Образовательные возможности PowerApps для формирования компетенций XXI века

Акимова Елена Викторовна,
учитель информатики и ИКТ
МОАУ ЛИнТех №28 г. Кирова
Сертифицированный педагог Microsoft
Педагог-эксперт Microsoft

- 15% населения в России слабо владеют навыками решения задач в технологически сложной среде.
- К 2030 году исчезнет 57 профессий и появится 186 новых.
- К 2030 г. 16% рабочих мест будет автоматизировано.

- 15% населения в России слабо владеют навыками решения задач в технологически сложной среде.
- К 2030 году исчезнет 57 профессий и появится 186 новых.
- К 2030 г. 16% рабочих мест будет автоматизировано.

- 15% населения в России слабо владеют навыками решения задач в технологически сложной среде.
- К 2030 году исчезнет 57 профессий и появится 186 новых.
- К 2030 г. 16% рабочих мест будет автоматизировано.

Навыки 21 века

Информационная грамотность

Гибкость

Лидерские качества

Тайм-менеджмент

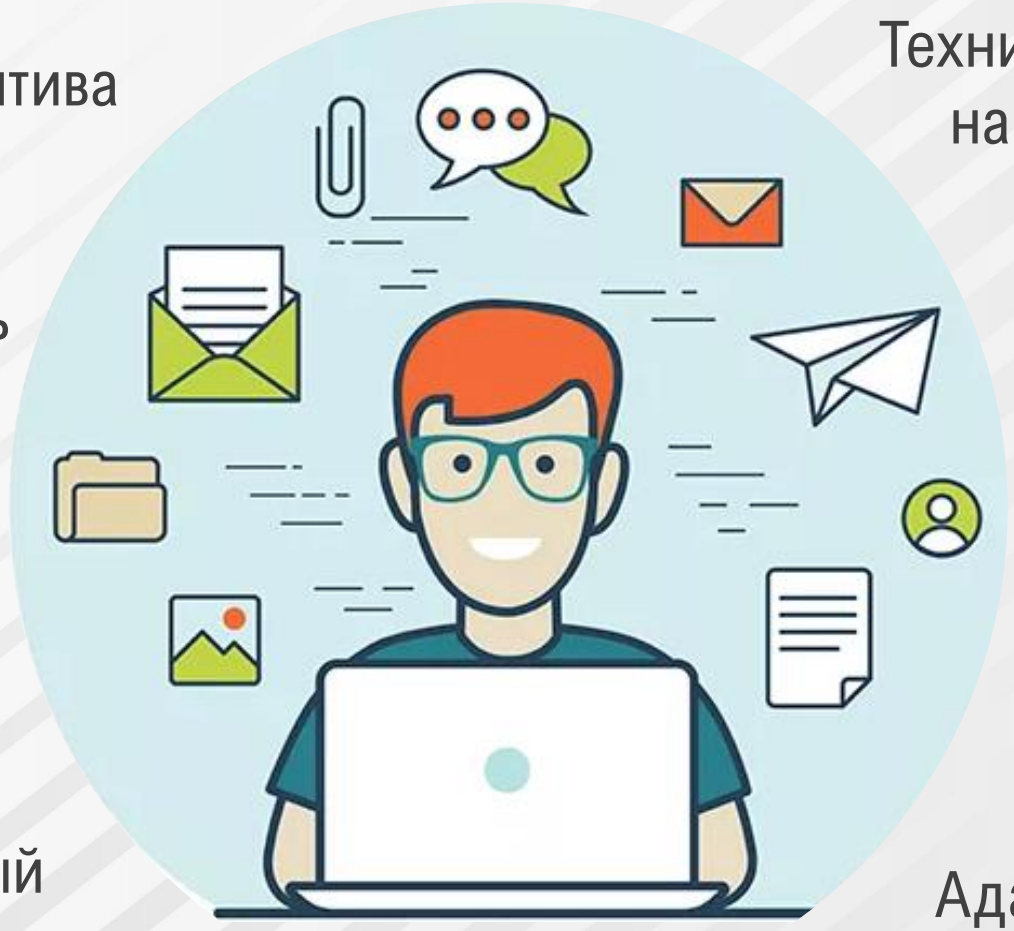
Обучаемость

Критическое мышление

Инициатива

Технические навыки

Знание иностранного языка



Медиаграмотность

Производительность

Сотрудничество

Финансовая грамотность

Технологическая грамотность

Творческий подход

Эмоциональный интеллект

Адаптация к изменениям

Предметные навыки

Hard skills

- Технологии, методы, регламенты, знания.
- Развитие навыков происходит быстрее.
- С меньшим усилием.
- Гарантированный результат.

