**ГБОУ Гимназия 1505**

**Пояснительная записка**

«Виртуальная школа (ВИРТУШКА)»

**Консультант:***Павлова Александра Андреевна*

**Состав проектной группы:***Шандалов Даниил – рук.
Анастасиади Дмитрий
Бесшапов Алексей*

Москва 2015

«Виртуальная школа (ВИРТУШКА)»

На переменах наших гимназистов часто можно найти уткнувшимися в свои планшеты или телефоны. И они заняты совсем не подготовкой к урокам.
К тому же в школе всегда актуальна тема повторения и закрепления пройденного материала. Наш проект направлен на создание игрового приложения, позволяющего гимназистам повторить ранее пройденный материал в занимательной форме. Также приложение в новой для 5-6 классов программе Scratch может способствовать мотивации школьников на изучение языков программирования.

Проблема нашего проекта заключается в том, что часто на уроках ребята зевают, отвлекаются или просто плохо усваивают пройденный материал. И у них нет ни времени, не сил, ни желания повторить изученное. Наше приложение в форме игры поможет таким ребятам повторить пройденный материал. Ведь не просто так говорят: «Повторение - мать учения».

Сначала мы планировали не создавать презентацию и сделать более функциональное и обширное приложение. Но мы поняли, что языки программирования очень трудны и осваиваются очень долго. Поэтому, пересмотрев свои силы, мы решили создать приложение в программе Scratch и сделать презентацию в форме игры.

Цель нашего проекта разработать учебно-игровое приложение в программе Scratch и сделать игру в презентации про школу.

Задачи мы распределили так:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Анастасиади Дима | Шандалов Даниил | Алексей Бесшапов |
| Придумывание темы проекта, разработка дизайна, разработка внутреннего содержания, подготовка к теме проекта. |
|  | Оформление и создание электронного портфолио | Поиск возможных вариантов создания приложения |
| Создания приложения в Scratch |
|  | Создание презентации |
| Создание рекламы |
|  | Создание презентации к защите |
| Пояснительная записка |  |

**Предназначение продукта:**

1. Игра на перемене в кабинете информатике (гимназисты 5-6 классов)
2. Использование разработанной игры в Scratch как демонстрационного варианта для мотивации учеников 5-6 классов на изучении языков программирования.

Мы уже провели тестирование и голосование на гимназистах 6-ого класса. По презентации результаты такие:

По итогам больше 50% понравилась наша презентация и больше 50% хотят еще поиграть в нашу презентацию.

Так же мы провели тестирование нашего приложения в Scratch.
Результаты были такие:

В результате больше 50% понравилось наше приложение и больше 50% хотят еще поиграть.

На данный момент мы уже сделали рекламу и приложение в Scratch. Мы дорабатываем презентацию и начинаем делать презентацию к защите. Так же пишем текст к защите проекта.

Наша проектная группа убедится в том, что продукты готовы, если:

1. Половине опрашиваемых ребят понравится наше приложение и презентация. (Выполнено)
2. Приложение в Scratch и презентация не должны давать сбоев и других фатальных ошибок. (На этапе проверки)