

Аттестационная работа

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

Капишниковой Светланы Викторовны
МАОУ гимназия №18 города Томска Томской области

На тему:

**«ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО
ВЫБОРУ «НЕСКУЧНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ»»**

МАОУ гимназия №18 города Томска - инновационное учебное заведение, имеющее высокий научный потенциал и богатый арсенал психолого-педагогических идей. Победитель Приоритетного национального проекта «Образование» 2008 года, победитель конкурса лучших школ Томской области, внедряющих инновационные программы 2010, 2013 лет. 4 года на базе сетевой образовательной площадки МАОУ гимназии № 18 г. Томска проводится научно-практическая конференция педагогов и обучающихся общеобразовательных учреждений г. Томска «Диалоги с Сократом»

Предлагаемая программа **«Нескучное программирование»** 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 6 классе (2 раза в неделю, 40 минут, 68 часов в год) . В процессе работы рекомендуется использовать издание: *Пашковская Ю. В.* Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Цель программы.

Основной целью программы является обучение программированию через создание творческих проектов по информатике, использование готовых продуктов в учебном процессе.

Курс развивает творческие способности учащихся, помогает сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций, а также закладывает пропедевтику наиболее значимых тем курса информатики и позволяет успешно готовиться к участию в олимпиадах по математике и информатике.

Задачи программы:

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций;
- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе;
- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе.

Описание места в учебном плане.

Учебный курс реализуется за счет вариативного компонента..

Формы организации занятий.

Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

Формы проведения занятий:

- урок с использованием игровых технологий;
- урок-игра;
- урок-исследование;
- творческие практикумы;
- урок-испытание игры;
- урок-презентация проектов;
- урок с использованием тренинговых технологий (работа на редактирование готового скрипта в соответствии с поставленной задачей).

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.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- устанавливать и сравнивать разные точки зрения;
- аргументировать свою точку зрения;
- осуществлять взаимный.

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.

Учебно-тематическое планирование (6 класс)

№	Тема раздела	Форма организации деятельности детей	Все го часов	Количество часов	
				Теория	Практика
1	Знакомьтесь, Scratch.	Урок с использованием игровых технологий; беседа, практическая работа, презентация проектов «Кругосветное путешествие Магеллана»	12	6	6
2	Говорим с компьютером на Scratch-языке.	Урок с использованием игровых технологий; практическая работа, творческий практикум, презентация проектов «Берегись автомобиля!»	6	2	4

3	«Живые» рисунки и интерактивные истории.	Урок с использованием тренинговых технологий, практическая работа, презентация мультипликационного проекта «Кот и птичка»; презентация сложных проектов «Лабиринт с потайными ходами», «Хождение по коридору», «Слепой кот»	24	8	16
4	Творческое программирование.	Творческие практикумы (сбор скриптов с нуля), презентация проектов «Переодевалки» «Голодный кот», «Цветы», «Лучший игрок», «Назойливый собеседник», «Интерактивное общение»	26	5	21

Приложение.

Список литературы для подготовки и проведения занятий для учителя и ученика

1. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: учебно-методическое пособие / В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.

2. Рындак В.Г., Дженжер В.О., Денисова Л.В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие / В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.

3. Цветкова М.С., Богомолова О.Б. Программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Скретч», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс»/ М.С. Цветкова, О.Б. Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

4. Электронное приложение к рабочей тетради Пашковской Ю.В. «Творческие задания в среде Scratch», размещено на сайте <http://www.methodist.lbz.ru>

Методы диагностики образовательного результата

Диагностика усвоения материала осуществляется по результатам выполнения рефлексивных упражнений и практических заданий. Итоговый контроль осуществляется по результатам разработки проектов. Формы подведения итогов: презентация проекта, испытание квеста, игры.



В дальнейшем предполагается продолжить проектную деятельность в данном направлении с целью использования готовых продуктов в учебной деятельности и на научно-практических конференциях.