Республика Дагестан

Муниципальное образование Сулейман-Стальский район

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение

«Уллугатагская средняя общеобразовательная школа»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# 

***Отчет***

**преподавателя информатики**

***МКОУ Уллугатагская СОШ***

**за 1-квартал 2017 года.**

Преподаватель: Мирзалиев Мустафа Тагирович

с.Уллугатаг. 2017 год

**«Если человек в школе не научится творить,  то и в жизни он будет только  подражать и копировать».**

**Л.Н.Толстой.**

Целью своей работы считаю не только дать ученику определенную сумму знаний, но и научить учиться, развивать интерес к учению. Считаю необходимым организовать учебный процесс так, чтобы он обеспечивал благоприятные условия для достижения всеми школьниками базового уровня подготовки, соответствующего Государственному Образовательному Стандарту, а также расширение предметных задач для учащихся, проявляющих интерес к предмету.

В педагогической деятельности ставлю несколько задач:

* дать учащимся качественное образование по информатики
* раскрыть потенциал каждого учащегося: интеллектуальный, творческий и нравственный.
* прививать навыки самостоятельной работы с ориентацией на дальнейшее обучение в различных учебных заведениях. Подготовить учащихся к осознанному выбору профессии с помощью внеурочной деятельности (робототехника)
* совершенствовать форм организации учебной деятельности
* использовать новые педагогические технологии, эффективные методики обучения
* развивать и укреплять интерес к информатики.

Все это позволяет мне развивать личность ученика в соответствии с его способностями, интересами и возможностями, а учащимся достигать определенных успехов в учебе и реализации своих планов по получению дальнейшего образования.

***Программа самообразования***

**«Проектная деятельность учащихся как средство повышения эффективности обучения»**

XXI век – век высоких компьютерных технологий. Что нужно современному молодому человеку для того, чтобы чувствовать себя комфортно в новых социально-экономических условиях.

В новой образовательной парадигме учащийся становится субъектом познавательной деятельности, а не объектом педагогического воздействия. Это обуславливает необходимость организации образовательного процесса, направленного на поиск и развитие способностей, заложенных природой в каждом учащемся. Результатом работы учителя становится активная, творческая деятельность обучающегося, далекая от простой репродукции.

Ориентируясь на глобальные цели системы образования и учитывая специфику преподаваемого мною предмета  «Информатика и Информационные технологии», определяю цель: подготовить выпускников, владеющих современными технологиями и в силу этого  способных адаптироваться к быстро меняющемуся миру.

Исходя из этой цели,  ставлю перед собой задачи:

Способствовать формированию у учащихся ключевых компетенций:

* информационной - способность грамотно выполнять действия с информацией;
* коммуникативной - способность вступать в общение с целью быть понятым;
* социальной -  способность действовать в социуме с учетом позиций других людей;
* предметной - способность применять полученные знания на практике.

Но реализация этих задач невозможна без использования эффективных педагогических технологий.

Необходим поиск новых форм организации учебно-воспитательного процесса, которые позволили бы:

* обеспечить высокий уровень знаний учащихся, умение самостоятельно приобретать и применять их на практике;
* развивать каждого учащегося как творческую личность, способную к практической работе с различными материалами и инструментами;
* вовлечь каждого ученика в активный познавательный процесс;
* формировать навыки поисковой и исследовательской деятельности, развивать критическое мышление.

На мой взгляд, одной из технологий, обеспечивающей достижение поставленных целей, является проектная деятельность.

Метод проектов – не новое явление в педагогике. Он применялся и в отечественной дидактике и в зарубежной. Первоначально его называли методом проблем, был разработан американским философом и педагогом Дж. Дьюи, а также его учеником В.Х. Хилпатриком.

В современной педагогике о проектной технологии написано очень много работ, самые известные – это работы Бычкова В.А, Гузеева В.В., Полата Е.С., Чечеля И.Д.

Опираясь на эти работы, я определил, для себя,- что такое учебный проект.

Е. С. Полат дает такое определение методу проектов в современном понимании: «…метод», предполагающий «определенную совокупность учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий учащихся с обязательной презентацией этих результатов».

К важным факторам проектной деятельности относятся:

* повышение мотивации учащихся при решении задач;
* развитие творческих способностей;
* смещение акцента от инструментального подхода в решении задач к технологическому;
* формирование чувства ответственности;
* создание условий для отношений сотрудничества между учителем и учащимися.

Повышение мотивации и развитие творческих способностей происходит из-за наличия в проектной деятельности ключевого признака - самостоятельного выбора.

