

# 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

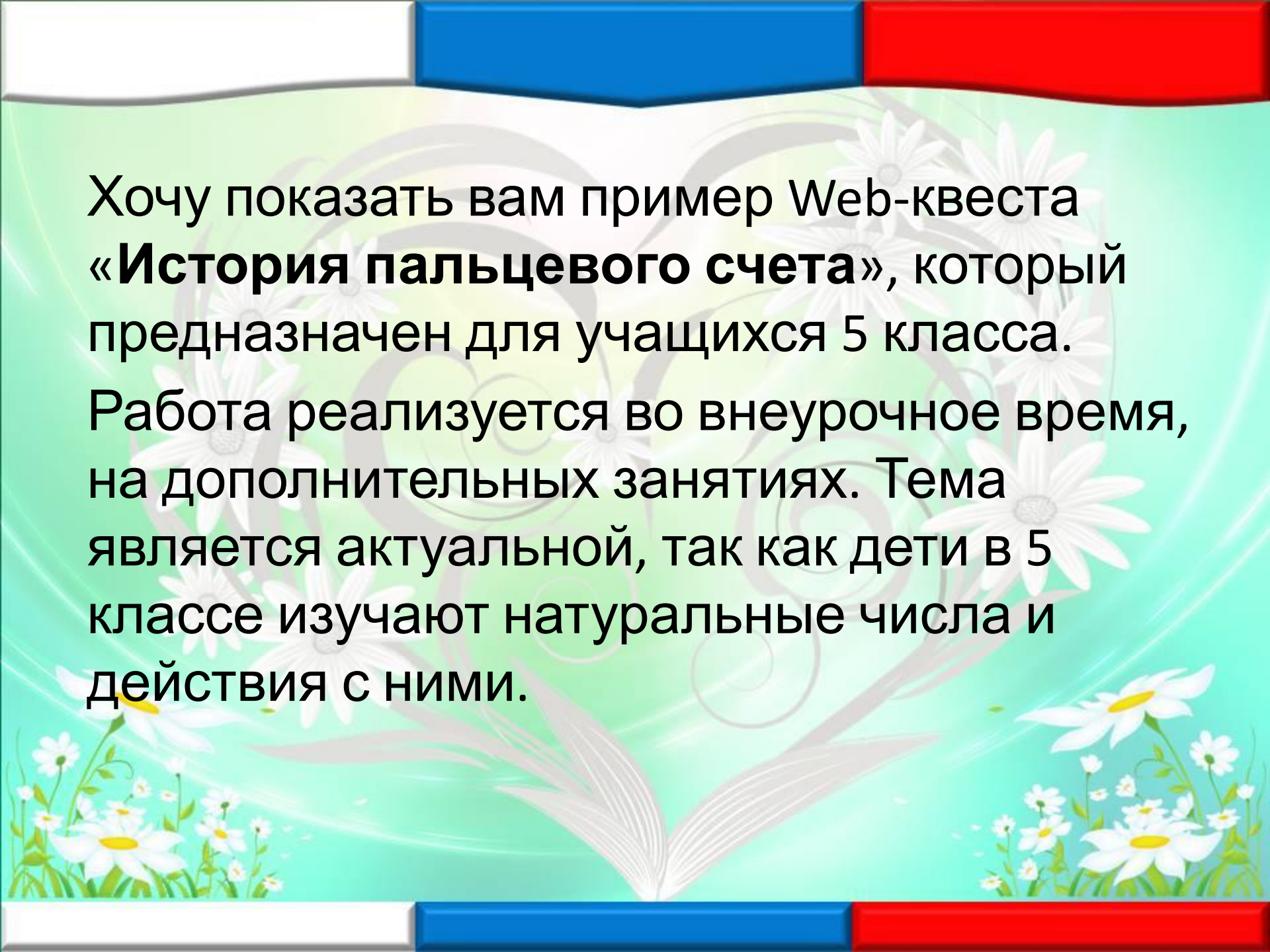
Впервые термин “Web-квест” (WebQuest) был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Ученый разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на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

