

## **Положительные эффекты от реализации проекта.**

Цель проекта - повышение заинтересованности обучающихся в изучении предметов ИТ направления через игровую и проектную деятельность.

Положительными эффектами реализации проекта являются:

- 1) увеличение количества претендентов на поступление в классы проекта «ИТ-класс в Московской школе»;
- 2) повышение творческой активности обучающихся - регулярные предложения от обучающихся ИТ-классов по модернизации этапов проекта, внедрению новых блоков - запущен проект по внедрению в игру планшетов для сбора информации и ее автоматической обработки;
- 3) участие в проекте положительно влияет на познавательную активность обучающихся - вопросы прошедших игр активно обсуждаются, что позволяет углубить изучение тем по предметам; обучающиеся с нетерпением ждут новых игр, готовы играть по вопросам других профильных направлений, отличных от ИТ;
- 4) участие в интеллектуальных турнирах и подготовке к ним развивает личностные качества - умение работать в команде, умение отстаивать свою точку зрения.

Одним из важнейших эффектов от разработки игры, является активное вовлечение учащихся профильных классов в подготовку материалов для неё. Как было уже неоднократно сказано выше, для эффективного проведения игры требуется владение значительным количеством различных технологий от умения создавать презентации, до разработки веб-приложений. Чтобы снять нагрузку с учителей, готовящих и проводящих данное мероприятие, целесообразно часть задач возложить на обучающихся профильных классов там, где это возможно. Например, в рамках профильных курсов внеурочной деятельности или кружков дополнительного образования. Даже если какие-то задачи не будут реализованы учащимися в полном объеме подготовка материалов к игре позволит учащимся поработать с реальными кейсами в таких сферах как: разработка десктопных приложений, разработка веб-приложений, разработка мобильных приложений, подготовка модели и 3D печать по заранее заданным требованиям и размерам. Возможно также проведение учебного дня на ИТ-полигоне, в рамках которого учащиеся подготовят полный комплект материалов к игре.

Актуальность данного проекта заключается в том, что детям представлен широкий спектр задач: от простейших, до заданий уровня ОГЭ/ЕГЭ. Таким образом, дети в игровой форме осваивают материал, необходимый для успешной сдачи экзамена. Данный формат подходит практически для любой учебной дисциплины.