Soft skills

- Искусство, навыки, интуиция, опыт.
- Развитие навыков происходит медленнее.
- С большим усилием.
- Достижение результата не гарантировано.

Критерии оценивания компетенций 21 века

- Долгосрочность
- Самостоятельное планирование работы
- Возможность коррекции на основе обратной связи

Саморегуляция

- Формирование новых знаний
- Формирование знаний - основное требование
- Применение знаний
- Межпредметные учебные задания

Формирование новых знаний

Использование ИКТ учениками

- ИКТ помогают формировать знания
- ИКТ необходимы для формирования знаний
- Авторство ИКТ-продуктов

Использование ИКТ для обучения

- Решение задачи
- Задачи реального мира
- Инновации

Решение задач реального мира

- Развернутое сообщение
- Комбинированная коммуникация
- Требуются обоснования
- Ориентация на конкретную аудиторию

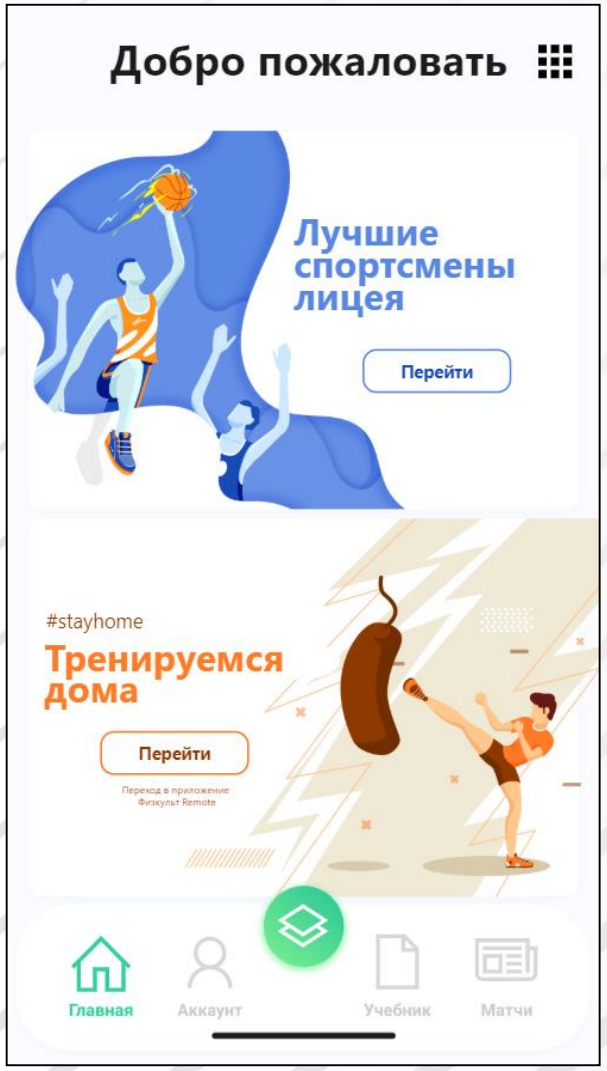
Коммуникативная компетентность

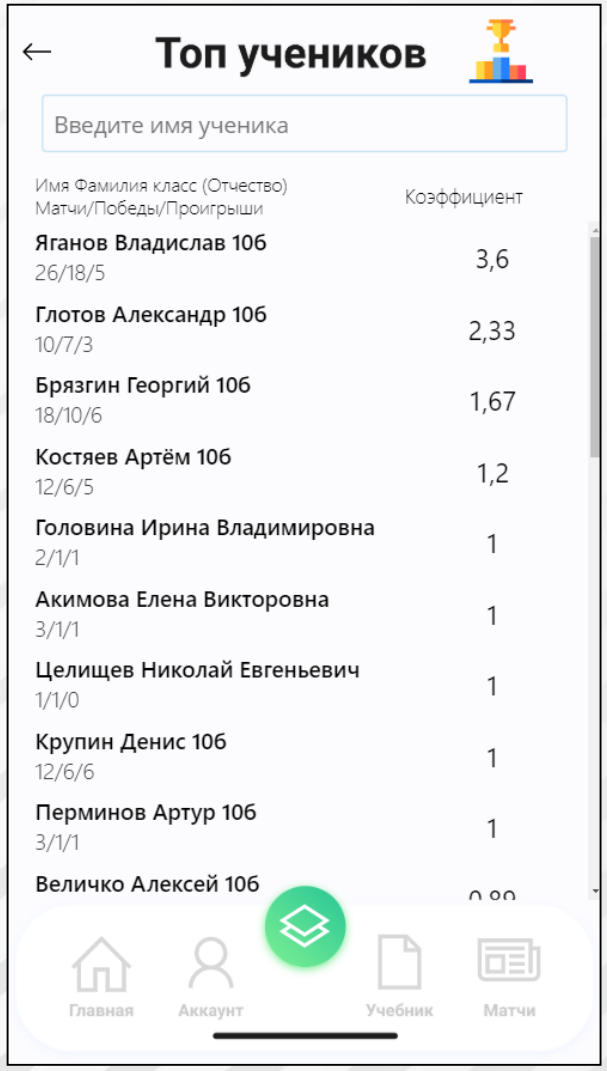
- Учащиеся работают вместе
- Совместная ответственность
- Ключевые решения
- Взаимозависимый характер работы