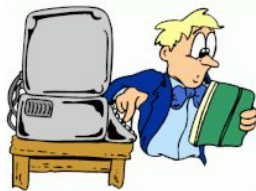
Практик

Оценка

Отчет

### Роли

#### Теоретик



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

#### Практик



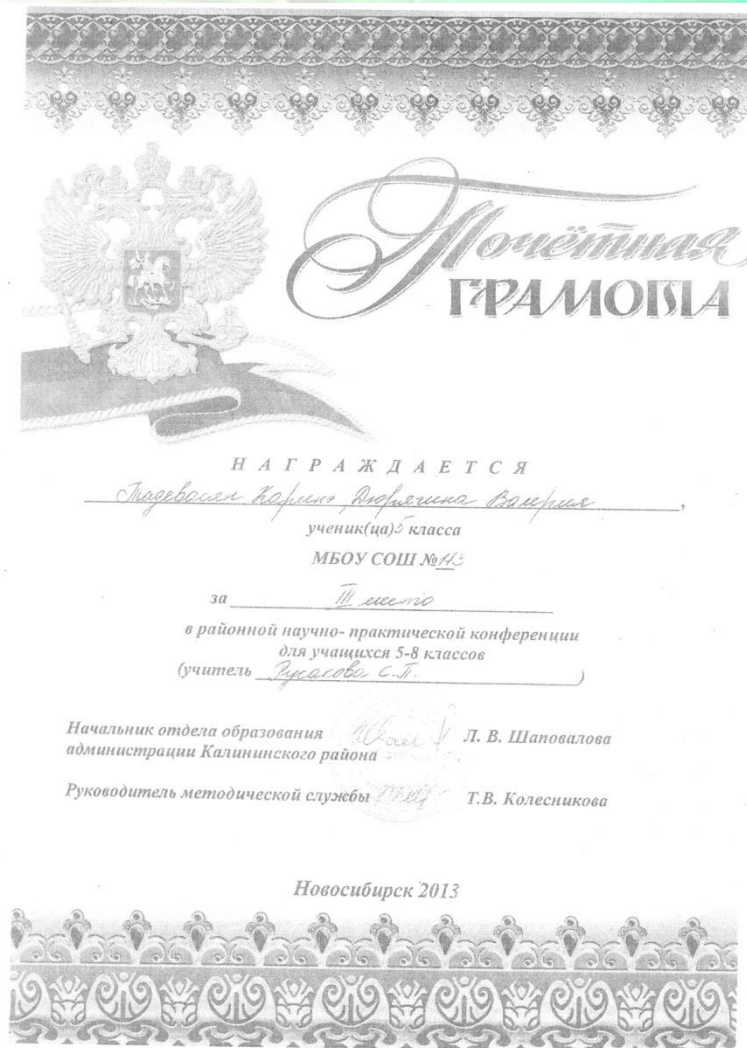
Если ты любишь практическую работу счета, то эта роль для тебя!



# 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.



Главное управление образования мэрии города Новосибирска  
Дворец творчества детей и учащейся молодежи «Юниор»



XXXIII городская открытая научно-практическая  
конференция Новосибирского научного  
общества учащихся «Сибирь»

