

Аттестационная работа

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

_____ Русакова Светлана Петровна _____

Фамилия, имя, отчество

_____ МБОУ СОШ № 173, г. Новосибирск _____

Образовательное учреждение, район

На тему:

**Эссе: «Исследовательская деятельность на
уроках математики и информатики»**

Характеристика жанра

Эссе - это прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции, выражающее индивидуальные впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу и заведомо не претендующее на определяющую или исчерпывающую трактовку предмета.

Жанр эссе предполагает свободу творчества. Эссе — это размышление по поводу услышанного, прочитанного, просмотренного.

Обо

мне



Меня зовут Русакова Светлана Петровна, я учитель информатики и математики в обычной общеобразовательной школе. Мои ученики – это дети из рабочих семей. Меня как учителя информатики всегда волновал вопрос «как дети проводят свободное время, сидя за компьютером? Чем они занимаются в интернете?». И тогда возникла идея, почему мы не можем использовать это современное «мощное оружие» на наше благо.

Немного истории

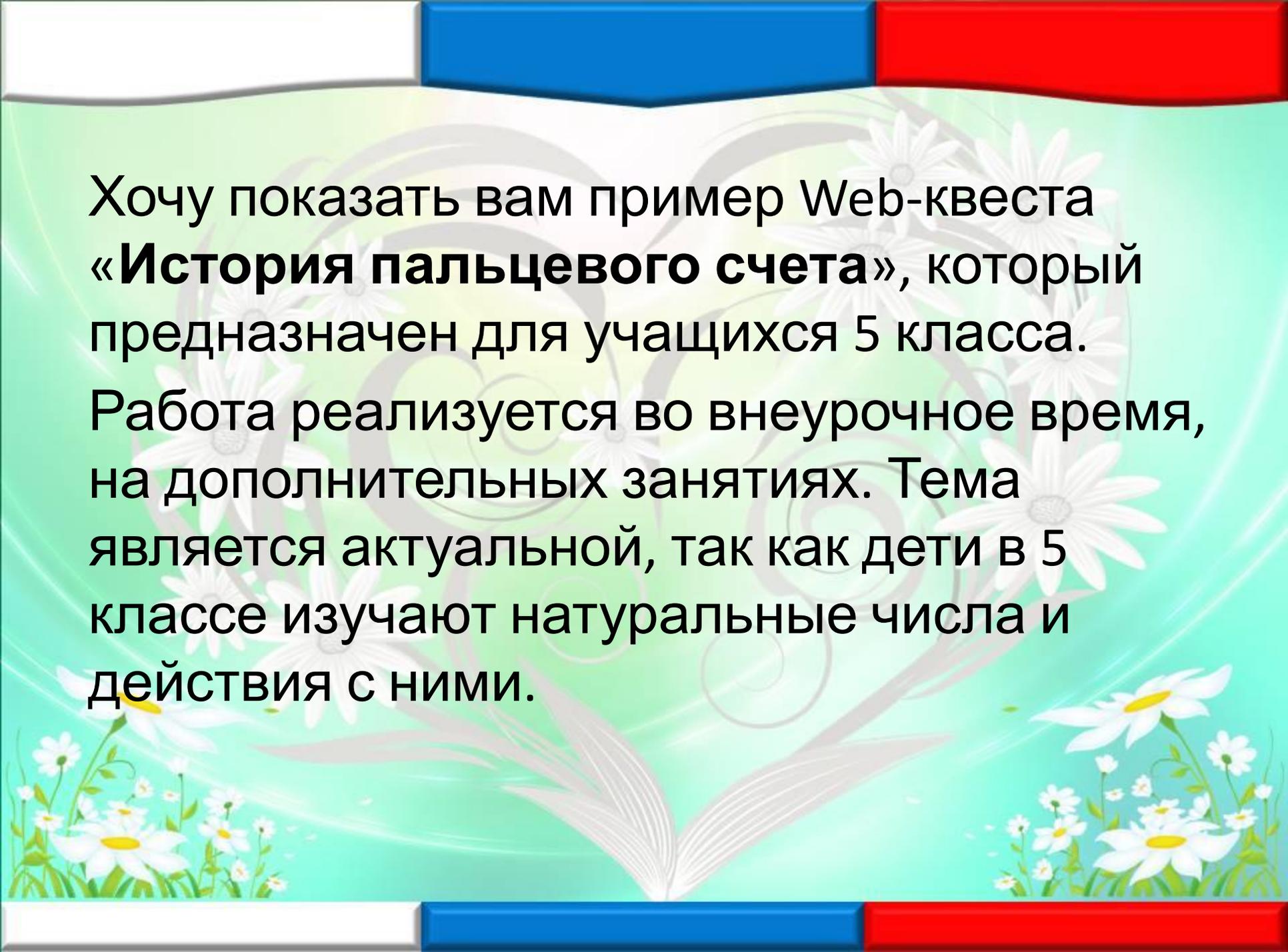
Впервые термин “Web-квест” (WebQuest) был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Ученый разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения.

