

Аттестационная работа

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

Биккининой Наили Рауиловны,

учителя информатики и физики

МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №11»
города Прокопьевска Кемеровской области

На тему:

Рабочая программа

внеурочной деятельности по информатике

**«ТВОРЧЕСКИЕ ПРОЕКТЫ В СРЕДЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ
СКРЕТЧ»**

для 5-6 класса

Краткая характеристика образовательного учреждения

МБОУ «Школа №11» основана в 1921 году. С 2001 года развивается как инновационное образовательное учреждение. Свою задачу педагогический коллектив решает через повышение качества образования, совершенствование программно-методического комплекса общего и профильного обучения. В школе разработана программа развития «Формирование социально-успешной личности в условиях здоровьесберегающей среды школы».

В школе открыто 38 классов, в которых обучается 980 учащихся. В 10-11-х классах ведется обучение по следующим профилям: социально-экономический, физико-химический. Создано школьное научное общество «Эрудит». За период с 2013 года учащиеся школы заняли 64 призовых мест в городских, 3 призовых места в областных предметных олимпиадах, 17 призовых мест в городской научно-практической конференции школьников и 67 призовых мест за участие в различных региональных и федеральных конкурсах. Организована внеурочная деятельность, которая позволяет каждому ребенку найти занятия по интересам. 42% учащихся посещают спортивные секции, 38% развивают творческие способности в кружках, студиях по интересам.

В 2008 году школа стала победителем федерального конкурса общеобразовательных учреждений, внедряющих инновационные образовательные программы и получила грант в размере 1 млн. рублей. В 2009 году школа включена в Национальный реестр «Ведущие образовательные учреждения России».

Краткая характеристика работы

Программа «Творческие проекты в среде программирования Скретч» предназначена для организации внеурочной деятельности по нескольким взаимосвязанным направлениям развития личности, таким как общеинтеллектуальное, общекультурное и социальное.

Программа предполагает ее реализацию в кружковой форме в 5-6 классе основной школы.

Цель и задачи

Основной целью учебного курса является обучение программированию через создание творческих проектов по информатике.

Задачи:

- развитие творческих способностей учащихся;
- пропедевтика наиболее значимых тем курса информатики;
- подготовка к участию в олимпиадах по математике и информатике;
- создание условий для индивидуального развития ребенка в области информатики;
- формирование системы знаний, умений, навыков в области информатики;
- создание условий для реализации приобретенных знаний, умений и навыков;
- основными задачами внеурочной деятельности являются:
- развитие опыта неформального общения, взаимодействия, сотрудничества.

Основное содержание

Обоснование актуальности

- Проблема обучения программированию в школе в настоящее время очень актуальна. Далеко не все учащиеся могут освоить этот курс на уроках: сложность предмета высока, не хватает достаточно времени на уроке, не у всех сформирована в должной мере мотивация к серьезной кропотливой работе, требующей высокого интеллектуального напряжения.
- Оказывается, можно научиться программировать играя. Среда «Скретч» понятна любому ребенку, умеющему читать. Подобно тому, как дети, только-только начинающие говорить, учатся складывать из отдельных слов фразы, и Скретч обучает из отдельных кирпичиков-команд собирать целые программы.
- Скретч легко перекидывает мостик между программированием и другими школьными науками. Так возникают межпредметные проекты. Они помогут сделать наглядными понятия отрицательных чисел и координат или, например, уравнения плоских фигур, изучаемых на уроках геометрии. В них оживут исторические события и географические карты. А тесты по любым предметам сделают процесс обучения веселым и азартным...

Основное содержание

Структура образовательной программы

1. Цели изучения курса
2. Общая характеристика курса
3. Описание места в учебном плане
4. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения конкретного учебного курса
5. Планируемые результаты изучения учебного курса
6. Содержание учебного курса с описанием учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса
7. Рекомендуемое поурочное планирование по курсу

Основное содержание

Описание места в учебном плане

- Учебный курс «Творческие задания в среде программирования Скретч» реализуется за счет вариативного компонента, формируемого участниками образовательного процесса.
- Используется время, отведенное на внеурочную деятельность.
- Форма реализации курса — кружок.
- Общий объем часов, необходимых для реализации программы, — 68 часов (на два года обучения по 1 часу в неделю).

Основное содержание

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения конкретного учебного курса

Метапредметные результаты

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Основное содержание

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения конкретного учебного курса

Личностные результаты

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

Предметные результаты

- на формирование умений формализации и структурирования; информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы;
- информационной этики и права.

Основное содержание

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;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им.

Основное содержание

Планируемые результаты изучения учебного курса

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Основное содержание

Планируемые результаты изучения учебного курса

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.

Методы диагностики образовательного результата

Способы проверки

- начальная диагностика (выявление уровня ЗУН, который имеют дети);
- промежуточная диагностика (выявление степени усвоения ЗУН за 1 полугодие);
- итоговая аттестация (защита проекта, реферата).

