

# ПОЛОЖЕНИЕ О СЕТЕВОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ СОБЫТИИ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ АТОМКЛАССОВ

## «ШКОЛА ПРОЕКТОВ»: СОЗДАЕМ ПРОЕКТ С ПОМОЩЬЮ EDUSCRUM. «АТОМ И ПРИРОДА ВЕЩЕЙ»

### 1. Общие положения.

- 1.1. «Навыки 21 века» - современная концепция обучения, которая по-новому определяет значимость профильного образования, подготовки подрастающего поколения к будущему, к выбору профессии, приобретению навыков и умений, которые способствуют свободной ориентации человека в потоке информации. Ключевой навык — уметь находить нужные знания и применять их на практике. У специалиста, прошедшего такое обучение, всегда будет возможность заниматься не только работой, за которую ему платят, но и самообразованием, и саморазвитием.
- 1.2. Scrum – это методика разработки и поддерживающего развития сложных продуктов. Scrum широко используется в IT-сфере. EduScrum основывается на Scrum (Scrum – методика для разработки и развития сложных продуктов, Джефф Сазерленд и Кен Швабер, 2013). eduScrum – система обучения, в которой ответственность за образовательный процесс передается от учителя к ученикам. Главное в eduScrum – обучение (научение, осознание, усвоение нового): учишься «умнее», улучшай взаимодействие с другими, изучай себя. eduScrum помогает не только улучшить учебные результаты, но также развивает личность, способствует повышению навыка работы в команде.
- 1.3. В рамках «Школы проектов» участники получают возможность освоить методику самообучения и управления проектами eduScrum, почувствовать сопричастность в получении образовательного результата, проявить себя в команде и создать свой продукт.
- 1.4. Участники «Школы проектов» разработают макет проекта с помощью Scrum-доски (карты проекта) и подготовят презентацию на тему «Атом и природа вещей», в которой расскажут о применении атома в разных областях знаний и человеческой деятельности: в науке, искусстве, литературе. Еще в древности люди считали атомы основой мироздания, современная наука открыла горизонты для применения атома в разных сферах жизни. Участникам конкурса предлагается узнать, как понятие *атома* раскрывается в различных научных дисциплинах (биологии, химии, физики), а также искусстве – литературе, живописи.

**2. Цель проекта.** Формирование навыков самостоятельной работы в команде для успешного обучения и реализации проектов различной направленности.

### 3. Участники конкурса.

- 3.1. Команда учащихся 8-11 классов в составе 5-и человек.
- 3.2. От образовательной организации в конкурсе могут участвовать одна или несколько (не более трех) команд.

### 4. Сроки и условия проведения конкурса.

С 24-01. по 26.01	Прием заявок (Приложение №1) . Формирование команд.
27 .01	Жеребьевка (распределение тем проектов).
29.01	Подготовка Scrum-доски (истории, критерии, задачи). (Приложение №2)
30.01	Завершение работы над проектом. Оформление презентации в формате видеоролика, размещение на видеохостинге <a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a> .
31.01	Ссылка на ролик отправляется на адрес Оргкомитета: <a href="mailto:elgymn21@list.ru">elgymn21@list.ru</a>
31-01.02	Подведение итогов. (Приложение №3)

### 5. Порядок проведения конкурса. Основные этапы разработки проекта.

#### 5.1 Первый этап.

1. *Командообразование.* Чтобы стать “совладельцами” процесса образования, участникам проекта нужно почувствовать себя командой. Мы выбираем команды по принципу смешанных навыков в команде, совместно придумываем название и понимаем, “зачем мы”.

2. *Выбор темы проекта.* Участники проекта выбирают тему в рамках одного из направлений конкурса:

1. Физика об атоме.
2. Химия об атоме.

3. Биология об атоме.
4. Литература об атоме.
5. Живопись (искусство) об атоме.
6. Философия об атоме.

