

<p>Тема 3.4. Элементы математической логики в задачах итоговой аттестации по информатике</p>	<p>СТАЖИРОВКА (6 ч).</p>	<p>1. Итоговая аттестация по информатике и ИКТ. Кодификатор и спецификация экзамена по информатике и ИКТ. Структура экзаменационной работы. Требования к уровню подготовки выпускников по информатике и ИКТ. Проверка сформированности умений учеников применять свои знания в стандартной ситуации, проверка сформированности умений учеников применять свои знания в новой ситуации.</p> <p>Способы задания логических функций. Законы алгебры логики. Формы представления логических функций. Классы логических функций. Исследование логических функций. Логические уравнения.</p> <p>Формализация высказываний. Алгоритмы проверки правильности логических рассуждений. Исчисление высказываний и предикатов. Запросы для поисковых систем с использованием логических выражений.</p> <p>Решение задач алгебры логики в формате ЕГЭ</p>
<p>Тема 3.4.а Контекст-системы как средство решения задач на программирование</p>	<p>СТАЖИРОВКА (6 ч.)</p>	<p>История развития Контекст-систем. Обзор контекст-систем: Система Яндекс.Контекст, Stepik, EduTools JetBrains. и их возможностей. Основы Linux систем. Как можно применять контекст системы в обучении. Элементы управления и настройки контекст-систем. Создание задач и составление тестов.</p> <p>Основы языка программирования C++. TeX разметка. Polygon сервис для подготовки задач по программированию. Алгоритм составления задач для соревнований и тестов по информатике.</p> <p>Алгоритм настройки задач в контекст-системах. Алгоритм управления соревнованиями в контекст-системах. Отработка практических умений по настройке задач и соревнований в контекст-системах.</p>
<p>Тема 4.3. Развитие креативного мышления посредством реализации проектной деятельности в предметной области «Информатика и ИКТ»</p>	<p>СТАЖИРОВКА (6ч).</p>	<p>Программа стажировки</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Анализ проблемы и пути ее разрешения 2. Актуальность проекта 3. Условия реализации 4. Проектирование и реализация проекта 5. Отличительные особенности метода проектов 6. Информационные среды для разработки проектов 7. Виды проектов 8. Этапы проектной деятельности 9. Оценка результатов проекта 10. Выбор темы проекта 11. Рекомендации по организации проектной деятельности 12. Особенности организации урока – проекта 13. Проектная деятельность во внеурочное время 14. Анализ результатов использования метода проектов 15. Пример урока - проекта 16. Обзор творческих работы обучающихся в рамках проектной деятельности
<p>Тема 4.3. а Использование оборудования Технопарка универсальных педагогических компетенций для реализации образовательных программ по информатике и ИКТ</p>	<p>СТАЖИРОВКА (6 ч).</p>	<p>Информационное (цифровое) 3-D моделирование и прототипирование как технологическая платформа обучения школьников профильных классов и во внеурочной деятельности.</p> <p>Возможности современных программных комплексов по построению информационных (цифровых) 3-D моделей объектов.</p> <p>Основные принципы и методы многомерной печати. Назначение 3-D-принтера и принципы его работы.</p> <p>Способы печати многомерных объектов. Подготовка моделей и выбор технологий при печати конкретных объектов.</p> <p>Методические подходы к составлению программы обучения школьников профильных классов проектной и исследовательской деятельности с использованием наборов по робототехнике и разработке виртуальной и дополненной реальности</p>