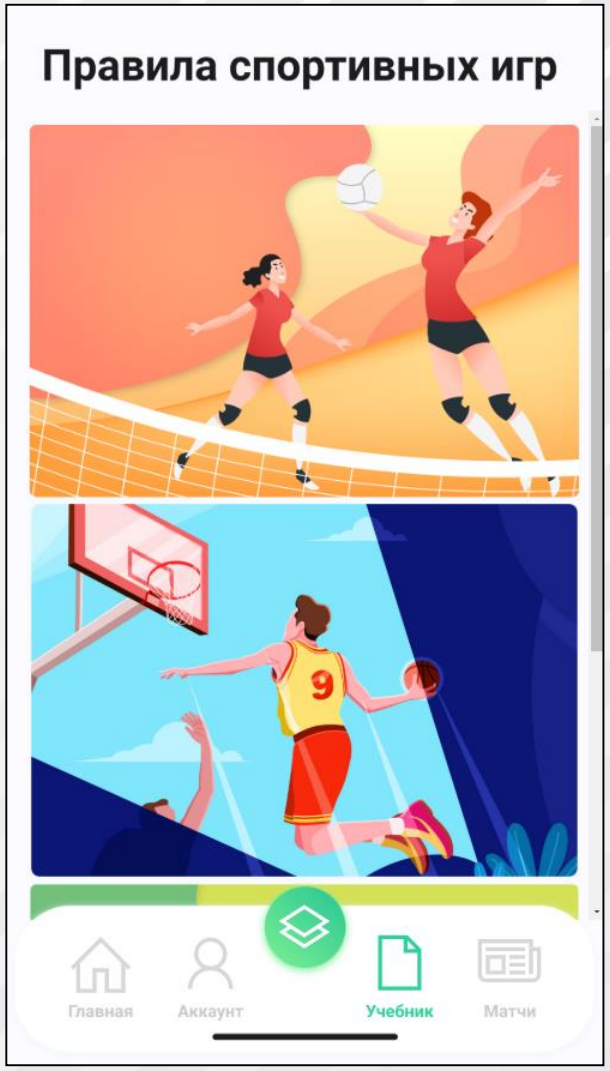
Сотрудничество

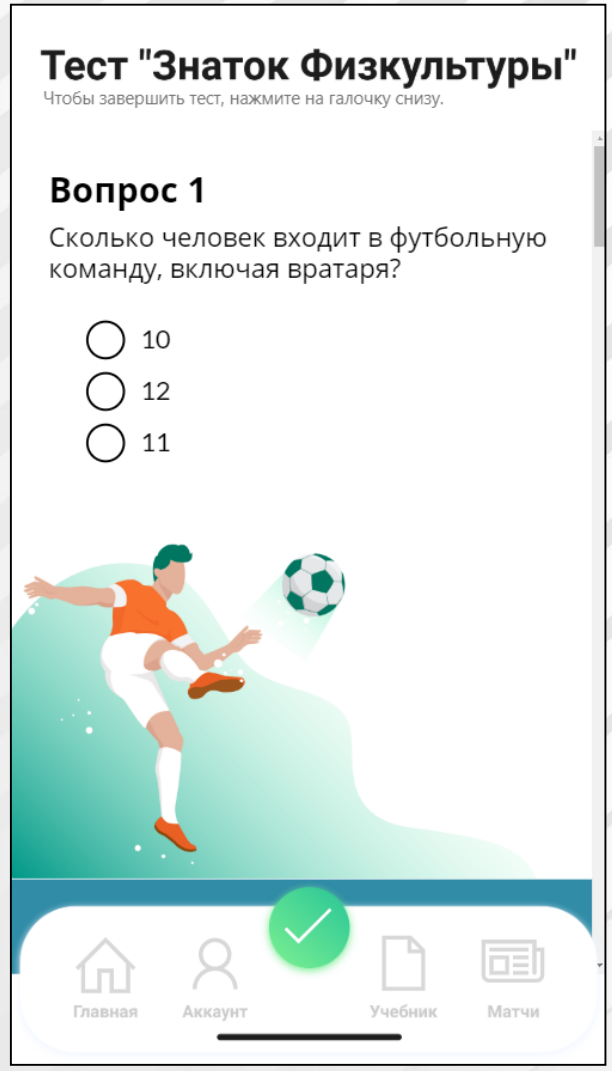
- это среда разработки мобильных приложений, которая предоставляет широкий спектр возможностей при работе с данными внутри организации.