#### 5.2. Второй этап. Заполнение карты проекта.

Карта проекта - это будущая скрам-доска. Карта проекта может быть расчерчена на листе флипчарта или листе ватмана формата А1. На листе фиксируется вся работа команды - от выбора названия до полной готовности всех задач. Каждый участник проекта на стикерах записывает свои критерии, задачи, истории. Команда обсуждает все предложения и выбирает одно. (**Приложение №2**)

Доска заполняется по следующему **ПЛАНУ**:

- **Проект:** название проекта
- **Команда:** название команды
- **Участники:** имена и фамилии всех участников команды
- **Истории:** крупные части проекта (всего три истории):  
История №1 – теория  
История №2 – практическая часть (сценарий)  
История №3 – демонстрация (как представить)  
Все истории формулируются по шаблону: «**Мы, как** команда «Игроки» **хотим** изучить (узнать, понять) ..., **для того чтобы** приготовить, создать, рассказать, описать и т.д. ....»
- **Критерии успеха:** критерии готовности историй, как понять, что все требования выполнены и история завершена.
- **Надо:** задачи, намеченные в работу в текущий спринт (неделя)
- **В работе:** задачи, над которыми сейчас работает команда
- **Готово:** выполненные командой задачи.

#### 5.3. Третий этап. Реализация проекта в соответствии с намеченным планом (Карта проекта).

Участники проекта готовят видео-презентацию из 10 слайдов, на которых размещают информацию о проекте: 1 слайд – фото скрам-доски со стикерами; 2 слайд – истории; 3 слайд – критерии; 4 слайд – задачи; 5-8 слайды – сценарий (основное содержание, новые знания); 9 – проверка по критериям, 10 – ретроспектива.

\*Ретроспектива (передаем символично «сердце») – смотрим, что было сделано и какими мы стали. Участники рассказывают о том, какой вклад в реализацию проекта сделал каждый член команды.

#### 5.4. Четвертый этап. Ролик размещается на видеохостинге Youtube, ссылка отправляется на адрес Оргкомитета: [elgymn21@list.ru](mailto:elgymn21@list.ru)

### 6. Организаторы конкурса.

6.1. Для непосредственного осуществления мероприятий по организации и проведению Конкурса образуется Организационный комитет Конкурса (далее – Оргкомитет).

6.2. В Оргкомитет входят представители Организатора Конкурса.

6.3. Оргкомитет конкурса действует в соответствии с настоящим Положением и осуществляет следующие полномочия:

- обеспечивает организационное и информационное сопровождение конкурсных мероприятий;
- организует прием заявок участников Конкурса; осуществляет взаимодействие с участниками Конкурса;
- формирует жюри для экспертной оценки конкурсных работ
- осуществляет организационно-техническое обеспечение конкурса
- обеспечивает опубликование результатов Конкурса и реализации проектов-победителей.

Сайт: <https://estalsch21.edumsko.ru>

E-mail: [elgymn21@list.ru](mailto:elgymn21@list.ru)

Контактный телефон:

8-977-264-50-90 (Хмелева Екатерина Николаевна)

8-916-323-30-69 (Людмила Константиновна Мартыненко)

### 7. Подведение итогов и награждение победителей.

Победители, призеры и участники конкурса награждаются дипломами и грамотами.

Форма заявки

№	МОУ	Муниципальное образование	ФИО участников команды	Класс	Наставник
1					
2					
3					
4					
5					

**Согласие на обработку персональных данных**

Настоящей подписью подтверждаем, что являемся авторами указанного в заявке текста.  
 Настоящей подписью разрешаем дальнейшую публикацию видеоролика в качестве конкурсного материала в рамках проекта «Школа Росатома» в сети Интернет.  
 Выражаем свое согласие на обработку персональных данных, указанной мной в настоящей заявке, а также обнародование в средствах массовой информации, включая Интернет-ресурсы представленной мною работы.  
 Данное согласие действует бессрочно и на безвозмездной основе.

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2019 года \_\_\_\_\_  
 (подпись) (фамилия, имя, отчество)

**Приложение №2**  
Карта проекта

Проект 		Команда		Участники
Истории	Критерии успеха	Надо	В работе	Готово
	_____			
	_____			
	_____			
	_____			

**Приложение №3**  
Критерии оценивания

1. Соответствие требованиям eduScrum (составлена карта проекта).
2. Логичность и последовательность содержания.
3. Оригинальность подачи (выбор жанра, рисунки, образы).
4. Техническое оформление (использование анимации, шрифта, задействованы продвинутые возможности программы создания видеороликов, кадры

меняются четко (достаточно времени прочитать субтитры (при наличии) или рассмотреть картинку); синхронизация текста и изображения; видеопереходы.

5. Грамотность.

6. Личный вклад каждого участника команды в разработку проекта.