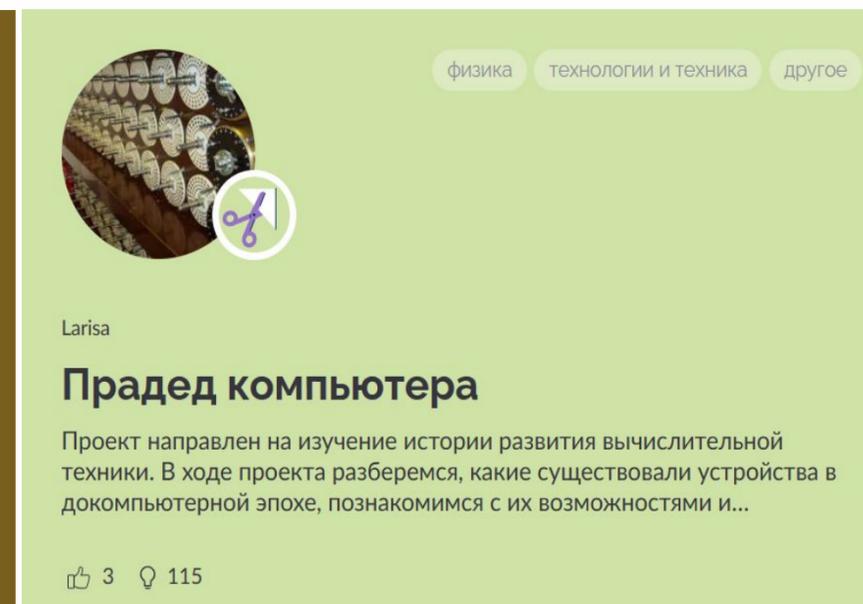


физика технологии и техника другое

**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

**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.

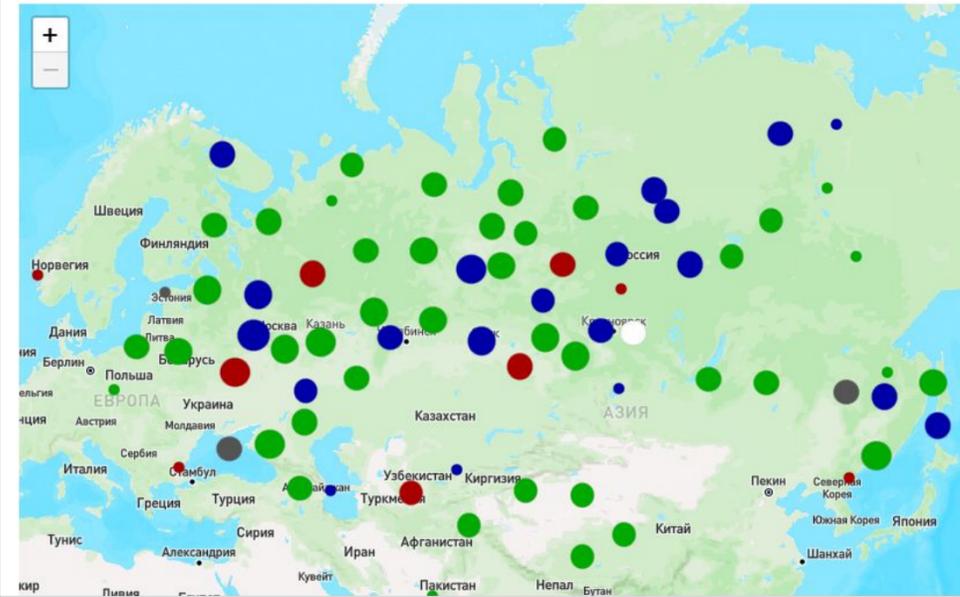
**Обоснование**

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

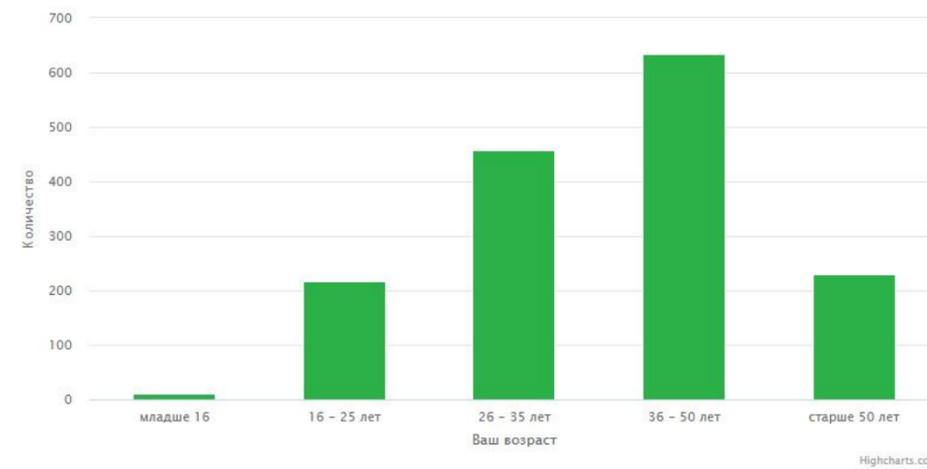
Основная информация о проектном задании

# Просмотр результатов

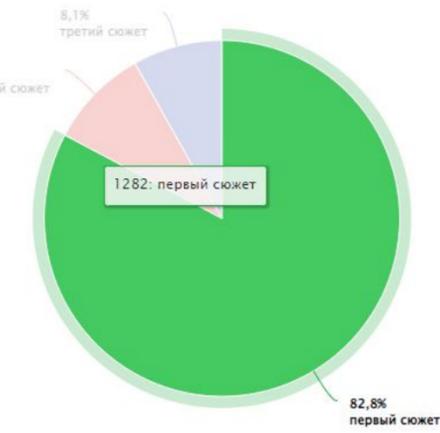