Web-квест – это исследовательски-ориентированная деятельность, в которой вся информация, представлена с использованием Web - технологий.



При разработке квеста я ставила следующие задачи:

- учить использовать информационное пространство сети Интернет для расширения кругозора учащихся;
- формировать критическое мышление,
- умение устанавливать логические связи между явлениями;
- учить анализировать различные идеи и события,
- делать обоснованные выводы,
- выстраивать цепочку доказательств;
- учить собирать и анализировать материалы из различных источников, относясь к ним с критической точки зрения;
- развивать коммуникативные умения, навыки публичного выступления;
- совершенствовать навыки работы в компьютерных программах;
- формировать умение работать в команде, достигать компромисса.



Хочу показать вам пример Web-квеста «**История пальцевого счета**», который предназначен для учащихся 5 класса. Работа реализуется во внеурочное время, на дополнительных занятиях. Тема является актуальной, так как дети в 5 классе изучают натуральные числа и действия с ними.

Зайдя в квест

<http://Webkvestinternet.jimdo.com> Зайдя в квест

<http://Webkvestinternet.jimdo.com> ребята
попадают на первую страничку, знакомятся с
проблемной ситуацией, решение которой
необходимо будет найти



История пальцевого счета

Главная

Задание

Роли

Оценка

Отчет

Добро пожаловать!

Сегодня вы отправитесь в путешествие и узнаете как древние люди производили счет на пальцах, не имея вычислительной техники.

Пальцы человека были не только первым счетным прибором, но и первой вычислительной машиной. Сама природа предоставила человеку этот универсальный счетный инструмент. У многих народов пальцы (или их суставы) при любых торговых операциях играли роль первого счетного устройства. Для большинства бытовых потребностей людей их помощи вполне хватало.



Затем ребята выбирают себе роль, в соответствии с которой будут работать (теоретики или практики), изучают задачи своей роли и переходят на страницу сайта, на которой описывается порядок работы.

История пальцевого счета

Главная

Задание

Роли

Теоретик

Практик

Оценка

Отчет

Роли

Теоретик



Если тебе интересна история пальцевого счета, то эта роль для тебя!

