

Педагогический проект, приуроченный
к «Году педагога и наставника – 2023»



Методический ПроАктив — единство знаний и решений

Делимся опытом, умножаем возможности

**Система оценивания в рамках проектной деятельности.
На примере разработки компьютерной игры**

Кобелева Галина Александровна,
директор ЦНППМ КОГОАУ ДПО «Институт
развития образования Кировской области

Этапы проекта	Деятельность обучающихся	Что и как оценивается. Уровень выполнения требований ФГОС*	Образовательные результаты (личностные, метапредметные, предметные)
Погружение в проектную деятельность. Организационный этап	1) Работа с информационными источниками, предложенным справочным материалом	Понимание информации, умение её использовать. Обоснованный выбор методов работы над проектом из перечня, определение проектного продукта: — обучающийся затрудняется определить методы работы, проектный продукт – <i>программный уровень, ниже базового</i> ; — верно определяет методы работы, проектный продукт, но не обосновывает свой выбор – <i>программный, приемлемый</i> ; — верно определяет методы работы, проектный продукт и обосновывает свой выбор – <i>программный, повышенный</i> .	Личностные результаты: — критическое оценивание информации; Метапредметные результаты: — владение способами и методами работы с информацией; Предметные результаты: — развитие умений работать с учебным материалом; — выполнение логических обоснований.
	2) Определение типа своего проекта	Выбор типа проекта и обоснование выбора: — затрудняется выбрать тип проекта — <i>программный, ниже базового</i> ; — выбирает верно, но не обосновывает — <i>программный, приемлемый</i> ; — выбирает и обосновывает — <i>программный, повышенный</i> .	Личностные результаты: — критическое оценивание информации; Метапредметные результаты: — владение базовыми навыками исследовательской деятельности; Предметные результаты: — развитие умений работать с учебным материалом, точно и грамотно выражать свои мысли с применением терминологии.
	3) Заполнение таблиц самооценки	Самооценка умения выполнять действия в среде программирования Scratch: — «не умею выполнять действие» — <i>программный, ниже базового</i> ; — «сомневаюсь» — <i>программный, приемлемый</i> ;	Личностные результаты: — готовность к самостоятельным действиям Метапредметные результаты: — целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что известно и того, что требуется установить;

		— «умею» — <i>программный, повышенный.</i> Умение отделить «умение» от «неумения». <i>В данной таблице также предложены действия, которые ученик не умеет совершать на данный момент, умеет ли он для себя отделить то, что знает и умеет от того, что пока еще не освоил.</i>	— владение способами и методами освоение новых инструментальных средств и оценка своего умения; Предметные результаты: — структурирование информации в соответствии с поставленной задачей; — развитие умений работать с учебным материалом.
	4) Планирование работы по этапам проекта	Построение хода работы: — <i>выстроен нелогично – программный, ниже базового;</i> — <i>продуманы не все этапы</i> — <i>программный, приемлемый;</i> — <i>логичный ход работы – программный, повышенный.</i>	Личностные результаты: — принятие ответственность за результат своей работы Метапредметные результаты: — определение последовательности промежуточных целей и действий с учетом конечного результата; — разбиение задачи на подзадачи; — владение уровнями организации собственной учебной деятельности; Предметные результаты: — формирование информационной и алгоритмической культуры.
Подготовительный этап	1) Определение методологии	Умение ставить цель, задачи, видеть проблему: — <i>затрудняется сформулировать цель, задачи, выявить проблему – программный, ниже базового;</i> — <i>неточно формулирует цель, задачи, проблему – программный, приемлемый;</i> — <i>грамотно формулирует цель, задачи, выявляет проблемы – программный, повышенный.</i>	Личностные результаты: — способность сопоставить учебный материал с жизненным опытом Метапредметные результаты: — постановка учебной задачи; — владение базовыми навыками исследовательской деятельности; Предметные результаты: — развитие умений работать с учебным материалом (анализировать, точно выражать мысли).

2) Написание сценария игры	Умение изложить свои мысли и идеи в письменной речи (написание сценария игры): — <i>краткое описание – программный, повышенный;</i> — <i>развернутое описание, уточняющие детали – продвинутый.</i> Умение предложить свои критерии для оценки игры к заданным. — <i>предлагает дополнительный критерии – продвинутый уровень.</i> Определение наличия критериев из общего списка (предложенные и свои) в своем проекте на начало работы (прогноз). — <i>затрудняется определить – программный, ниже базового;</i> — <i>определяет – программный, приемлемый.</i> Контроль реализации критериев в проекте на аналитическом этапе (по факту) — <i>не реализовал – программный, ниже базового;</i> — <i>частично реализовал – программный, приемлемый;</i> — <i>полностью реализовал – программный, повышенный.</i>	Личностные результаты: — высокая учебная мотивация; — способность сопоставить учебный материал с жизненным опытом; Метапредметные результаты: — самостоятельное достраивание недостающих компонентов; — прогнозирование; — установление причинно-следственных связей; — опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями); Предметные результаты: — умение грамотно выражать свои мысли с применением терминологии; — развитие алгоритмического и логического мышления; — структурирование информации в соответствии с поставленной задачей.
3) Создание на бумаге эскизов героев, фонов игры	Умение зафиксировать свои идеи в текстовой или графической форме: — <i>герои и фоны недостаточно проработаны – программный, приемлемый;</i> — <i>герои и фоны хорошо проработаны – программный, повышенный;</i>	Личностные результаты: — способность к реализации творческого потенциала (развитие образного мышления); Метапредметные результаты: — анализ объектов и ситуаций; Предметные результаты: — развитие умений применять понятия («модель») для