# ДИПЛОМ

ЛАУРЕАТА

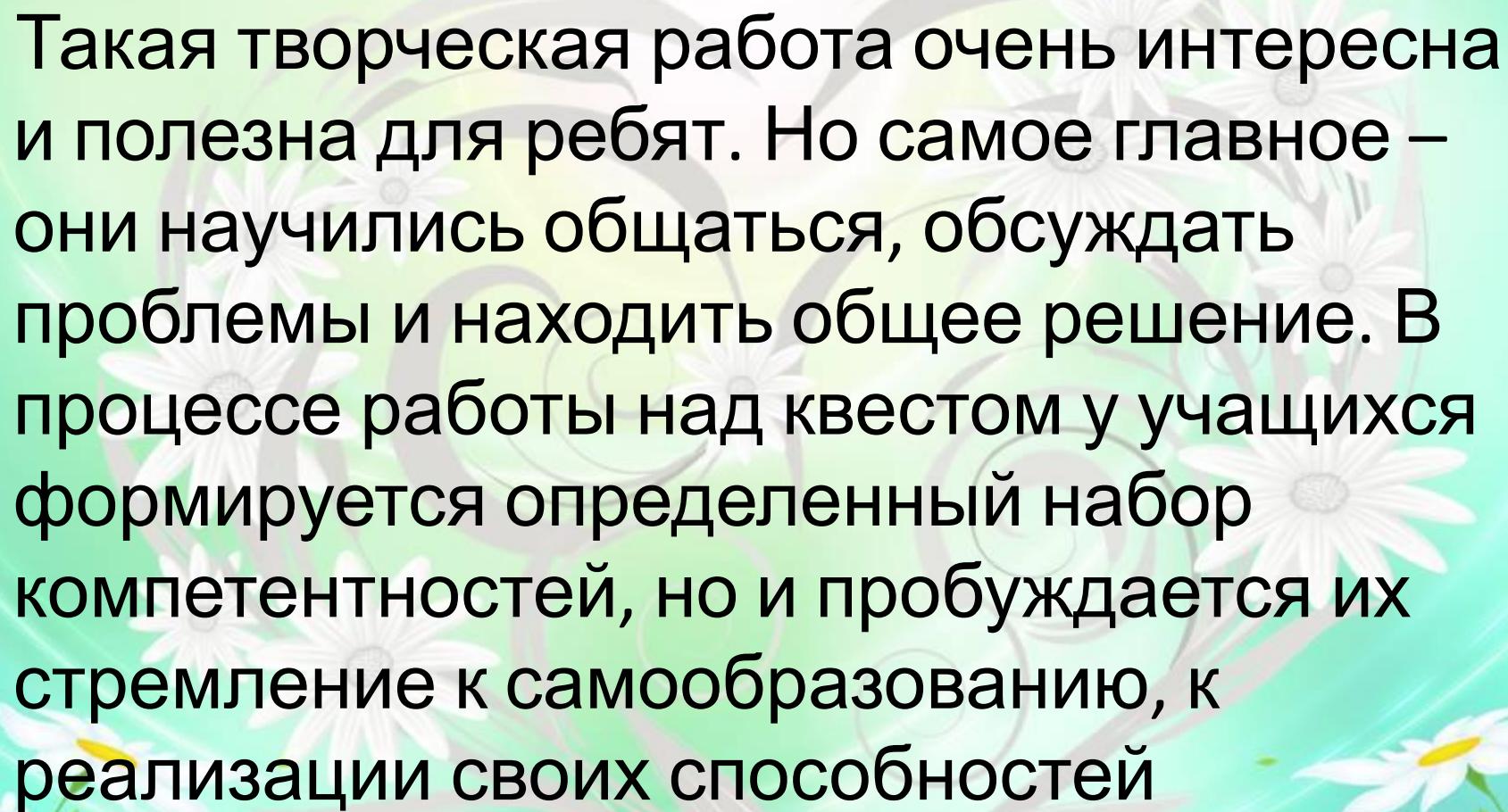
**НАГРАЖДАЕТСЯ**

Михайлова Екатерина, 10 класс  
МБОУ СОШ № 173  
за работу, представленную на секции  
«Информационные технологии»  
Руководитель: Русакова  
Светлана Петровна

