

Аттестационная работа

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

Соболева Юлия Анатольевна
МБОУ-лицей №2 города Тулы

На тему:

«Образовательная программа внеурочной деятельности
для 5-6 классов
«Занимательная информатика»

Сведения об образовательной организации

- МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ - ЛИЦЕЙ № 2 ИМЕНИ БОРИСА АНАТОЛЬЕВИЧА СЛОБОДСКОВА
- 300002, Тульская обл, Тула г, Галкина ул, 14
- МБОУ-лицей №2 реализует следующие уровни образования: основное общее и среднее общее образования.
Форма обучения: очная.
Сроки обучения: основное общее образование 5 лет, среднее общее образование 2 года.
- МБОУ-лицей №2 реализует программы предпрофильного и профильного обучения.
- На базе лицея работает мини-технопарк, где ребята занимаются программированием, робототехникой, 3-D- моделированием и т.п.

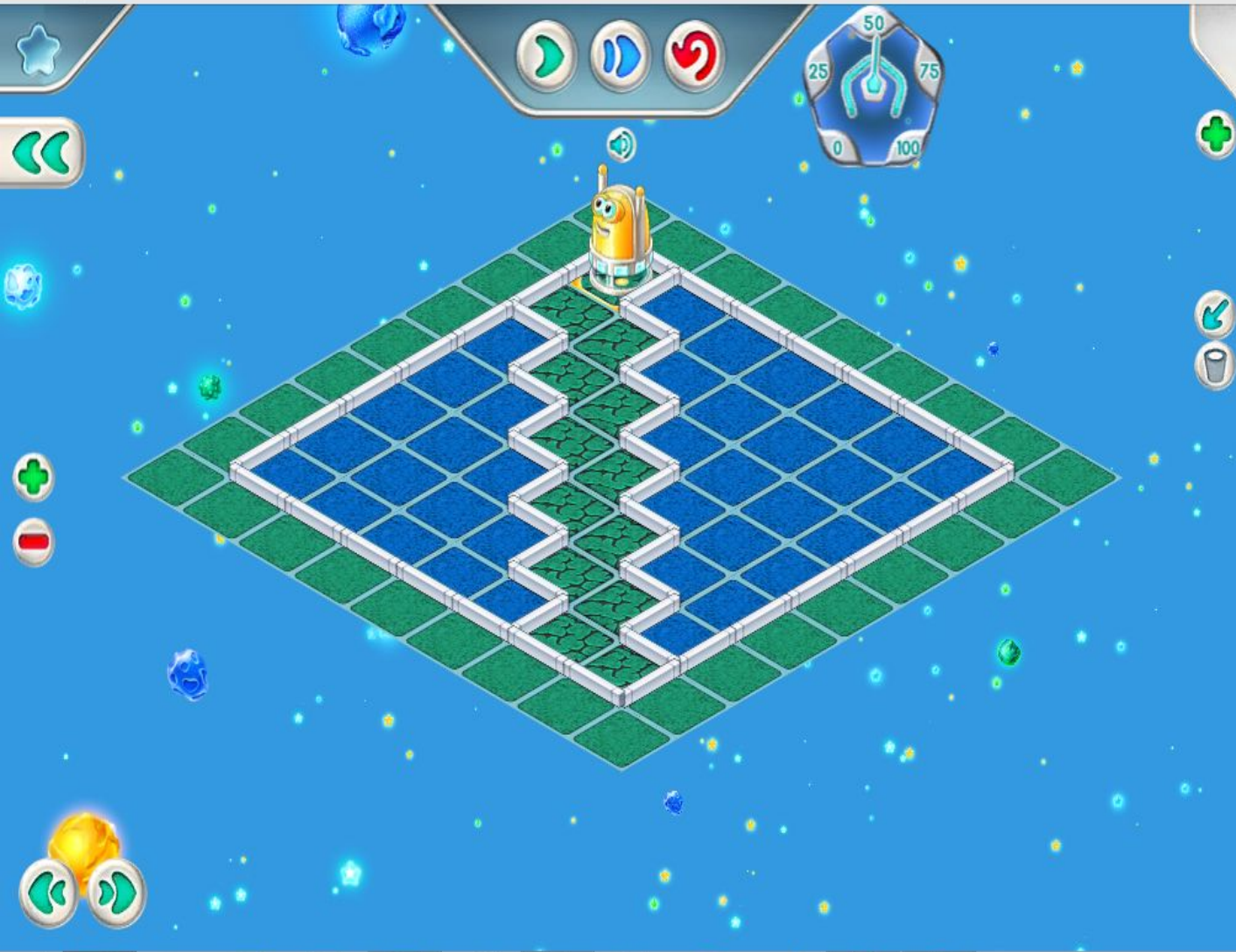
Характеристика работы

На реализацию программы внеурочной деятельности для учащихся 5-6 класса «Занимательная информатика» отводится два учебных года по 2 часа в неделю (итого 140 часов). Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием.

