

# Аттестационная работа

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

Шабурниковой Веры Александровны  
МОУ «Средняя школа № 39» г. Ярославль

**На тему:**

*Программа внеурочной деятельности «Создаем  
игры вместе» для 5-х классов.*

# Краткая характеристика ОУ

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Средняя школа № 39» - образовательное учреждение, осуществляющее образовательную деятельность по образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования. Школа находится в административном центре самого молодого района г.Ярославля



# Краткая характеристика работы

## *Внеурочная деятельность*



Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек. Пропедевтика программирования в игровой, увлекательной форме, используя среду программирования Scratch (далее Скретч)

# Цели и задачи:

**Цель программы:** Помочь формированию у детей базовых представлений о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.

Обучение навыкам алгоритмизации задачи.

Освоение основных этапов решения задачи.

Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.

*Обучение проекту, его структуры, дизайна и разработки*

# Задачи

## ***Развивающие:***

Развивать познавательный интерес школьников.

Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.

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 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.

# Целесообразность изучения пропедевтики программирования

1. Положительный опыт. Часто дети теряют интерес к предмету в процессе изучения синтаксиса и грамматики языка. Синтаксические проблемы описания циклов и ветвлений многим кажутся непреодолимыми. Много времени занимает просто кодирование – не все быстро работают на клавиатуре. В среде Скретч все эти проблемы снимаются, так как, в основе Скретч лежит графический язык программирования.

# Целесообразность изучения пропедевтики программирования:

2. программирование и алгоритмизации в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.
3. Занятия по программе кружка «Проектируем игры вместе» подготовит их к более успешному усвоению базового курса «Информатика и ИКТ» в старших классах.

Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся 5-х классов.

Сроки реализации программы: 1 год(34 часа), час в неделю в 5 классе.



# Основное содержание

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

- Формы подведения итогов реализации программы внеурочной деятельности: учебно-исследовательская конференция, защита проектов.

Проектная деятельность способствует формированию нового типа учащегося, обладающего набором умений и навыков самостоятельной работы, владеющего способами интеллектуальной деятельности и готового к сотрудничеству. На основании этого введена обязательная работа с учащимися на основе проектно-исследовательской деятельности.