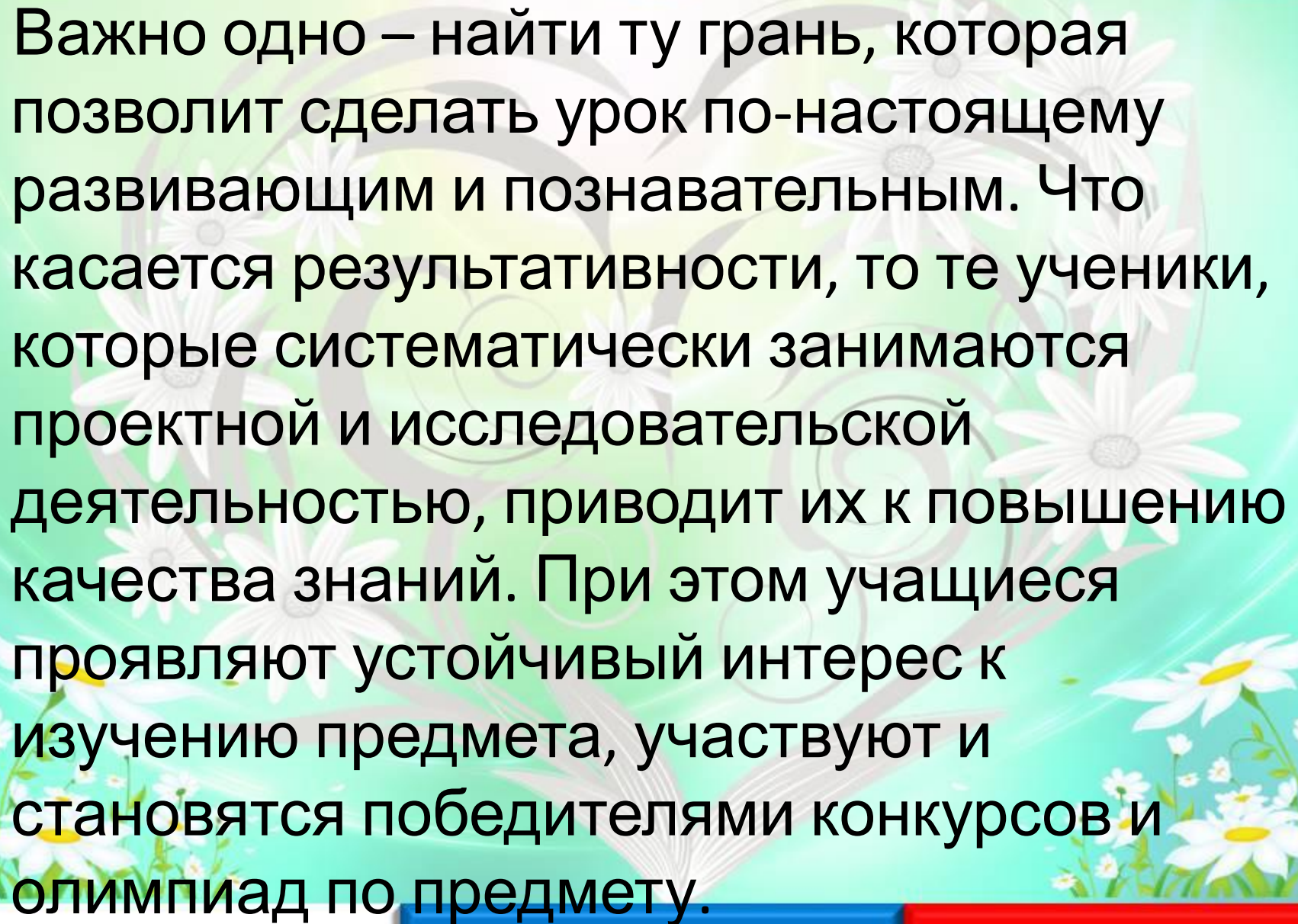


Начальник Главного  
управления образования  
г. Новосибирск Н. Н. Копаева


НОВОСИБИРСК 2014



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