Проектные работы учащихся









Курс «Основы проектирования»

OneNote | Акимова Елена Викторовна ▸ 10 кл Основы проектирования 2019—20 | 10 кл Основы проектирования 2019—20 - Сохранено

Файл | Главная | Вставка | Рисование | Вид | Справка | Записная книжка для занятий | Открыть в приложении | Что вы хотите сделать?

Calibri Light | 20 | Ж | К | Ч | Стили | Теги

10 кл Основы проектирования 2019—20

- _Библиотека содерж...
  - Введение в ОП
  - Образовательный ...
  - Мобильное прило...
- _Пространство для с...
- Бабинцев Лев 10б
- Бадалов Эдуард 10б
- Балезина Виктория 9 г
- Брязгин Георгий 10б
- Бузмакова Маргарит...
- Бунина Ксения 10б
- Бызов Никита 10а
- Ведерникова Екатер...
- Величко Алексей 10б
- Вепрева Полина 10а
- Глотов Александр 10б

Мобильные приложения
Знакомство с интерфейс...
Практическая работа №1...
Практическая работа №2...
Практическая работа №3...
Выбор идей для мобиль...

Мобильные приложения

28 сентября 2018 г. 10:26

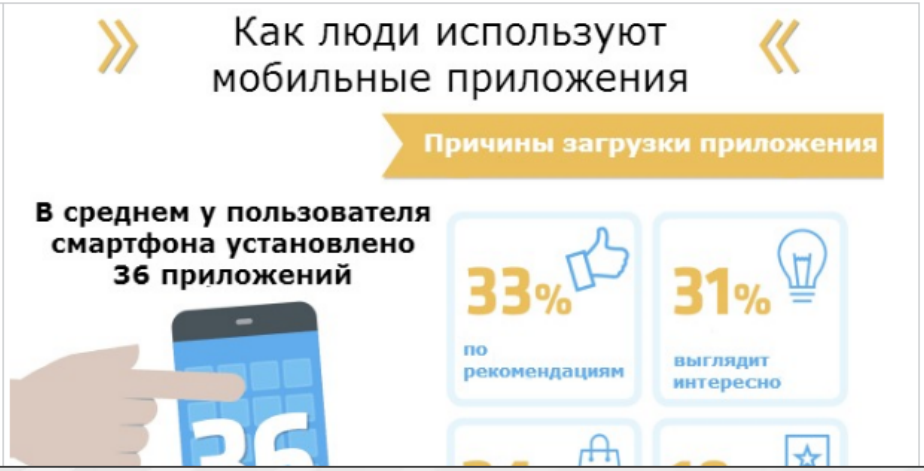
С ростом количества мобильных устройств увеличивается и потребность в разработке мобильных приложений. Ежедневно создаются сотни приложений, делающих работу с мобильным устройством более комфортной.

Задание 1. Изучи инфографику "Как люди могут использовать мобильные приложения" и составь 3 вопроса по содержанию.

Вопрос №1:

Вопрос №2:

Вопрос №3:



Этапы проектирования

Подготовительный

Анализ необходимости разработки приложения.

Исследование аналогов.

Построение информационно-логической модели.

Изучение функциональных требований.

Планирование работы над проектом.

Основной

Прототипирование (моделирование).
Сбор и структурирование информации.

Создание имиджа приложения:

- разработка названия приложения;
- проектирование интерфейса.

Программирование.
Тестирование и отладка продукта.

