

# Аттестационная работа

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

\_\_\_\_\_Трандина Елена Ивановна\_\_\_\_\_

*Фамилия, имя, отчество*

\_\_\_МБОУ Коробецкая СШ, Ельнинский район\_\_\_\_\_

*Образовательное учреждение, район*

**На тему:**

Курс внеурочной деятельности  
«Программирование в среде Scratch»

# Введение

Курс «Проектная и исследовательская деятельность...» в рамках КПК на Фокфорде проводился летом. К настоящему моменту полученные знания ещё не были применены в образовательном процессе. Их первое практическое применение в виде разработки курса внеурочной деятельности «Программирование в среде Scratch» намечено на 2016-2017 учебный год.

Настоящая аттестационная работа представляет разработку рабочей программы курса, рассчитанного на учеников 5-6 классов.

# Краткие сведения об образовательном учреждении

МБОУ Коробецкая СШ – это средняя школа, имеющая несколько филиалов, учителем одного из них Ивано-Гудинского я и являюсь.

Филиал насчитывает всего 23 ученика, классы малокомплектные, но ученики активные, любознательные.

Автор данной аттестационной работы, являясь учителем математики и информатики, осуществляет свою педагогическую деятельность преимущественно в этом направлении.

# Актуальность курса

В современных условиях важно, чтобы каждый учащийся, вне зависимости от своих склонностей и предпочтений, осознал необходимость и доступность изучения информатики и программирования для своего будущего - жизни в XXI веке.

Чтобы вдохновить учащихся осваивать программирование и дать почувствовать свои силы, разработан курс внеурочной деятельности «Программирование в среде Scratch», в рамках которого учитель проводит уроки, занятия и мероприятия, направленные на формирование и поддержку интереса молодых людей к изучению информационных технологий и информатики.

Опыт работы с учениками 5–6 классов позволяет говорить о целесообразности включения в школьную программу практикоориентированного кружка «Программирование в среде Scratch» как первого шага к изучению языков программирования высокого уровня.

**Цель курса:** повышение интереса детей и подростков к изучению информатики и программирования, а также повышения престижности ИТ-специальностей в глазах молодых людей.

**Задачи:** изучение алгоритмов и исполнителей, первое знакомство с основными алгоритмическими конструкциями, используемыми в языках программирования; получение позитивного опыта отладки и написания первых завершённых программных продуктов.

Программа кружка предполагает знакомство с основными понятиями, используемыми в языках программирования высокого уровня, решение большого количества творческих задач.

Многие задания составлены таким образом, чтобы они решались методами учебно-исследовательской и проектной деятельности.

Большинство заданий встречаются в разных темах для того, чтобы показать возможности решения одной и той же задачи или проблемы различными средствами, обеспечивающими достижение требуемого результата, что в итоге приведет к способности выбирать оптимальное решение данной задачи или проблемы.

# Тематическое планирование

Название раздела	Количество часов	Форма занятий
Введение. Как скачать и установить.	1	Лекция
Глава 1. Как устроен Scratch. Первая программа.	1	
Глава 2. Усложняем первую программу.	1	Практические занятия
Глава 3. Циклическое выполнение программы.	2	Практические занятия
Глава 4. Ещё один простенький мультик.	1	Практические занятия

Название раздела	Количество часов	Форма занятий
Глава 5. Мультик с костюмами. Летучий Кот и Летучая мышь	2	Практические занятия
Глава 6. Игра про приключения Котёнка Тесея.	2	Практические занятия
Глава 7. Мультик с привидениями.	2	Практические занятия
Глава 8. Игра с минами.	2	Практические занятия
Глава 9. Маленький мультик про злую бабочку.	2	Практические занятия
Глава 10. Анимационный мультик про пчелу.	2	Практические занятия
Глава 11. Игра с двумя уровнями	2	Практические занятия



Название раздела	Количество часов	Форма занятий
Глава 12. Игра про волшебника. Старт проекта.	2	Практические занятия
Глава 13. Кот математик.	2	Практические занятия
Глава 14. Игра «Кот с реактивным ранцем»	2	Практические занятия
Глава 15. Общение с персонажем.	2	Практические занятия
Глава 16. Викторина «Столицы государств».	2	Практические занятия
Глава 17. Игра платформер. Зачет: показ собственных игр.	2	Практические занятия
Глава 18. Кошачий боулинг.	2	Практические занятия

# Применяемые формы исследовательской/проектной деятельности

Так как программирование и работа в среде программирования для данных учеников совершенно новый, незнакомый вид деятельности, то планируется применять задания типа «исследуйте поведение объекта при разных параметрах переменной, объясните увиденное»

Во втором полугодии, когда учащиеся освоятся с программой, каждому будет предложено создать собственную игру в среде программирования Scratch. Планируется отвести на проект 10 занятий.

# Методы диагностики образовательного результата

Основным методом на данном этапе будет наблюдение. Учитель оценивает степень освоения основных алгоритмических конструкций и умение реализовать их средствами данного языка программирования.

Так как подросткам важна оценка товарищей, зачет планируется провести в виде коллективного тестирования самостоятельно созданных учениками игр.

# Перспективы развития исследовательской/проектной деятельности в учреждении и профессиональной деятельности автора.

Данный курс предполагается продолжить курсом по информатике "Основы программирования на Python» (для чего так же прохожу курс «Язык программирования Python в курсе информатики» в рамках КПК на Фокфорде) , рассчитанном на учащихся 7-9 классов. Программирование как таковое предполагает постоянную работу в виде проектов.