

АТТЕСТАЦИОННАЯ РАБОТА

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

Мариновой Кристины Александровны

Фамилия, имя, отчество

МБОУ СОШ №4 города Ногинска Московской области

Образовательное учреждение, район

На тему:

**Программа курса внеурочной деятельности
«Занимательная информатика» для 6 класса**

ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА» ДЛЯ 6 КЛАССА

- ? Данная программа разработана для организации внеурочной деятельности учащихся 6 классов МБОУ СОШ №4 города Ногинска МО. Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся 5-6-х классов.
- ? Программа реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности. Курс построен таким образом, чтобы заинтересовать учащихся программированием.
- ? Целесообразность изучения пропедевтики программирования в игровой, увлекательной форме, используя среду программирования Scratch, обусловлена следующими факторами:

- ? Во-первых, в основе Scratch лежит графический язык программирования, который позволяет контролировать действия и взаимодействия между различными типами данных. В среде используется метафора кирпичиков Лего, из которых даже самые маленькие дети могут собрать простейшие конструкции. Но, начав с малого, можно дальше развивать и расширять свое умение строить и программировать.
- ? Во-вторых, существенной ролью изучения программирования и алгоритмизации в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.
- ? В-третьих, занятия по программе «Занимательная информатика» подготовит их к более успешному освоению базового и профильного курса «Информатика и ИКТ» в старших классах.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КУРСА

Цель программы:

помочь формированию у детей базовых представлений о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

Задачи программы:

Обучающие:

Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям, освоение основных этапов решения задачи, обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ, обучение навыкам разработки проекта, определения его структуры, дизайна.

Развивающие:

Развивать познавательный интерес школьников, творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся, умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации, развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе

Воспитывающие:

Воспитывать интерес к занятиям информатикой, культуру общения между учащимися, культуру безопасного труда при работе за компьютером.

ФОРМЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

? Формы и методы обучения определены возрастом учащихся. При проведении занятий используются компьютеры с установленной программой Scratch, проектор, сканер, принтер, 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 работа, викторины и проекты.

? Использование метода 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 (вариативные задания), творческие, практические.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

6 класс

№	Наименование тем	Количество часов	Характеристика деятельности обучающихся
1	Введение в компьютерное проектирование	7	<p>Аналитическая: обобщение полученной информации об устройствах компьютера, выбор необходимой алгоритмической конструкции для решения поставленной задачи.</p> <p>Практическая: использование различных устройств для ввода, вывода и хранения информации, создание описание и проверка алгоритма</p>
2	Основные приемы программирования и создания проекта в среде Скретч	20	<p>Аналитическая: сопоставление алгоритмических конструкций в виде блок-схем с записью в программе Скретч.</p> <p>Практическая: создание и отладка программного алгоритма на языке Скретч.</p>
3	Создание личного проекта	5	<p>Аналитическая: Обоснование выбора темы проекта.</p> <p>Практическая: Реализация и защита проекта.</p>
4	Резерв	2	
5	Итого	34	

Методы диагностики

Наблюдение, тестирование, контрольный опрос (устный и письменный), анализ контрольного практического задания, индивидуальные и групповые проекты, викторины, олимпиады.

? В результате учебной деятельности, для решения разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ САМООПРЕДЕЛЕНИЯ И СМЫСЛООБРАЗОВАНИЯ

- ? устойчивая учебно-познавательной мотивация учения;
- ? умение находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет для меня учение»;
- ? умение находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и самообразования».

РЕГУЛЯТИВНЫЕ УНИВЕРСАЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- ? ставить учебные цели,
- ? планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, в том числе, во внутреннем плане,
- ? осуществлять итоговый и пошаговый контроль, сличая результат с эталоном,
- ? вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью.
- ? осознание качества и уровня усвоения.