

## **Положение**

городского футуристического профориентационного интернет-проекта

**«Вперед, СамAR-ITяне!»**

### **Цель проекта**

популяризация IT-специальностей среди школьников через знакомство с перспективными технологиями: разработкой компьютерных игр, 3D-моделированием и дополненной реальностью (AR).

### **Задачи проекта**

1. Повысить интерес школьников к изучению информатики, программирования, 3D-моделирования.
2. Способствовать ранней профориентации обучающихся, выбору получения технического образования в Самаре.
3. Увлечь подростков современными IT-технологиями.
4. Развивать навыки участников проекта по применению ИКТ-технологий: вики, дополненная реальность и программирование компьютерных игр.

### **Учредители и организаторы проекта**

Учредитель: Департамент образования Администрации городского округа Самара.

Организатор: муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Компас» городского округа Самара при поддержке МБОУ ОДПО «Центр развития образования городского округа Самара».

### **Участники проекта**

Проект проводится среди команд образовательных учреждений любого типа, заявивших о намерении принять участие в проекте.

Команды образовательных учреждений г.о. Самара могут состоять из 4-6 учащихся 6-11-х классов. От одного образовательного учреждения в проекте могут участвовать не более двух команд. Общее количество команд-участников проекта – не более 50-ти. Руководителями команды являются 1-2 педагога любой направленности.

### **Общие сведения о проекте**

Городской интернет-проект проводится с сентября 2018 г. по апрель 2019 г.

Для участников проекта будут организованы обучающие занятия:

- по программированию на Scratch;
- по созданию 3D-моделей;
- по разработке AR-приложений.

Также участникам проекта будут предоставляться дистанционные консультации в течение всего периода проведения проекта.

Созидательная часть проекта состоит из:

- создания образовательных компьютерных игр по школьным предметам;
- размещения каждой командой своей компьютерной игры на сайте сообщества творческого обучения Scratch;
- создание AR-приложений «Живая книга» для книг (художественных или технических), имеющихся в городской детской библиотеке или в школьной библиотеке.
- размещение AR-приложения в сети Интернет;
- создание командами вики-статей на Самвики с описанием разработанного проекта и размещением ссылок на разработанные проекты.

### Этапы проекта

#### 1. Подготовительный этап. Сентябрь 2018 г.

- Приём заявок команд через регистрационную форму на сайте СамВики: <http://wiki.edc-samara.ru> (10 сентября - 30 сентября 2018 г.)
- Установочная информация для руководителей команд - на сайте проекта после 20 сентября 2018 г.
- Регистрация участников в открытой группе в социальной сети «ВКонтакте» (24 сентября – 5 октября 2018 г.)
- Регистрация команд-участниц проекта на Самвики, создание визиток (24 сентября – 5 октября 2018 г.)

#### 2. Познавательный этап. Октябрь - декабрь 2018 г.

- Знакомство детей-участников проекта (8-14 октября 2018 г.)
- Выбор командой темы проекта: «Образовательная компьютерная игра» или «Дополненная реальность»
- **Посещение** участниками проекта **обучающего курса** по выбранной теме

#### 3. Профориентационный этап. Январь 2019 г.

Знакомство участников проекта с перспективными профессиями в IT-сфере.

Организация оргкомитетом профориентационных экскурсий (на выбор команд).

#### 4. Технический этап. Февраль - март 2019 г.

Командам предлагаем разработать (на выбор):

- **Образовательную компьютерную 2D-игру.** В среде Scratch создать героев, запрограммировать действия героев для выполнения ими своей миссии, предусмотреть прохождение нескольких уровней и подсчет заработанных очков. Игра должна по-

могут усвоить одну тему любого школьного предмета 6-11 класса. Готовую игру разместить в сети Интернет.

- **AR-приложение «Живая книга».** Создать 3D-иллюстрации к любой иллюстрированной книге из городской детской библиотеки или из школьной библиотеки. Разработать приложение дополненной реальности с использованием этих 3D-иллюстраций для мобильных устройств под Android. Готовое приложение разместить в сети Интернет.

Разместить на Самвики вики-статью с описанием разработанного проекта и указанием ссылок на размещенные в сети проекты.

#### **Критерии оценки проекта «Образовательная компьютерная игра»:**

- игра помогает усвоить выбранную учебную тему;
- интересный сюжет игры;
- аккуратность прорисовки персонажей и фонов;
- отлаженность программы (управление персонажами, точность в подсчете очков, верные переходы между уровнями);
- наличие описания и правил игры при старте;
- грамотность текстового описания проекта;
- работающая ссылка на игру, размещенную в сети.

#### **Критерии оценки проекта «AR-приложение «Живая книга»:**

- AR-приложение стабильно работает с выбранной книгой;
- качество 3D-иллюстраций (аккуратность прорисовки и раскраски объектов);
- оригинальность 3D-иллюстраций;
- наличие анимированных 3D-объектов;
- использование звуков в приложении;
- грамотность текстового описания проекта;
- работающая ссылка на приложение, размещенное в сети.

#### **5. Рефлексивный этап. 1-14 апреля 2019 г.**

- Экспертная оценка проектов школьников педагогами и преподавателями ВУЗов
- Отзывы и пожелания участников интернет-проекта в форме on-line-стенгазеты.
- on-line анкетирование (социологический опрос) участников проекта в социальной сети «ВКонтакте».

#### **6. Заключительный этап. 15-30 апреля 2018 г.**

- Создание краткой презентации проектов школьников для представления в аудитории.

- Представление школьниками разработанных проектов. Обмен приложениями.

Итогом коллективной работы в Интернет-проекте станет создание раздела с IT-проектами школьников на сайте СамВики [wiki.edc-samara.ru](http://wiki.edc-samara.ru), создание открытой группы в социальной сети «ВКонтакте».

### **Награждение**

Все команды, выполнившие задание технического этапа, получают сертификаты участников от организаторов Интернет-проекта в электронном виде.

По итогам работы в проекте наиболее активные команды, а также педагоги-руководители самых активных команд, получают Благодарность от оргкомитета и Дипломы Лауреатов городского Интернет-проекта от Департамента образования Администрации г.о. Самара.

### **Оргкомитет проекта**

Баранова Людмила Фёдоровна, директор МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара, тел. 302-03-38, [uks.97@mail.ru](mailto:uks.97@mail.ru) (официальная почта ЦДО «Компас»).

Ракова Татьяна Александровна, методист МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара, [sprojekt@yandex.ru](mailto:sprojekt@yandex.ru) (основная почта для участников проекта).

Еремина Галина Юрьевна - методист МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара, [uksamara@yandex.ru](mailto:uksamara@yandex.ru)

Серых Людмила Александровна – кандидат педагогических наук, заведующий сектором информационных технологий МБОУ ОДПО «Центр развития образования городского округа Самара», тел. 295-76-44, [cro-samara@yandex.ru](mailto:cro-samara@yandex.ru).

### **Адрес оргкомитета**

443048, Россия, г. Самара, пос. Красная Глинка, квартал 4, дом 28, литера А, муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Компас» городского округа Самара, тел. (846) 302-03-38.

Отв. методист Ракова Татьяна Александровна, директор Баранова Людмила Фёдоровна.