Развитие творческих способностей и смещение акцента от инструментального подхода к технологическому происходит благодаря необходимости осмысленного выбора инструментария и планирования деятельности для достижения лучшего результата.

**Технология проектной деятельности**

Выделяют 5 основных этапов в проектной деятельности.

**I.  Проблемно-целевой этап:**

На первом этапе мы с учащимися выбираем проблемную область, ставим задачи, определяем конечный вид создаваемого программного продукта, круг пользователей, формируем состав проектной бригады и распределяем обязанности.

**II. Этап разработки сценария и технического задания**

На данном этапе учащиеся отбирают содержание, подбирают материал, производят его предельную детализацию. На этом этапе я выступаю в роли консультанта.

**III. Этап практической работы**

На этом этапе ведется работа по воплощению в жизнь поставленных задач.

**IV. Этап предварительной защиты**

На данном этапе я просматриваю рабочую версию создаваемого проекта, выявляю недоработки, предлагаю пути устранения выявленных недостатков. Учащиеся дорабатывают продукт.

**V. Этап презентации - публичной защиты проекта**

На этом этапе производится защита проектной работы участниками проекта.

**Примеры проектов**

**Практико-ориентированный проект.**

В предлагаемом проекте кроссворд служит для проверки знаний не только того, кто его разгадывает, но также и для того, кто его создаёт. В ходе выполнения проекта моя роль состоит в организации самостоятельной познавательной,  творческо-практической деятельности учащихся. Они могут обратиться за помощью и к своим товарищам. Причём помогающий получает при этом не меньшую помощь, чем обратившийся к нему, поскольку его знания закрепляются именно при объяснении своему однокласснику. Лучшие работы распечатываются и используются учителями-предметниками на уроках. Такие проекты позволяют получить оценки сразу по нескольким предметам. Они наглядно показывают учащимся практическую ценность приобретённых ими знаний.

1. Тема «Кроссворд - проверь свои знания»

Учебные предметы: информатика и любой образовательный предмет

Участники: учащиеся 8-11 класса

Продолжительность: 1 урок + домашняя работа

Цель: учащимся предстоит, используя навыки работы со шрифтами и таблицами самостоятельно освоить технологию создания кроссвордов Продукты: компьютерная презентация

Публичная презентация: класс

Планируемый результат: Создание и оформление тематического кроссворда в текстовом процессоре Word.

Ход проекта:

определение темы вопросов для кроссворда;

отбор материала, его анализ и составление вопросов с ответами;

создание макета кроссворда на бумаге;

создание кроссворда на бумаге (для 8-9 классов) и на ПК (8-11 классы), при оформлении кроссворда можно использовать вставку рисунков, символов, автофигур.

Запись вопросов и ответов к кроссворду;

**Творческие проекты**

Творческие проекты, пожалуй, самые интересные для детей. Поскольку здесь они могут продемонстрировать весь свой креатив,  фантазию

1. Тема: «Робот для проверки воды в аквариуме»

Учебный предмет:  информатика,

Продолжительность: 1 четверть

Участник: учащиеся 8 класса

Цель:

Продукт: «Робот»

Публичная презентация: Выступление

**Ролевой проект**

Ход проекта: Данный проект является итоговым уроком по теме «Устройство ПК». Учащиеся предварительно разделены на две группы. Участники одной являются представителями компьютерных фирм. Они приносят на урок заготовленные рекламные объявления, прайс-листы компьютерных фирм, рекламные буклеты. Другая группа учащихся представляет собой покупателей. Каждый участник этой группы хочет купить  ПК с определённой целью и на «имеющуюся» у него сумму. Со звонком продавцы занимают своё место за рабочими столами, а покупатели стараются сделать оптимальный выбор, исходя из определённых ограничений. Когда выбор сделан, между двумя сторонами подписывается договор о «продаже» компьютера. После заключения таких договоров всеми покупателями переходим к обсуждению разыгранных ситуаций. Первыми представляют свои результаты покупатели. Каждый из них объявляет с какой целью он пришёл покупать компьютер, какой суммой он располагал и какую комплектацию он выбрал. Характеристики выбранного компьютера записаны в договоре и выбор каждой комплектующей должен быть обоснован, от этого зависит оценка учащегося. Затем выступают учащиеся из группы продавцов. Они представляют свои наборы комплектующих для сделанных заказов, обосновывая их выбор.

Тема: «Выбери ПК»,

Участники: учащиеся 8-х классов.

Планируемый результат: осознанный выбор учениками модели компьютера, согласно имеющимся начальным условиям.