Практик

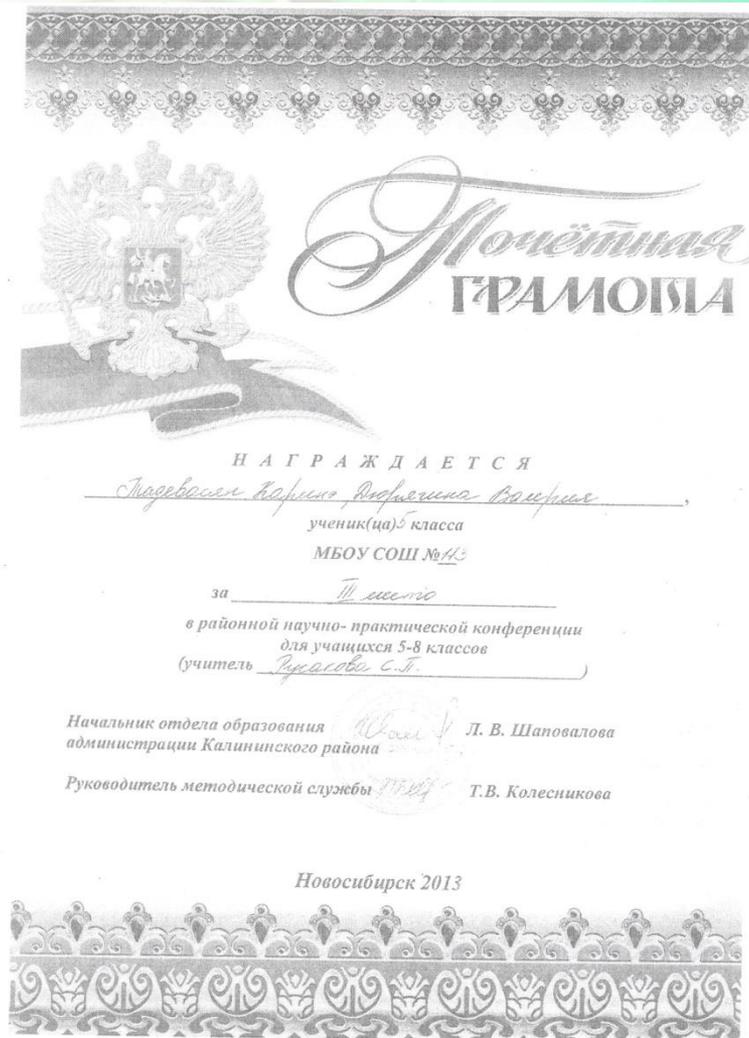


Если ты любишь практическую работу счета, то эта роль для тебя!

Этапы работы над проектом

- Учащиеся, работая с информацией, учатся отбирать нужную информацию, критически ее осмысливать, интерпретировать, понимать ее суть. Для того, чтобы решить поставленную проблему, ученики должны проанализировать полученную информацию согласно поставленным вопросам к проблеме.
- Далее идет обобщение материала и представление его с помощью различных приложений.
- На заключительном занятии каждая группа, проанализировав различные источники, представляет свою работу, решение поставленной проблемы с точки зрения своей роли, ребята обсуждают поставленные проблемы, делают выводы
- Учитель и учащиеся оценивают работы, в соответствии с критериями, которые также выложены на отдельной странице квеста.

Итогом данного квеста была исследовательская работа, которая была представлена на районных математических чтениях и заняла 3 место.