- Изучение программирования ведется в игровой, увлекательной форме, используя среду Пиктомир и Кумир.

Использование данных сред обусловлено следующими факторами:

- изучение программирования и алгоритмизации способствует развитию мышления, формирования научного мировоззрения;
- начав с малого, можно дальше расширять и развивать своё умение строить и программировать;
- расширенный набор Исполнителей с разнообразными системами командами помогут закрепить и развить навыки, полученные на первом этапе.



Мир Базовый

Игра 2. Изучаем повторители. Задание 9

Control panel with various icons for actions and settings:

- Row 1: Six circular icons with different dot patterns (1, 2, 3, 4, 5, 6 dots).
- Row 2: Four square icons with arrows pointing left, right, up, and down.
- Row 3: Two square buttons.
- Row 4: A square button with the letter 'A'.
- Row 5: A circular icon with a dot and three square buttons.
- Row 6: Three square buttons.

Новая игра 1

Имя игры:

Общая информация

Автор(ы):

Авторские права:

Web-ссылка:


Лицензионное соглашение

BY BY SA ND

BY NC BY =

BY NC BY SA =

Новая игра 1 : Новое задание 1



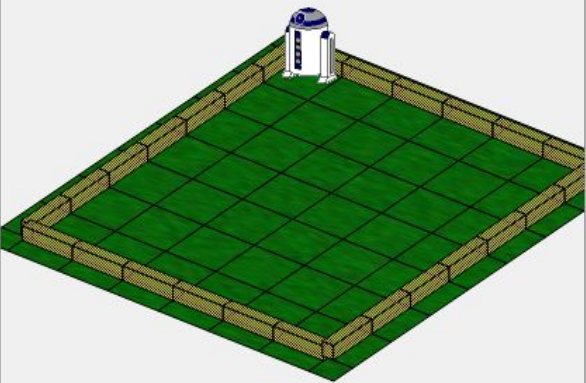
Главный

Добавить алгоритм...

Новая игра 1 : Новое задание 1

Очистить...

Загрузить...



Цели и задачи

- Целью работы является формирование познавательной активности, интереса и информатике, базовых представлений о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.
- Задачи:
 - Обучающие:
 - обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям;
 - освоение основных этапов решения задачи;
 - обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.
 - Развивающие:
 - развивать познавательный интерес школьников;
 - развивать творческое воображение, математическое и образное мышление;

Цели и задачи

- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе;
- Воспитывающие:
 - воспитывать интерес к занятиям информатикой;
 - воспитывать культуру общения между учащимися;
 - воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером;
 - воспитывать культуру работы в глобальной сети.

Формы и методы обучения

Формы и методы обучения определены возрастом учащихся. При проведении занятий используются компьютеры с установленными средами, проектор, сканер, компьютерная сеть с выходом в Интернет. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения.

Формы проведения занятий:

- беседы
- игры
- практические занятия
- самостоятельная работы
- проектная деятельность

Использование методов проектов позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

Программой предусмотрены методы обучения :

- объяснительно-иллюстративные,
- частично-поисковые,
- творческие,
- практические.

Содержание образовательного курса «Занимательная информатика»

Учебно-тематический план

5 класс		
№ п/п	Наименование тем	Количество часов
1	«ПиктоМир»: пропедевтика алгоритмического языка	22
2	Основные приемы программирования и создания проекта в среде «ПиктоМир»	14
3	Основные приемы программирования и создания проекта в среде «Кумир»	32
4	Резерв	2
5	Итого	70
6 класс		
№ п/п	Наименование тем	Количество часов
1	Ведение в моделирование	8
2	Основные приемы программирования и создания проектов в среде КУМИР	54
3	Создание личного проекта	3
4	Резерв	5
5	Итого	70
	Всего:	140

Содержание образовательного курса «Занимательная информатика»

Содержание курса внеурочной деятельности для 5 класса (70 часов)

1. «ПиктоМир»: пропедевтика алгоритмического языка (22 часа)

Знакомство с понятием исполнителя, алгоритма и программы. Способы управления исполнителем. Учимся записывать алгоритмы (естественный язык). Учимся записывать алгоритмы (блок-схемы, программы). Осваиваем правила работы в среде «ПиктоМир. Алгоритмика».