Цели: проверить качество знаний учащихся по теме «Устройство ПК», показать учащимся практическое применение материала, изученного ими на уроках информатики, научить культуре поведения в ситуации продавец-покупатель.

Учебно-педагогическая задача: используя рекламные объявления из газет, прайс-листы компьютерных фирм, определить, исходя из своих интересов, наиболее подходящую  конфигурацию ПК. Обосновать свой выбор.

Длительность: один урок.

Подводя итоги проекта, я всегда обращаю внимание учащихся на их культуру поведения в моделируемых ситуациях купли-продажи, указывая на необходимость вежливого отношения  друг к другу.

Описанные проекты дают представление о возможности включения элементов проектной деятельности в преподавании курса информатики.

**Результативность.**

Анализ уровня выполнения проектов позволяет сделать следующие выводы:

* проектная деятельность позволяет решить проблему разноуровневой компьютерной подготовки учащихся. Каждый трудится в своём темпе, осваивая посильные навыки и умения;
* оценка, выставленная не за воспроизведение пройденного материала, а за стремление самостоятельно расширить свои знания, найти им практическое применение, умение работать в коллективе является хорошим стимулом для дальнейшего обучения;
* появляются реальные условия для бесконфликтной педагогики, воспитания самокритичности, обучения самоанализу и рефлексии.
* метод проектов дает возможность организовать практическую деятельность в интересной для учеников форме, направив усилия на достижение значимого для них результата.
* освоение программных средств и вычислительной техники становится более осмысленным, работа учащихся осознанной, увлекательной, познавательно мотивированной.

Можно отметить повышение качества обучения  по  классам

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Год** | 2017 |  |  |
| **Успеваемость** | 100% |  |  |
| **Качество** | 88% |  |  |

**Вывод**

Собственные наблюдения показали, что в целом метод проектов является эффективной инновационной технологией, которая значительно повышает уровень компьютерной грамотности, внутреннюю мотивацию учащихся, уровень самостоятельности школьников, их толерантность, а также общее интеллектуальное развитие.

*Работа с мотивированными детьми.*

К сильным учащимся следует предъявить более высокие требования, а не ограничиваться теми, которые предложены в Обязательных результатах обучения. Отсутствие таких требований может притупить живой интерес к учению, вызвать отрицательное отношение к школе, затормозить характерный для них высокий темп психического развития и даже привести к отставанию в учении.

*Работа с учащимися некомпетентного вида.*

Таких учащихся у меня обучается не очень много:

Велась систематическая внеурочная деятельность (индивидуально- групповые занятия).

Также регулярно работаю с такими детьми на уроках. Особенно важно, чтобы ребенок поверил в свои силы, чтобы он не чувствовал себя слабым в своем классе, чтобы сохранил интерес к предмету, который трудно ему дается.

Учащиеся всех классов с удовольствием посещали часы школьного компонента.

*Внеурочная и кружковая деятельность*

Цель: создание условий для изучения основ алгоритмизации и программирования с использованием робота Lego Mindstorms NXT, развития научно-технического и творческого потенциала личности ребёнка путём организации его деятельности в процессе интеграции начального инженерно-технического конструирования и основ робототехники.  
Задачи:  
·        оказать содействие в  конструировании роботов на базе микропроцессора NXT;  
·        углубить знания в  среде программирования ПервоРобот NXT;  
·        оказать содействие в составлении программы управления Лего-роботами;  
·        развивать творческие способности и логическое мышление обучающихся;  
·        развивать умение выстраивать гипотезу и сопоставлять с полученным результатом;  
·        развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел;  
·        развивать умения работать по предложенным инструкциям по сборке моделей;  
·        развивать умения творчески подходить к решению задачи;   
·        развивать применение знаний из различных областей знаний;  
·        развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;  
·        стимулировать мотивацию обучающихся к получению знаний, помогать формировать творческую  личность ребенка.  
·        способствовать развитию интереса к технике, конструированию, программированию, высоким технологиям.

Ожидаемые результаты

* привлечение школьников к исследованиям в области робототехники;
* обмен технической информацией и начальными инженерными знаниями между учащимися;
* развитие новых научно – технических идей учащихся;
* внедрение в образовательный процесс информационных и коммуникационных технологий;
* мотивация к изучению учебных дисциплин у учащихся;
* организация занятости школьников во внеурочное время.

**Директор школы: /Шихгасанов Роберт Назирович/**

**Зам.директора по УВР: /Бабаев Майсудин Ямудинович/**

**Преподаватель: /Мирзалиев Мустафа Тагирович /**