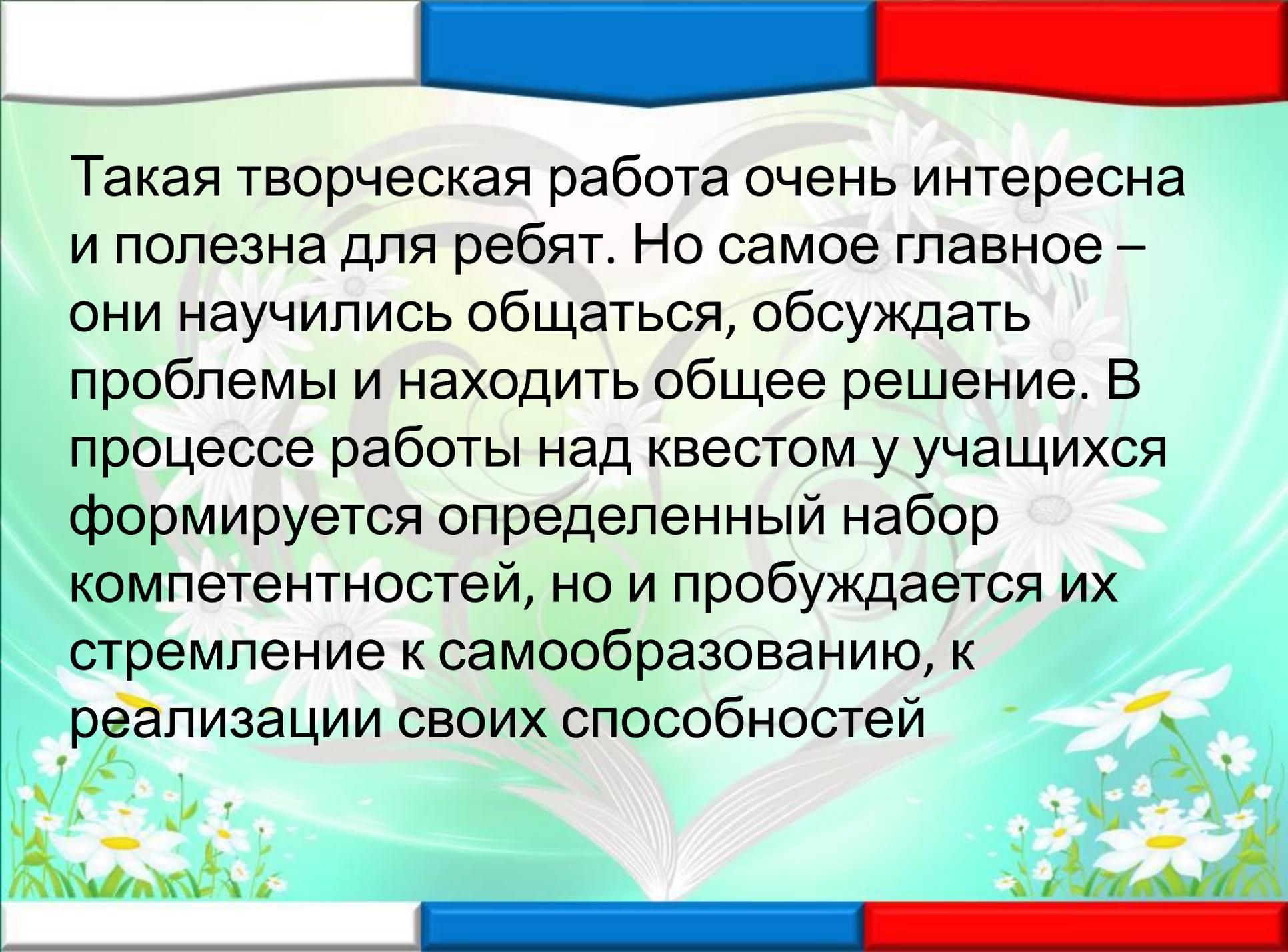


Проект по информатике «Кодирование информации».