		— <i>герои и фоны детально проработаны, даны комментарии - продвинутый.</i>	решения задач практического характера; — формализация информации в соответствии с поставленной задачей.
	4) Разработка правил игры	Умение лаконично изложить инструкцию к игре в письменном виде — <i>составляет инструкцию, но учитывает не все условия – программный, повышенный;</i> — <i>составляет полную инструкцию с учетом всех условий игры (начало, признак окончания игры, управление, уровни) – продвинутый.</i>	Личностные результаты: — способность к реализации творческого потенциала (развитие логического мышления) Метапредметные результаты: — анализ объектов и ситуаций; — установление причинно-следственных связей; — опыт принятия решений и управления объектами с помощью составления для них алгоритмов; Предметные результаты: — формирование логического и алгоритмического мышления — формирование информационной и алгоритмической культуры.
Практический этап	1) Создание героев и сцен в среде программирования	Умение использовать графический редактор для рисования героев игры и сценарий — <i>примитивный подход к созданию героев и сцен – программный, приемлемый;</i> — <i>«стандартный» подход к созданию героев и сцен – программный, повышенный;</i> — <i>творческий подход к созданию героев и сцен: применение стандартных инструментов графического редактора для создания оригинальных эффектов – продвинутый.</i>	Личностные результаты: — способность к реализации творческого потенциала (развитие образного мышления); Метапредметные результаты: — опыт принятия решений и управления объектами; — владение способами и методами освоения новых инструментальных средств и оценка своего умения; Предметные результаты: — формирование навыков и умений безопасной и целесообразной работы с компьютерными программами и в сети интернет.

2) Написание программного кода (скриптов)	Умение определить действия героев игры и написать каждому объекту свои скрипты: — <i>скрипты примитивный, используются только линейные алгоритмы – программный, приемлемый;</i> — <i>в скриптах присутствуют разные алгоритмические конструкции – программный, повышенный;</i> — <i>скрипты содержат сочетание алгоритмических конструкций, выделены уровни игры – продвинутый.</i>	Личностные результаты: — готовность и способность обучающихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в предметно-продуктивной деятельности; — высокая учебная мотивация; — готовность к самостоятельным действиям, принятие ответственности за их результаты; Метапредметные результаты: — построение логических цепочек рассуждений; — владение умениями информационно-логического характера (анализ, синтез, установление причинно-следственных связей, разработка алгоритмов); — владение умениями организации собственной учебной деятельности; — опыт принятия решений и управления исполнителями с помощью составленных для них алгоритмов; — проведение виртуальных экспериментов; Предметные результаты: — развитие умений применять понятия («алгоритм») для решения задач практического характера; — формирование знаний об алгоритмических конструкциях и языке программирования; — формирование умений формализации и структурирования информации в соответствии с поставленной задачей с применением программных средств; — развитие умения составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя с использованием языка программирования.
--	--	--

	3) Тестирование игры	Умение выявить ошибки в программе при тестировании и откорректировать их: – <i>затрудняется при определении ошибок – программный, ниже базового;</i> – <i>находит только часть ошибок, затрудняется их исправить – программный приемлемый;</i> – <i>находит ошибки, исправляет – программный, повышенный;</i> – <i>находит ошибки, предлагает несколько вариантов исправления – продвинутый.</i>	Личностные результаты: – готовность к самостоятельным действиям; – способность к избирательному отношению к информации путем критичного её оценивания; Метапредметные результаты: – внесение необходимых дополнений и корректив в алгоритмы и скрипты; – интерпретация полученного результата, его соотнесение с задумкой с целью установления соответствия или несоответствия; Предметные результаты: – развитие умений применять понятия («алгоритм») для внесения корректив в программный код; – развитие умения записать и корректировать алгоритм для конкретного исполнителя с использованием языка программирования.
Аналитический этап	1) Самооценка	Умение дать осознанную оценку своей деятельности: – <i>дает краткую оценку своей деятельности – программный, приемлемый;</i> – <i>дает развернутую оценку своей деятельности – программный, повышенный.</i> Умение выявить достоинства и недостатки получившегося проектного продукта: – <i>выявляет достоинства и недостатки, дает краткие пояснения – программный, повышенный;</i> – <i>выявляет недостатки и достоинства, дает развернутые пояснения, предлагает варианты устранения недостатков – продвинутый.</i>	Личностные результаты: – оценка самостоятельности разработки проекта; – понять значимость подготовки в предметной области; – способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами; Метапредметные результаты: – осознание того, насколько качественно выполнена работа решена учебная задача; – анализ объектов и ситуаций; Предметные результаты: – развитие умения работать с учебным материалом, готовыми программными продуктами.

		Умение обозначить перспективы работы: – <i>затрудняется определить перспективы работы – программный, ниже базового;</i> – <i>определяет перспективы работы в общих чертах – программный, приемлемый;</i> – <i>определяет конкретные перспективы работы – программный, повышенный.</i>	
	2) Написание отзывов о проекте своему однокласснику	Умение оценить работу одноклассника, написать комментарии, дать рекомендации:0 – <i>дает простые, краткие рекомендации своему однокласснику – программный, повышенный;</i> – <i>дает развернутые, структурированные комментарии и рекомендации – продвинутый.</i>	Личностные результаты: – <i>готовность к самостоятельным действиям;</i> – <i>способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами;</i> Метапредметные результаты: – <i>продуктивное взаимодействие и сотрудничество с одноклассниками;</i> – <i>умение четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме;</i> – <i>умение осуществлять совместную информационную деятельность;</i> Предметные результаты: – <i>формирование информационной культуры.</i>