2 . Основные приемы программирования и создания проекта в среде «ПиктоМир» (14 часов)

Этапы решения задачи. Осваиваем правила работы в среде «ПиктоМир Конструктор». Составление алгоритма для новой игры в среде программирования « ПиктоМир Конструктор». Разработка собственного проекта «Мой ПиктоМир».

Содержание образовательного курса «Занимательная информатика»

4. Основные приемы программирования и создания проектов в среде КУМИР (36 часов)

Знакомство со средой программирования Кумир. Осваиваем правила работы с исполнителем **Кузнечик**. Знакомство с СКИ, управлять движением исполнителя **Кузнечик** с помощью пульта. Разработка игры «Угадай число».

Осваиваем правила работы с исполнителем **Водолей**. Знакомиться с СКИ, управлять движением исполнителя **Водолей** с помощью пульта. Разработка игры «Перелейка».

Где живет **Черепаша** и что она может делать. Управление движением **Черепашки** с помощью пульта. Проект «Дом». Проект «Собака». Создание базовых изображений «Квадрат», «Треугольник», «Окружность». Использование базовых элементов для создания изображений. Проект «Кружево». Проект «Звезда». Проект «Орнамент из квадратов». Проект «Цветок». Проект «Ракушка».

Разработка собственного проекта «Черепаша-художник». Создание эскиза для проекта «Черепаша-художник». Написание программы для исполнителя **Черепаша** с помощью пульта. Защита проекта «Черепаша-художник». Анализ результатов.

Содержание образовательного курса
«Занимательная информатика»

Содержание курса внеурочной деятельности для 6 класса (70 часов)

1. Введение в моделирование (8 часов)

Моделирование. Понятие информационной модели. Виды информационных моделей. Понятие информационной модели. Блок-схема как информационная модель. Программа как компьютерная информационная модель. Составление и чтение программы на алгоритмическом языке.

2. Основные приемы программирования и создания проектов в среде КУМИР (54 часа)

Компьютерные исполнители алгоритмов. Знакомство с системой КуМир. Знакомство с исполнителем **Черепашка**. Создание и работа с проектом «Звездный мир». Защита проекта «Звездный мир». Анализ результатов.

Знакомство с исполнителем **Робот**. СКИ. Управление движением исполнителя с помощью пульта. Составление и анализ программы для перемещения исполнителя.

Создание и работа с проектом «Мой Робот». Защита проекта «Мой Робот». Анализ результатов.

Знакомство с декартовой системой координат. Среда исполнителя **Чертежник**. СКИ. Ветвления. Знакомство с СКИ исполнителя.

Содержание образовательного курса «Занимательная информатика»

Сложные алгоритмические конструкции (вложенные циклы и ветвления) и их реализация в среде исполнителей **Робот** и **Чертежник**. Запись сложных алгоритмов в виде блок-схемы и на языке исполнителя.

Создание и работа с проектом «День Победы».

Защита проекта «День Победы». Анализ результатов.

Знакомство с исполнителем **Рисователь**. СКИ. Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя **Рисователь**. Создавать изображения с помощью основных геометрических фигур. Основные базовые алгоритмические конструкции (цикл со счетчиком) и их реализация в среде исполнителя **Рисователь**.

Использование повторения фрагментов при создании орнамента.

Создание и работа с проектом «Художник». Создание и работа с проектом «Художник».

3. Создание личного проекта (3 часа)

Работа с проектом.

Разработка и создание компьютерной программы с использованием заранее подготовленных материалов. Тестирование и отладка проекта. Защита проекта.

Методики диагностики образовательного результата

В связи с тем, что данная программа является программой внеурочной деятельности применяются следующие методики диагностики результата:

- текущий контроль, осуществляемый учителем в процессе учебной работы на занятиях;
- периодический контроль - ведется после изучения темы или же раздела учебной программы.

В своей дальнейшей педагогической практике я планирую использовать проектную и исследовательскую деятельность, которая обогащает мировоззрение ребенка и прививает навык самостоятельности в целеполагании, нахождение решения и в практической деятельности.

Учащиеся получают массу положительных эмоций в результате выполнения проекта, достижения поставленной цели.

А если ребенок счастлив, значит наш труд не напрасен!