Оформление документации проекта.
Подготовка к презентации приложения.

Завершающий

Экспертиза приложения.

Презентация программного продукта.

Продвижение и сопровождение мобильного приложения.

Анализ необходимости разработки приложения

30.03 Анализ необходимости разработки приложения.
Исследование аналогов.

17 марта 2020 г. 15:21

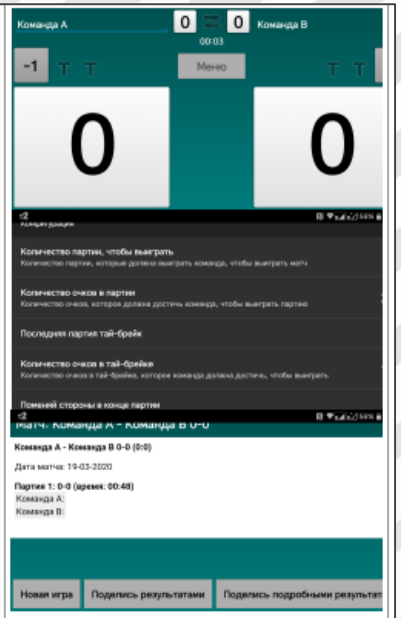
Работа Киверина Андрея и Сенникова Кирилла

Обсуди с учителем-куратором необходимость разработки мобильного приложения (свяжись по электронной почте или иными доступными способами) и заполни таблицы ниже.

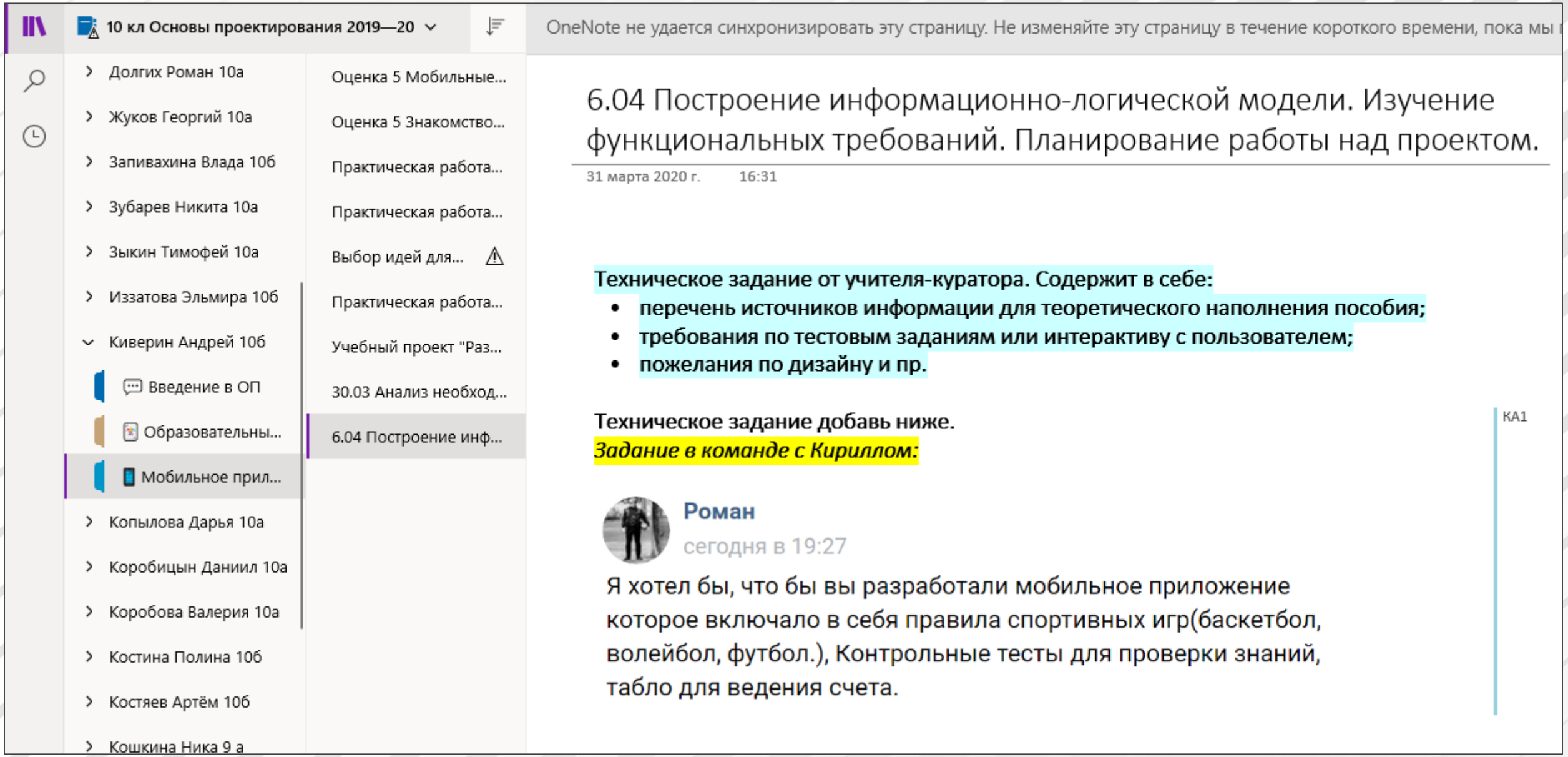
★ Анализ необходимости разработки приложения

