

Тема 4.1.а Контекстные задания как инструмент формирования и оценивания читательской грамотности на уроках информатики. <i>Очное обучение.</i>	Стажировка (6 часов)	Понятие "контекстное задание" (КЗ), его архитектура. Новый формат школьных заданий для получения новых результатов. Отличие КЗ от традиционных заданий. Основные характеристики КЗ. Контекстная структура КЗ (здоровье, природные ресурсы, окружающая среда, опасности и риски, связь науки и технологий); компетентностная структура КЗ (научное объяснение явлений; понимание особенностей естественнонаучного исследования; интерпретация данных и использование научных доказательств для получения выводов); уровневая структура КЗ (личностный, национальный, глобальный); когнитивная структура КЗ (низкий, средний, высокий уровни когнитивности). Требования к разработке КЗ. Методика конструирования КЗ разного уровня. Типичные ошибки, возникающие при конструировании КЗ. Примеры КЗ по разным предметам. Конструирование контекстных заданий формирующего и контролирующего типов. КЗ как часть инструмента оценки качества образования. Связь между задачей формулировкой и инструментом оценивания результатов выполнения контекстных заданий. Конструирование инструментов оценивания: ключ (выбор и соотнесение), «модельный» объект, другие варианты оценивания. Использование ИКТ при разработке КЗ, Интернет-ресурсы, электронные образовательные ресурсы (ЭОР), использование интерактивных заданий. Возможности интерактивных моделей при конструировании КЗ. <i>Изучение опыта работы педагогов на базе МБОУ «Гимназия №26», г. Набережные Челны.</i>
Тема 4.1.б Педагогические ресурсы преодоления школьной неуспешности при изучении предмета информатики	Стажировка (6 часов)	Деятельность учителя по разработке и коррекции рабочих программ по информатике как педагогический ресурс для преодоления школьной неуспешности. Школьная неспешность обучающихся и ее причины. Учет индивидуальных особенностей обучающихся как ресурс преодоления школьной неуспешности. Использование технологии разработки инструментария для осуществления текущего, промежуточного контроля достижения планируемых результатов. Преодоление школьной неуспешности при обучении информатики с использованием технологии формирующего оценивания. Технология организации индивидуальной,

		парной, групповой работы как условие коррекции школьной неуспешности. Моделирование деятельности учителя по организации индивидуального подхода к обучающимся в условиях реальной школы. <i>Изучение опыта работы педагогов на базе МБОУ «Гимназия №26», г. Набережные Челны.</i>
Тема 4.2.а Образовательная робототехника, как средство формирования креативного мышления.	Стажировка (6 часов)	Функциональная и структурная схема робота. Алгоритм конструирования робота из образовательного конструктора VEX IQ. Конструирование робота из образовательного конструктора VEX IQ. Алгоритм программирования робота из образовательного конструктора VEX IQ. Написание программы для робота. Алгоритм построения учебного процесса для организации проектной деятельности учащихся. Моделирование творческих заданий для учащихся на занятиях по робототехнике. <i>Изучение опыта работы педагогов Технопарка универсальных педагогических компетенции НГПУ им. академика К.А. Валиева.</i>
Тема 4.2.б Обобщение и представление педагогического опыта как средство повышения профессиональной компетенции учителя. <i>Очное обучение.</i>	Стажировка (6 часов)	Основные подходы к изучению передового педагогического опыта. Критерии передового опыта. Уровни обобщения педагогического опыта. Формы представления и особенности описания передового педагогического опыта. Рекомендации по подготовке и проведению мастер-класса. Методика организации и проведения «круглого стола». Статья как форма обобщения и представления педагогического опыта. Структура и требования к написанию научной статьи. Составление алгоритма представления опыта в разных формах.
Тема 4.2.в Изучение основ трехмерного моделирования и печати на уроках и во внеурочной деятельности по информатике	Стажировка (6 часов)	Знакомство с элементной базой, интерфейсом и инструментами для работы в MagicaVoxel. Изменения цвета элементов для демонстрации текущего шага сборки. Алгоритм создания сборки в MagicaVoxel. Работа с настройкой интерфейса под определённого пользователя. Инструменты для создания эскиза на плоскости: линия, окружность, зависимости между геометрическими примитивами (например, касательность). Инструменты для создания трёхмерного объекта: выдавливание, вращение, траектория, лофт, создание рабочих плоскостей. Импортёр деталей сборки. Инструменты для создания сборки: соединения и зависимости. Инструменты для линейных перемещений и вращения элементов сборки. Особенности обучения 3 D моделированию и

		печати в образовательной организации с учетом возрастных особенностей учащихся. Проектирование учебных занятий/заданий по изучению основ трёхмерного моделирования и печати в образовательной организации. <i>Изучение опыта работы педагогов Технопарка универсальных педагогических компетенции НГПУ им. академика К.А. Валиева.</i>
--	--	--