ОБРАЗЕЦ ОФОРМЛЕНИЯ ПРОЕКТА

**Департамент образования мэрии города Новосибирска**

**Дворец творчества детей и учащейся молодежи «Юниор»**

**Городской конкурс исследовательских проектов учащихся 5-8 классов**

Направление: «Гуманитарный проект»,

Секция: история

**Тема: Берлинская операция**

Автор:

**Фамилия Имя Отчество,**

8 класс,

МБОУ «Инженерный лицей НГТУ»,

Ленинский район г. Новосибирска

Руководитель:

**Фамилия Имя Отчество,**

учитель истории в.к.к.

МБОУ «Инженерный лицей НГТУ»

Контактный телефон руководителя:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

г. Новосибирск, 2022

**Портфолио проекта**

**I. Паспорт проекта включает:**

1. название проекта
2. фамилия, имя, отчество разработчика (ов) проекта
3. класс
4. название, номер учебного учреждения, где выполнялся проект
5. предметная область
6. время разработки проекта
7. проблема проекта
8. цель и задачи
9. тип проекта (по виду деятельности: поисковый, исследовательский, творческий, игровой и др.)
10. используемые технологии (мультимедиа, театрализация, телекоммуникации, программирование (с указанием среды разработки и языка программирования) и др.)
11. форма продукта проекта (мультимедийная презентация, видеофильм, групповой или личный отчет участников проектной группы, Web-сайт, экологический прогноз, карта, виртуальная экскурсия, модель чего-либо и др.)
12. содержание (кратко, несколько предложений)
13. исследование (в исследовательском проекте)
14. область применения результата проекта
15. результативность

**II. Описание работы над проектом**

1. *Введение* (обосновывается выбор темы, актуальность, проблема проекта, постановка цели, задач, инструментария их реализации, использование технологий, методик, литературы, источников, планирование, распределение ролей среди участников проекта и т. д.).
2. *Основная часть* (теоретическое обоснование выбранной темы (решения проблемы), поэтапность выполнения, поиск информации, оформление, подготовка к презентации).
3. *Заключение* (выводы, решение проблемы, рефлексия по поводу завершения проекта, трудности и успехи в период работы над проектом, достижение конечной цели, область применения, результативность, перспективы дальнейшей работы).

*Список использованных источников и литературы*.

*Приложение* (фото, видеоотчёты, схемы, графики, рисунки, анкеты соцопроса, расчёты и др.).

**Вариант оформления паспорта естественнонаучного проекта\***

(\*возможна иная трактовка и альтернативные формы паспорта и портфолио)

***Проект «Вертикальное озеленение школы № 36»***

***Проект:*** «Вертикальное озеленение школы №36»

***Участники проекта:***

Иглова Наталья Сергеевна

Павлов Роман Васильевич

Граблин Андрей Геннадьевич

 ***Консультант проекта:***

Учитель биологии высшей квалификационной категории Стрижова Анна Юрьевна

***Класс:*** 8

***Название, номер учебного учреждения, где выполнялся проект:*** МБОУ СОШ № 36, Кировского района, города Новосибирска.

***Предметная область:*** биология, география, экология, информатика, экономика.

***Время работы над проектом:*** ноябрь 2017 г. - февраль 2018 г. (долгосрочный).

 ***Проблема проекта:*** возможность использования здания школы для вертикального озеленения.

 ***Цель проекта:*** разработать проект вертикального озеленения южной стороны здания школы № 36 как возможный вариант эстетического воспитания учащихся.

 ***Задачи:*** - изучить способы, методы, приемы вертикального озеленения зданий;

 - определить возможный видовой состав для озеленения здания с учетом эколого-климатических особенностей Новосибирска;

 - оценить экономическую эффективность проекта;

 -разработать систему рекомендаций по подбору растений для вертикального озеленения зданий с учетом эколого-климатических особенностей территории.

***Тип проекта*** ***(по виду деятельности):*** поисковый, исследовательский.

 ***Используемые технологии:*** мультимедиа.

***Форма продукта проекта:*** «Вертикальное озеленение школы» (мультимедийная презентация, генеральный план проекта, карта-схема с подробными рекомендациями по размещению, закреплению, уходу за растительным материалом, буклет «Рекомендации по вертикальному озеленению зданий»).

***Содержание:*** из истории вопроса о вертикальном озеленении зданий и сооружений. Методы, приемы вертикального озеленения зданий. Схемы и правила размещения растений при вертикальном озеленении. Подбор посадочного материала с учетом эколого-климатических условий Новосибирска. Сохранение и уход за посадками в различные сезоны года. Экономическая оценка эффективности проекта. Рекомендации по вертикальному озеленению зданий на территории Новосибирска.

***Исследование:***

- изучение опыта по вертикальному озеленению;.

- оценка территории для озеленения с учетом эколого-климатических факторов;

- выбор способов закрепления и расположения растительного материала;

-подбор посадочного материала;

-составление сметы проекта;

-разработка рекомендаций по вертикальному озеленению зданий.