Тема проекта (название мобильного приложения)	Электронное мобильное табло для подсчета очков в различных играх на уроках физкультуры, с возможностью выбора состава команд, настройки матчей, учителя и отправки ему результатов игры. Так же для освобожденных от уроков физкультуры и учеников с подготовительной нормой в приложении будут размещены правила спортивных игр (при подготовке устного зачета будет проще подготовиться).
Учебный предмет	Физкультура
Учитель-куратор	Ворошилов Роман Сергеевич
Класс, на который ориентировано приложение	с 5 по 11 классы

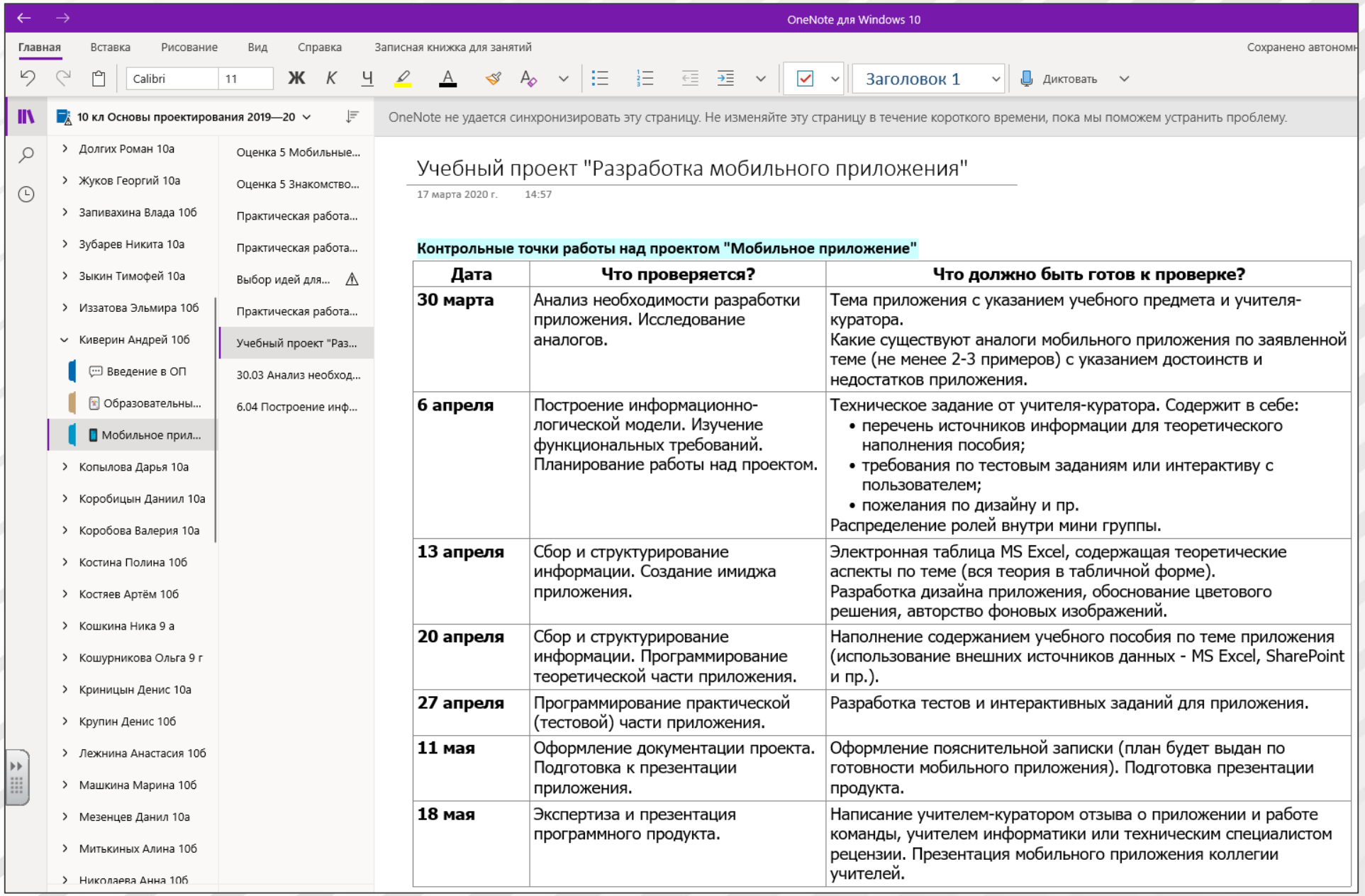
★ Исследование аналогов

Приложение-аналог	Достоинства	Недостатки	Скриншот мобильного приложения
Scoreboard	• Крупные дисплеи табло • Наличие таймера • Множество разнообразных тем оформления табло • Расширенные настройки	• Отсутствие инструкции по использованию • Нет возможности поделиться результатами • Нельзя поставить игру на паузу или взять таймаут • Отсутствие режима демонстрации	
Волейбол счетное табло	• Наличие секундомера • Возможность поменять дисплеи команд местами (удобно в качестве демонстрации) • Удобный интерфейс • Очень расширенные настройки • Понятный вывод результатов игры • Возможность поделиться результатами на различных соц. сетях и форумах.	• Отсутствие настройки состава команды • Секундомер может идти и после выключения приложения • Не нужные пункты в меню • Не продвинутый дизайн	
Basketball rules	• Удобный интерфейс • Понятное меню • Точная информация	• Наличие только одного языка - английского • Старомодный дизайн приложения	

Построение информационно-логической модели



Планирование работы над проектом



Дата	Что проверяется?	Что должно быть готов к проверке?
30 марта	Анализ необходимости разработки приложения. Исследование аналогов.	Тема приложения с указанием учебного предмета и учителя-куратора. Какие существуют аналоги мобильного приложения по заявленной теме (не менее 2-3 примеров) с указанием достоинств и недостатков приложения.
