

# Аттестационная работа

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

\_\_\_\_\_ Савина Анастасия Владимировна \_\_\_\_\_

*Фамилия, имя, отчество*

\_\_\_ МАОУ «СОШ №112 с углубленным изучением  
информатики,

Кемеровская область, г. Новокузнецк \_\_\_

*Образовательное учреждение, район*

**На тему:**

---

# Аннотация

- Наша школа является школой с углубленным изучением предмета информатика, программирование вводится в школьном курсе рано. Для облегчения его изучения на языках программирования необходима подготовка учеников.
- С целью популяризации программирования учителями информатики нашей школы разработан учебный сетевой проект «Мир KODU».
- Проект является метапредметным (информатика – физика – математика)

# Актуальность

- В современной психологии отмечается значительное влияние основ алгоритмизации на развитие у обучаемых логического, алгоритмического (операционного) и творческого мышления. При изучении основ алгоритмизации формируется системно-информационная картина мира, формируются навыки выделения объектов, процессов и явлений, понимание их структуры и, что самое главное, вырабатывается умение самостоятельно ставить и решать задачи. А за счёт использования пропедевтического курса изучения визуального языка программирования Kodu, предназначенного для создания компьютерных игр, становится легким и непринуждённым процесс изучения основ программирования как для обучающихся младшего, так и среднего школьного возраста.

# Описание проекта

- Цель проекта: повышение у обучающихся интереса к основам программирования, формирование алгоритмического мышления и навыков моделирования объектов окружающего мира через различных исполнителей и их свойства.
- Конечным результатом проекта является разработанная участниками самостоятельно трёхмерная компьютерная игра.
- Целевая аудитория – обучающиеся 5-8 классов. Форма участия – командная, в команде 3 человека. Команду направляет тьютор из числа учителей.
- Проект реализуется в 4 этапа:
  - 1) изучение среды KODU и её возможностей с помощью видеоуроков и обсуждения в сообществе проекта, создание отдельных фрагментов игр;
  - 2) создание игры по условиям, заданным авторами проекта;
  - 3) разработка и создание собственной трёхмерной игры;
  - 4) Турнир среди участников по созданным играм, их анализ.

# Основополагающий вопрос

- Программирование доступно в любом школьном возрасте?

## Проблемные вопросы

- Где я могу использовать программирование?
- Как создать компьютерную игру?
- Каждый ли может создать свою компьютерную игру?

## Учебные вопросы

- Что такое визуальное программирование?
- Чем отличается программа от алгоритма?
- Что нужно знать и уметь для создания игры?

# Материалы по формирующему и итоговому оцениванию

- *Выявление потребности учащегося:*  
стартовая презентация (выявление заинтересованности детей, побуждение к участию в проекте);
- таблица З-И-У-К (заполняется учениками индивидуально по результатам обсуждения, определяя свой уровень компетентности, недостающие знания. Работа с таблицей ведется на протяжении всего проекта);
- определение вида деятельности в ходе проекта (распределение по ролям: программист, художник, геймдизайнер).

# Материалы по формирующему и итоговому оцениванию

*Поощрение самоуправления и сотрудничества:*

- критерии оценивания результатов деятельности команд на каждом из этапов;
- взаимооценивание (оценивание результатов других команд по заданным критериям на каждом из этапов);
- работа в гугл-сообществе проекта.

*Мониторинг прогресса учащихся:*

- рефлексия участников на каждом из этапов;
- таблица продвижения команд;
- таблица личного участия

# Планируемые результаты обучения

- **Познавательные универсальные учебные действия**
- Предметные:
- умение использовать термины «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- умение создавать и выполнять программы для решения алгоритмических задач в выбранной среде программирования;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные



# Планируемые результаты обучения

- **Познавательные универсальные учебные действия**
- Метапредметные:
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;  
формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете;
- умения соблюдать нормы информационной этики и права.