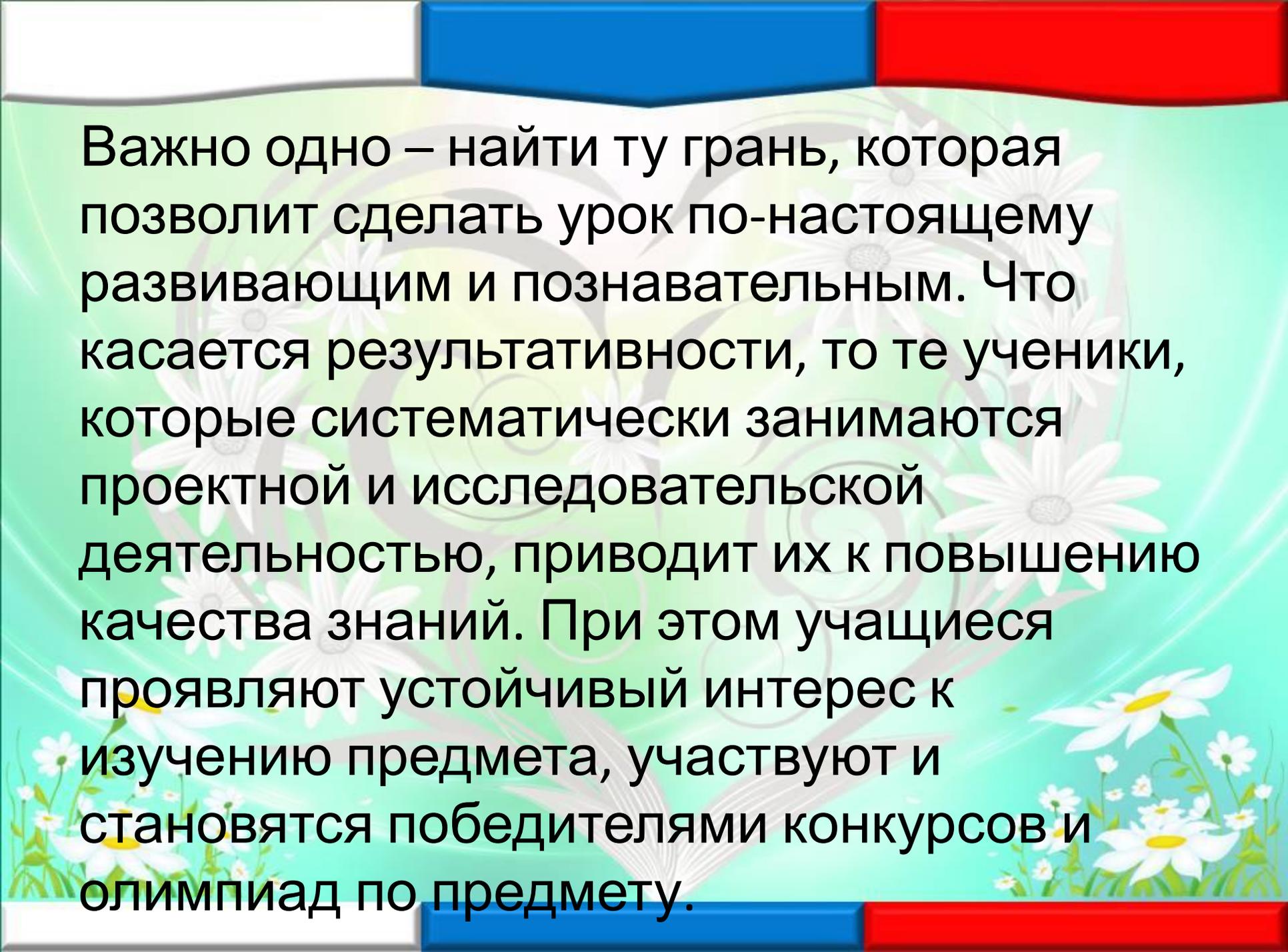
Еще одна работа <http://vseokodah.jimdo.com/>. В данном квесте ребята попадают на главную страницу, где им предлагают посетить научно-исследовательский институт способов кодирования информации (НИИСКИ). В результате диагностики учащихся видно, что в результате работы по Веб – квест технологии, учащиеся переходят с одного уровня на другой, овладевая информационными, коммуникативными компетенциями и компетенцией разрешения проблемы.

Итогом данной работы стал проект, который был оформлен в научно-исследовательскую работу. Приняв участие в городской научно-практической конференции исследовательская работа «Мир в маленьком квадратике» стала лауреатом.





Такая творческая работа очень интересна и полезна для ребят. Но самое главное – они научились общаться, обсуждать проблемы и находить общее решение. В процессе работы над квестом у учащихся формируется определенный набор компетентностей, но и пробуждается их стремление к самообразованию, к реализации своих способностей



Важно одно – найти ту грань, которая позволит сделать урок по-настоящему развивающим и познавательным. Что касается результативности, то те ученики, которые систематически занимаются проектной и исследовательской деятельностью, приводит их к повышению качества знаний. При этом учащиеся проявляют устойчивый интерес к изучению предмета, участвуют и становятся победителями конкурсов и олимпиад по предмету.



**Вы можете использовать данное оформление
для создания своих презентаций, но в своей
презентации**

вы должны указать источник шаблона:

**Щедрова Елена Владимировна, воспитатель
МДОУ №16«Росинка»**

г.Северодвинска Архангельской области.

Сайт - <http://pedsovet.su/>

Источники:

<http://i052.radikal.ru/0908/a0/d0c3d793789e.png> - сердечко
«ромашки»

<http://s09.radikal.ru/i182/0908/34/2ef8110a2d1d.png> -
ромашки