6 апреля	Построение информационно-логической модели. Изучение функциональных требований. Планирование работы над проектом.	Техническое задание от учителя-куратора. Содержит в себе: • перечень источников информации для теоретического наполнения пособия; • требования по тестовым заданиям или интерактиву с пользователем; • пожелания по дизайну и пр. Распределение ролей внутри мини группы.
13 апреля	Сбор и структурирование информации. Создание имиджа приложения.	Электронная таблица MS Excel, содержащая теоретические аспекты по теме (вся теория в табличной форме). Разработка дизайна приложения, обоснование цветового решения, авторство фоновых изображений.
20 апреля	Сбор и структурирование информации. Программирование теоретической части приложения.	Наполнение содержанием учебного пособия по теме приложения (использование внешних источников данных - MS Excel, SharePoint и пр.).
27 апреля	Программирование практической (тестовой) части приложения.	Разработка тестов и интерактивных заданий для приложения.
11 мая	Оформление документации проекта. Подготовка к презентации приложения.	Оформление пояснительной записки (план будет выдан по готовности мобильного приложения). Подготовка презентации продукта.
18 мая	Экспертиза и презентация программного продукта.	Написание учителем-куратором отзыва о приложении и работе команды, учителем информатики или техническим специалистом рецензии. Презентация мобильного приложения коллегии учителей.

Этапы проектирования

Подготовительный

Анализ необходимости разработки приложения.

Исследование аналогов.

Построение информационно-логической модели.

Изучение функциональных требований.

Планирование работы над проектом.

Основной

Прототипирование (моделирование).
Сбор и структурирование информации.

Создание имиджа приложения:

- разработка названия приложения;
- проектирование интерфейса.

Программирование.
Тестирование и отладка продукта.

Оформление документации проекта.
Подготовка к презентации приложения.

Завершающий

Экспертиза приложения.

Презентация программного продукта.

Продвижение и сопровождение мобильного приложения.