***Область применения результата проекта:***

- учебная (уроки биологии, географии, экологии, классные часы);

- внеклассная работа (кружковая работа в рамках озеленения, фитодизайна, родительские собрания и др.);

- социальная (сотрудничество, помощь учителям в озеленении здания школы, пришкольной территории, профориентация - презентация материалов на Сибирской ярмарке «Уч.Сиб»), участие в флористических и фитодизайнерских конкурсах и выставках, др.);

***Результативность:*** создан проект вертикального озеленения здания школы, составлен список растений, рекомендуемых для вертикального озеленения с учетом эколого-климатических условий Новосибирска, создан буклет «Рекомендации по вертикальному озеленению зданий», оформлен стенд «Озеленим школу вместе!».

**Вариант оформления паспорта гуманитарного проекта\***

(\*возможна иная трактовка и альтернативные формы паспорта и портфолио проекта)

***Проект «История моей школы»***

***Проект:*** «История моей школы»

***Участники проекта:***

Афанасьева Ирина Александровна

Вершинина Юлия Валерьевна

Дружинин Сергей Викторович

Жилин Игорь Эдуардович

 ***Консультант проекта:***

Учитель истории высшей квалификационной категории Беликова Анна Константиновна

***Класс:*** 8

***Название, номер учебного учреждения, где выполнялся проект:*** МБОУ СОШ № 38, Ленинского района, города Новосибирска.

***Предметная область:*** история, краеведение, информатика.

***Время работы над проектом:*** февраль 2018 г. - март 2019 г. (долгосрочный).

 ***Проблема проекта:*** какова история нашей школы?

 ***Цель проекта:*** узнать историю своей школы.

 ***Задачи:*** - организовать поиск информации по истории школы, привлекая учащихся школы, учителей, родителей, общественность;

 - собрать сведения об учителях и выпускниках школы;

 - описать традиции своей школы.

***Тип проекта*** ***(по виду деятельности):*** поисковый, исследовательский.

 ***Используемые технологии:*** мультимедиа.

***Форма продукта проекта:*** «Летопись школы» (мультимедийная презентация, видеофильм об истории школы, электронный каталог об учителях школы, видеозаписи воспоминаний учителей и учащихся школы различных времен, памятные буклеты об истории школы для бывших учителей)

***Содержание:*** Составление «Летописи школы» на основе архивных материалов, воспоминаний учителей, учащихся. Сведения о директорах школы. «Как всё начиналось» - первый коллектив учителей школы. «Учителями славится Россия, ученики приносят славу ей»: династии учителей школы; выпускники, которыми мы можем гордиться (выдающиеся выпускники школы). Традиции родной школы: из поколения в поколение. Успехи школы. Будущее школы.

***Исследование:***

- изучение архива школы, районного отдела образования (архива НСО), сведений музеев города и др.

- интервьюирование учителей, выпускников, учащихся школы

- опрос учащихся, учителей, родителей школы «Нашу школу невозможно представить без…»

***Область применения результата проекта:***

- учебная (уроки истории, классные часы);

- внеклассная работа (кружковая работа по изучению истории края, вечера встречи выпускников, родительские собрания и др.);

- социальная (сотрудничество, помощь учителям, работавшим в нашей школе, профориентация - презентация материалов на Сибирской ярмарке «Уч. Сиб»);

***Результативность:*** создана «Летопись школы», снят фильм об истории школы, оформлены стенды школьного музея «История школы в истории страны», составлена электронная биографическая картотека директоров и учителей, «Книга почёта» - о выдающихся выпускниках школы. Материалы использовались на вечере встречи выпускников, праздновании юбилея школы, дня учителя, Дня Победы, на уроках истории, при проведении классных часов.

**Вариант оформления паспорта научно-технического проекта\***

***Проект «Разработка игры «Тетрис» в среде программирования Scratch»***

***Участники проекта:***

Вершинина Юлия Валерьевна

Дружинин Сергей Викторович

Жилин Игорь Эдуардович

***Консультант проекта:***

Учитель информатики высшей квалификационной категории Беликова Анна Константиновна

***Класс:*** 6

***Название, номер учебного учреждения, где выполнялся проект:***
МБОУ СОШ № 38, Ленинского района, города Новосибирска.

***Предметная область:*** информатика, программирование.

***Время работы над проектом:*** февраль 2018 г. - март 2019 г. (долгосрочный).

***Среда разработки:*** Scratch

***Системные требования:*** Программа является кроссплатформенной и может работать в ОС Windows и Linux, на которых установлена среда Scratch, 128К ОЗУ.

***Цель проекта:*** разработка программного продукта, реализующего игру «Тетрис».

***Задачи:*** - знакомство с возможностями языка программирования Scratch;

 - разработка алгоритма и программирование;

 - отладка программы.

***Тип проекта*** ***(по виду деятельности):*** поисковый.

***Краткое описание алгоритма: Имеются 4 вида объектов, появление которых система генерирует случайным образом***. Объекты движутся сверху вниз. Пользователь может, управляя с клавиатуры, вращать объекты и перемещать их в горизонтальной плоскости. Выстроенные в ряд объекты сгорают. Целью игры является выстраивание полных рядов объектов. Если ряд заполнен не полностью, объекты выкладываются в следующий ряд до тех пор, пока не будет заполнена вся область экрана. Заполненный экран – конец игры. Если игрок сжигает ряд объектов, то скорость движения сверху вниз объекта увеличивается на 5%.