## Карта участников проекта



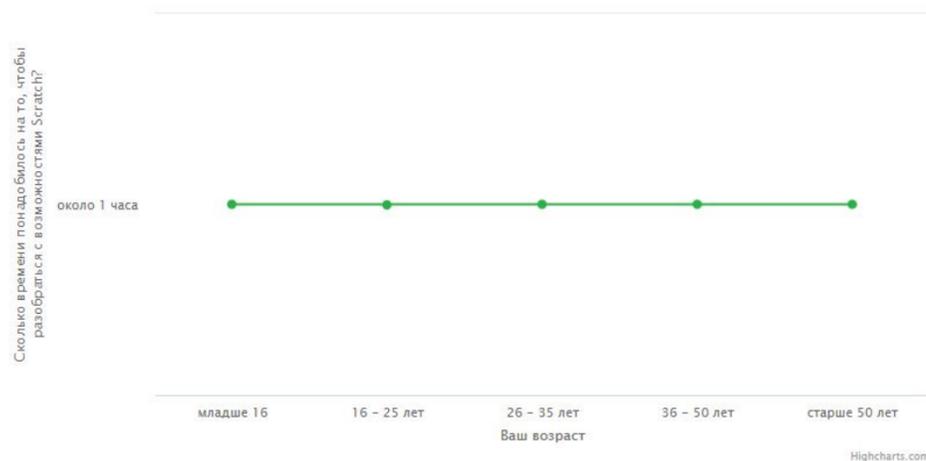
## Количество участников проекта в соответствии с возрастом



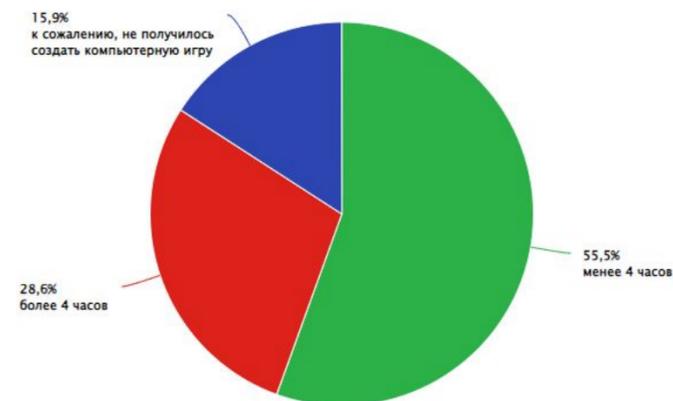
## Выбранный вариант сюжета



## 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 instruction: "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 instruction: "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](mailto:info@globallab.org)