Проектные работы учащихся

Пояснительная записка к проекту

Муниципальное общеобразовательное автономное учреждение
«Лицей информационных технологий №28» города Киров

«Физкульт Mobile»,

Программа, предназначенная публиковать информацию о всех матчах лицеистов, о личных результатах каждого и является источником справочной информации о волейболе, футболе и баскетболе.

Оглавление

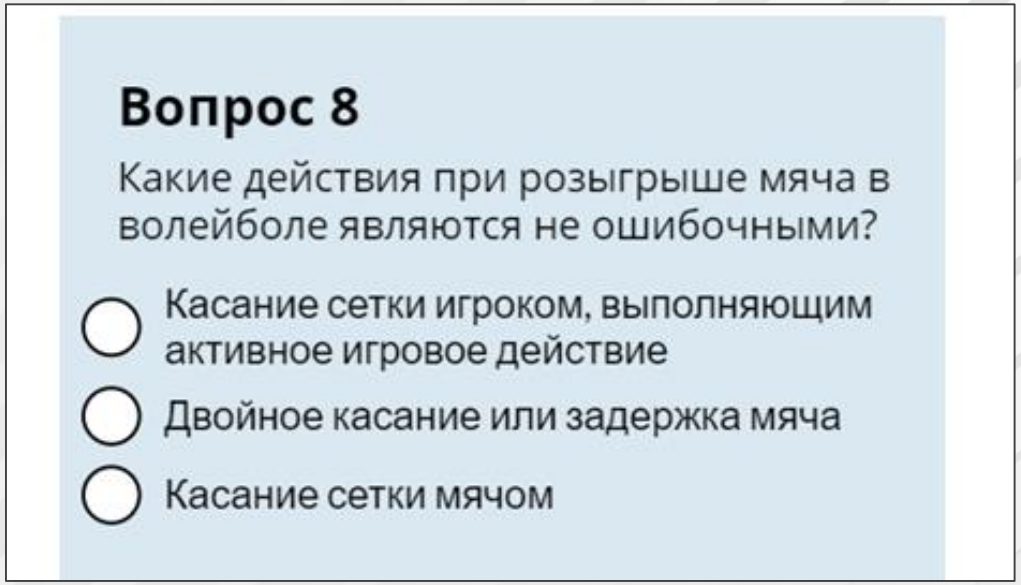
Введение 2
Системные требования 2
Программные средства 3
Главное меню 3
Теоретический блок 6
Тест 7
Об авторах 9
Счетчик 9
Матчи 14
Аккаунт 17
Установка программы 19
Выводы 19
Информационные ресурсы 19

Введение

Программа «Физкульт Mobile» подходит как для краткого изучения информации о волейболе, баскетболе и футболе, так и для публикации информации о всех матчах лицеистов. Таким образом, программа всегда будет актуальна при проведении спортивных игр и состязаний.
Название приложения основано от выражения "Физкульт Привет". Приветствие, чаще всего — одного спортсмена или одной команды другому спортсмену или другой команде. Вторая часть Mobile означает, что приложение является мобильным и имеет множество возможностей.

Системные требования

Для нормальной работы с программой на телефоне служит
операционная система Android 5.0 и выше или iOS 12.0 или более поздней версии;
Совместимость с iPhone, iPad и iPod touch, Windows 10, Windows 7, Windows XP, Windows 8 и Windows 8.1, смартфоны и планшеты на Android;
До 250 МБ свободного места.



Этапы проектирования

Подготовительный

Анализ необходимости разработки приложения.

Исследование аналогов.

Построение информационно-логической модели.

Изучение функциональных требований.

Планирование работы над проектом.

Основной

Прототипирование (моделирование).
Сбор и структурирование информации.

Создание имиджа приложения:

- разработка названия приложения;
- проектирование интерфейса.

Программирование.
Тестирование и отладка продукта.

Оформление документации проекта.
Подготовка к презентации приложения.

Завершающий

Экспертиза приложения.

Презентация программного продукта.

Продвижение и сопровождение мобильного приложения.

Учебные проекты, реализуемые средствами PowerApps:

- учат справляться с задачами, не имеющими очевидных решений
- учат самостоятельно контролировать учебный процесс и становиться его “владельцем”
- формируют связь между учебным контентом и реальным миром, собственным опытом ученика
- способствуют креативности, самостоятельности, уверенности в себе
- формируют навыки, необходимые в жизни

Акимова Елена Викторовна,
учитель информатики и ИКТ
МОАУ ЛИнТех №28 г. Кирова
Сертифицированный педагог Microsoft
Педагог-эксперт Microsoft
akimovaev@dom-28.ru