

**ПРОЕКТ
«Создание электронного тренажера по»**

Выполнил: Иванов Игнат Сидорович,
ученик 9Г класса

Руководитель: Свердлов Алексей
Максимович, учитель ОБЖ

**Белгород
2020 год**

ПАСПОРТ

проекта «Создание электронного тренажера по»

В теме проекта должен звучать конечный продукт.

Ниже приведена структура паспорта проекта, только каждый раздел будет содержать примеры из разных проектов.

1. Проблемная ситуация («как есть»)

В данном разделе описывается проблемная ситуация, актуальность затрагиваемой темы. Также приводятся существующие способы решения проблемы, проводится сравнение, обосновывается выбранный способ решения проблемы через создание... (результат проекта).

Пример 1. Кратко называются проблемные поля:

Актуальность создания тренажеров и систем упражнений по грамматике обусловлена рядом причин:

- большое количество грамматических ошибок в письменной речи (только 25% учеников 9-х классов не допустили грамматических и орфографических ошибок в диктанте);
- наличие затруднений в формировании навыков грамотного письма у 75% школьников (качественный анализ ошибок свидетельствует о непрочном овладении навыка грамотного письма: допущены ошибки на правила, изученные в 5-8 классах);
- необходимость развития письменной речи в условиях подготовки к ГИА (экзаменационная работы предполагает критериальную оценку, где важным критерием является оценка грамотности и фактической точности речи – 10 баллов из 33 (более 30%);
- необходимость использования интерактивных форм обучения (интерактивность повышает степень вовлеченности и повышает эффективность усвоения материала).

В качестве **решения** описанного проблемного поля предлагается создание электронного тренажера по грамматике.

Электронный тренажер – это... (*краткое описание его особенностей, требования к продукту*).

Пример 2. Более подробно описывается проблемное поле и тем самым обосновывается способ решения проблемы (это пример из НШ):

Компьютер в нашей повседневной жизни важная, почти незаменимая вещь, но, к сожалению, дети (и даже взрослые) используют его для игр, что ведет к пустой трате драгоценного времени. Современные дети очень быстро осваивают компьютерные технологии, ориентируются в обилии программ, дисков и т.д. намного лучше взрослых. И я подумала, что это может пригодиться при изучении школьных предметов, ведь существует масса дисков, электронных учебников, мультимедийных обучающих программ, которые приводят к хорошим результатам. Этим обусловлена **актуальность** выбранной мною темы.

В первый раз я столкнулась с обучающей программой по английскому языку во 2 классе. Она представляет собой игровой тренажер по всем темам английского языка в начальной школе и может также контролировать знания в виде игры. Данная программа увлекла сначала меня, а потом и моих одноклассников.

На основе впечатлений от использования этой программы, имея навыки работы в офисных приложениях Windows (MS Word, MS Power Point), я решила **спроектировать** собственный тренажер по английскому языку

Конечной целью работы над проектом является создание электронных тренажеров по английскому языку и проверка их действия на практике.

2. Цель и результат проекта

Цель начинается словом-существительным-действием.

Способ достижения цели – своего рода план создания проекта (этапы потом отразится в плане).

Результат проекта – описание продукта.

Критерии приёмки результата – количественные показатели, по которым оценивается достижение результата, это и есть критерии оценки итогового продукта.

3.1.Цель проекта:	Создание условий для повышения грамотности письменной речи и формирования умений применения правил правописания посредством создания и использования на уроках русского языка / английского языка и во внеурочное время электронного тренажера по грамматике
3.2.Способ достижения цели (задачи):	<ul style="list-style-type: none"> – Анализ типичных ошибок при написании диктантов, изложений, сочинений. – Подбор грамматического материала. – Создание интерактивной презентации-тренажера в программе PowerPoint. – Провести занятия с обучающимися с использованием тренажера (в том числе в рамках наставничества). – Сформировать пополняемый банк грамматического материала.
3.3.Результат проекта:	<ul style="list-style-type: none"> – Разработан тренажер по грамматике для 5-9 классов. – Учащиеся 5-9 классов смогут в интерактивной игре закрепить навык грамотного правописания, провести работу над ошибками. – Повысится мотивация к изучению русского языка.
3.4.Критерии приёмки результата проекта:	<ul style="list-style-type: none"> – Тренажер содержит грамматический материал для 5, 6, 7, 8, 9 классов. – Материал разбит по классам и по степени сложности. – В каждом классе проведены не менее 3-х занятий с использованием тренажера по грамматике.
3.5.Пользователи результата проекта:	Обучающиеся, учителя русского языка и литературы.

3. Основные блоки работ (план-график)

№	Наименование	Дл-ть, дней	Начало	Ок-ние	февраль	март	апрель	май	июнь	июль	август	сентябрь
1	Информационная работа	19	5.02	22.02	+							
1.1	Распространение информации о проекте среди учащихся	5	5.02	9.02	+							
1.2	Создание информационного буклета	2	5.02	7.02	+							
1.3	Подбор материалов для работы (информации о событиях, воспоминаний участников, картин, иллюстраций)	10	9.02	19.02	+							
1.4	Сообщение информации о проекте родителям на собраниях и классных часах	4	19.02	22.02	+							
2	Организационная работа	189	22.02	31.10	+	+	+	+	+	+	+	
2.1	Распределение тем для реконструкции между классами	6	22.02	28.02	+							

2.2	Составление учащимися совместно с классными руководителями и учителями истории сценариев проведения реконструкции	152	1.03	30.09		+	+	+	+				
2.3	Изготовление необходимой атрибутики	152	1.03	30.09		+	+	+	+				
2.4	Отработка отдельных элементов реконструкции	31	1.10	31.10			+	+	+	+	+		
3	Проведение серии исторических реконструкций	19	1.11	23.11				+	+	+	+	+	
3.1	Информирование учащихся и родителей о дате мероприятия, приглашение в качестве зрителей	10	1.11	14.11				+	+	+	+	+	
3.2	Проведение серии театрализованных реконструкций	2	15.11	16.11				+	+	+	+	+	
3.3	Распространение информации о проекте (в том числе распространение видео) с целью его дальнейшего использования	7	17.11	23.11				+	+	+	+	+	
	ИТОГО: 227	227	5.02	23.11	+	+	+	+	+	+	+	+	+

4. Бюджет проекта

№ п/п	Наименование затрат	Объем затрат	Источники финансирования
1.			
2.			
3.			

5. Риски проекта

№ п/п	Риск	Ожидаемые последствия наступления риска	Мероприятия по предупреждению наступления риска	Действия в случае наступления риска
1.				
2.				
3.				

По завершении проекта при защите необходимо продемонстрировать результат, т.е. сам продукт. Доказать, что он соответствует критериям.
Можно также кратко описать процесс его изготовления.