Основное содержание

Содержание учебного курса с описанием учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса

- Содержание учебного курса представлено в виде поурочного планирования учебного курса, рассчитанного на 68 часов
- В процессе работы используется издание: *Пашковская Ю. В.* Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
- Скретч — свободно распространяемая программа, скачать которую можно, к примеру, с сайта: http://info.scratch.mit.edu/Scratch_1.4_Download
- Компьютеры
- Интерактивная доска

Основное содержание

Рекомендуемое поурочное планирование по курсу (34 ч + 34 ч) 5 класс

№	Тема урока	§
1	Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта.	Предисловие
2	Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены	§ 1
3	Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета	§1
4	Управление спрайтами: команды Идти, Повернуться на угол,	§2
5	Управление спрайтами: команды Опустить перо, Поднять перо, Очистить	§2
6	Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината	§3
7	Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда Идти в точку с заданными координатами	§3
8	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана».	§4
9	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Команда Плыть в точку с заданными координатами	§4
10	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (окончание). Режим презентации	§4
11	Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов	§5
12	Рисование узоров и орнаментов	§5
13	Конструкция Всегда. Создание проекта «Берегись автомобиля!»	§6
14	Создание проекта «Берегись автомобиля!» (продолжение).	§6
15	Команда Если край, оттолкнуться. Создание проекта «Гонки по вертикали»	§6

Основное содержание

Рекомендуемое поурочное планирование по курсу (34 ч + 34 ч) 5 класс

№	Тема урока	§
16	Создание проекта «Гонки по вертикали» (продолжение).	§6
17	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Создание проекта «Полет самолета».	§7
18	Команда Повернуть в направлении. .Создание проекта «Полет самолета» (продолжение).	§7
19	Создание проекта «Полет самолета» (окончание).	§7
20	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проекта «Осьминог».	§8
21	Создание проекта «Девочка, прыгающая через скакалку».	§8
22	Создание проекта «Бегущий человек»	§8
23	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»	§9
24	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка»	§9
25	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если. Создание игры «Лабиринт»	§ 10
26	Управляемый стрелками спрайт. Создание игры «Лабиринт» (продолжение)	§ 10
27	Создание игры «Кружащийся котенок»	§11
28	Создание игры «Кружащийся котенок» (продолжение)	§11
29	Создание игры «Опасный лабиринт»	§11
30	Создание игры «Опасный лабиринт» (продолжение)	§11
31-32	Создание проектов по собственному замыслу	
33-34	Резерв учебного времени	

Основное содержание

Рекомендуемое поурочное планирование по курсу (34 ч + 34 ч) 6 класс

№	Тема урока	§
1	Составные условия. Проект «Хождение по коридору»,	§12
2	Проект «Слепой кот»	§12
3	Создание проекта «Тренажер памяти»	§12
4	Датчик случайных чисел. Проект «Разноцветный экран»	§ 13
5	Проект «Хаотичное движение»	§ 13
6	Проект «Кошки-мышки»	§ 13
7	Проекты «Вырастим цветник»	§ 13
8	Циклы с условием. Проект «Будильник»	§ 14
9	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проект «Переодевалки»	§ 15
10	Проект «Дюймовочка»	§ 15
11	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение. Проект «Лампа»	§ 16
12	Проект «Диалог»	§ 16
13	Доработка проекта «Магеллан»	§ 17
14	Доработка проекта «Лабиринт»	§ 17
15	Датчики. Проект «Котенок-обжора»	§18
1	Составные условия. Проект «Хождение по коридору»,	§12
2	Проект «Слепой кот»	§12

Основное содержание

Рекомендуемое поурочное планирование по курсу (34 ч + 34 ч) 6 класс

№	Тема урока	§
16	Проект «Презентация»	§18
17	Переменные. Их создание. Использование счетчиков. Проект «Голодный кот»	§ 19
18	Ввод переменных. Проект «Цветы».	§20
19	Доработка проекта «Лабиринт» — запоминание имени лучшего игрока	§20
20	Ввод переменных с помощью рычажка. Проект «Цветы» (вариант 2)	§21
21	Проект «Правильные многоугольники»	§21
22	Проект «Правильные многоугольники» (продолжение)	§22
23	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проект «Гадание»	§22
24	Проект «Назойливый собеседник»	§23
25	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками	§24
26	Создание игры «Угадай слово»	§24
27	Создание игры «Угадай слово» (продолжение)	§24
28	Создание тестов с выбором ответа	§25
29	Создание тестов с вводом ответа	§25
30-31	Создание проектов по собственному замыслу.	Заключение
32	Регистрация в Скретч-сообществе. Публикация проектов в Сети	Заключение
33-34	Резерв учебного времени	