

Аттестационная работа

Слушателя курсов повышения квалификации по программе:
«Проектная и исследовательская деятельность как способ
формирования метапредметных результатов обучения в
условиях реализации ФГОС»

Скуева Людмила Васильевна

Фамилия, имя, отчество

МБОУ СОШ№27 г.Твери

Образовательное учреждение, район

На тему:

**Образовательная программа кружка по
информатике для 6-7 классов «Основы
программирования»**

Краткая характеристика жанра работы

Курс развивает творческие способности учащихся, а также закладывает пропедевтику наиболее значимых тем курса информатики и позволяет успешно готовиться к участию в олимпиадах по математике и информатике, а также в научно-практических конференциях, областном турнире по информатике.

Краткая характеристика образовательного учреждения

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №27 с углубленным изучением отдельных предметов эстетической направленности» г.Тверь

В школе организовано образование на музыкальном отделении, на эстетическом отделении (хореографический и фольклорный уклон), внеклассные объединения эстетической направленности.

Цель и задачи работы

Цель курса: организация учебно-познавательного процесса при помощи проектной деятельности построенной на основе компьютерной среды Scratch.

Основные задачи курса:

1. Обучение программированию через создание творческих проектов по информатике.
2. Формирование информационной активности детей, то есть готовность в любой момент приступить к информационной деятельности в учебной, познавательной, художественной и исследовательской деятельности в школе, дома, со сверстниками, а также в коллективе со старшими и младшими.
3. Формирование вкуса к художественной деятельности и визуальной грамотности, то есть умение и желание видеть и создавать красивое.

Общая характеристика учебного курса

Мы живем в век информатизации общества.

Информационные технологии проникают в нашу жизнь с разных сторон. Одно из самых удивительных и увлекательных занятий настоящего времени - программирование. Программисты знают слова языков программирования, которым подчиняются компьютеры, и умеют соединять их в компьютерные программы.

Обучение основам программирования школьников 6-7 классов должно осуществляться на специальном языке программирования, который будет понятен ребенку, легок для освоения и соответствовать современным направлениям в программировании.

Общая характеристика учебного курса

Scratch является отличным инструментом для начала изучения основ алгоритмизации и программирования со школьниками благодаря нескольким факторам:

- эта программная среда легка в освоении и понятна даже младшим школьникам, но при этом она позволяет составлять сложные программы;
- эта программа позволяет заниматься и программированием, и созданием творческих проектов;
- вокруг Scratch сложилось активное, творческое международное сообщество.

Место курса в плане внеурочной деятельности

Программа рассчитана в 6 классе на 1 час в неделю, всего 34 часа; в 7 классе на 1 час в неделю, всего 34 часа.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации.

Ожидаемые результаты обучения – умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде Scratch.

Формами подведения итогов являются демонстрационные тематические показы работ среди учащихся, а также итоговые конкурсы компьютерных мультипликационных проектов. Лучшие работы ученики могут представить на школьные, городские

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения

В формировании метапредметных результатов:

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

В формировании личностных результатов:

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

В части развития предметных результатов:

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных

Содержание программы

6

класс

№	Раздел	Количество часов		
		Теори я	Практ ика	Итого
1	Среда программирования Scratch	2	3	5
	Объекты, управление объектами, взаимодействие объектов.	2	6	8
	Работа с графической информацией.	2	8	10
	Работа со звуковой информацией	2	7	9
2	Итоговый проект		2	2

7 класс

№	Раздел	Количество часов		
		Теория	Практика	Итого
1	Геометрические построения	5	5	10
2	Графика	5	6	11
3	Лексические и музыкальные игры	4	5	9
4	Итоговый проект	0,5	1,5	2
5	Резерв			2

Планируемые результаты изучения учебного курса

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;
- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;
- планировать пути достижения целей.

Обучающийся получит возможность научиться:

- самостоятельно определять цели своего обучения;
- сформировать начальные представления о объектно-ориентированном программировании;
- познакомится с правилами написания простейших программ;
- выбирать тему проектов в соответствии с поставленной

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Обучающийся получит возможность научиться:

- с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владеть монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка, современных

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- давать определение понятиям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- осуществлять логическую операцию установления родовидовых отношений, ограничение понятия;

Обучающийся получит возможность научиться:

- обобщать понятия — осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объемом к понятию с большим объемом;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей.

Перечень учебно-методического и материально-технического обеспечения

Литература:

Пашковская Ю.В. «Творческие задания в среде программирования Scratch. 5-6 классы. Рабочая тетрадь» - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Цветкова М.С., Масленикова О.Н. «Практические задания с использованием информационных технологий для 5-6 классов: Практикум» - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.

Электронные образовательные ресурсы:

<http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch

<http://letopisi.ru/index.php/Скретч> - Скретч в Летописи.ру

<http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch

http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch

<http://scratch.sostradanie.org> – Изучаем Scratch

<http://odjiri.narod.ru/tutorial.html> – учебник по Scratch

<http://younglinux.info> - Цикл из 10 уроков “Введение в Scratch”

<http://anng Georg.ru/info/scratch> – Знакомимся с программой

Scratch

Сообщество Scratch

[Студия Скретч-Shmel-2015 \(5-8\)](#)

Проект «Олимпиада по информатике»

[Студия Скретч-Shmel-2016 \(5-8\)](#)

Проект «Интерактивная карта Тверской области»

