

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
БОРИСОГЛЕБСКИЙ ФИЛИАЛ  
(БФ ФГБОУ ВО «ВГУ»)**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ  
ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКЕ**

**Производственная практика по получению  
профессиональных умений и опыта  
профессиональной деятельности**

## **Методические указания для обучающихся по выполнению программы практики**

Производственная практика проводится в целях получения профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности.

На установочной конференции обучающиеся знакомятся с целью и задачами практики, осуществляется распределение по школам. Руководитель практики сообщает студентам задания, которые они должны выполнить в период практики.

Далее проводится установочная конференция в школе, происходит распределение обучающихся по классам, знакомство с учителями.

В течение первой недели практики осуществляются следующие виды работ:

- знакомство с кабинетами математики и физики;
- знакомство с контингентом учащихся;
- изучение тематического планирования и определение места темы, по которой будут проводиться уроки, содержания учебного материала, который предшествовал данной теме;
- согласование с учителями других дисциплин своего присутствия на уроках. Анализ уроков;
- изучение системы внеклассной работы по математике и физике;
- изучение класса, к которому прикрепляется студент, для ознакомления с работой классного руководителя;
- подготовка поурочного планирования темы с указанием видов и количества уроков;
- согласование с учителем физики использования учебной литературы;
- изучение программного и информационно-методического обеспечения в кабинетах математики и физики;
- подготовка к проведению первого урока.

В течение практики студенты должны провести уроки математики и физики в 5-9 классах общеобразовательных учреждений.

Для успешного проведения урока студент должен:

- определить содержание и структуру отдельного урока, а так же его место и роль в системе занятий по определенной теме;
- выбрать методы и средства проведения конкретного занятия, адекватные содержанию изучаемого материала;
- разработать средства проверки для объективной оценки знаний и умений школьников.

Во время практики студент должен разработать и провести внеурочное мероприятие по предмету и мероприятие воспитательного характера.

Программа практики предполагает участие студента в работе родительских собраний.

Важной частью практики является выполнение задания по психологии, которое заключается в выявлении индивидуальных особенностей познавательной, личностной сферы учащихся, составлении психолого-педагогической характеристики на учащегося.

Завершается практика защитой выполненных заданий.

## Схема конспекта урока

Тема урока: ...

Класс: ...

Учебник: ...

### Цели урока

- познавательная: ...
- развивающая: ...
- воспитывающая: ...

Оборудование урока и программное обеспечение: ...

### Распределение времени урока

Этап урока	Время, минуты
1. ...	...
2. ...	...

### Ход урока

Деятельность учителя	Деятельность учащихся
1. Организационный момент	
2. Актуализация знаний учащихся	

### Список литературы

1. ...

## Схема технологической карты урока

### Технологическая карта урока информатики

#### Информационный блок

Тема урока: ...

Класс: ...

Учебник: ...

#### Цели урока

- познавательная: ...
- развивающая: ...
- воспитывающая: ...

**Планируемые результаты урока:** (знания, умения, навыки, универсальные учебные действия)...

Оборудование урока и программное обеспечение: ...

### Распределение времени урока

Этап урока	Время, минуты
1. ...	...

### Содержательно-деятельностный блок

Деятельность учителя	Деятельность учащихся
3. Организационный момент	
4. Актуализация знаний учащихся	

### Список литературы

1. ...
2. ...

**Пример оформления технологической карты урока**

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
БОРИСОГЛЕБСКИЙ ФИЛИАЛ  
(БФ ФГБОУ ВО «ВГУ»)**

Технологическо-педагогический факультет

Кафедра естественнонаучных и общеобразовательных дисциплин

Урок разрешаю \_\_\_\_\_  
К уроку допускаю \_\_\_\_\_

Технологическая карта урока по информатике в 8 классе

**ПРОГРАММИРОВАНИЕ ЦИКЛОВ С ЗАДАННЫМ УСЛОВИЕМ ОКОНЧАНИЯ  
РАБОТЫ**

Учебник: Босова Л. Л. Информатика : учебник для 8 класса – М. : БИНОМ.  
Лаборатория знаний, 2014. – 160 с. : ил.

Выполнил: студент \_\_ курса \_\_ группы

Учитель: \_\_\_\_\_

Методист: \_\_\_\_\_

*Тема урока:* Программирование циклов с заданным условием окончания работы.

*Учебник:* Босова Л. Л. Информатика : учебник для 8 класса – М. : БИНОМ.

Лаборатория знаний, 2014. – 160 с. : ил.

*Тип урока:* урок изучения нового материала.

*Цели урока:*

- **обучающая:** организовать деятельность обучающихся по ознакомлению с синтаксисом цикла с заданным условием окончания работы (цикла repeat); создать условия для формирования у обучающихся умения использовать цикл repeat при написании программ;
- **развивающая:** способствовать повышению интереса к предмету; содействовать развитию алгоритмического мышления у обучающихся; способствовать развитию логического мышления, познавательного интереса, памяти обучающихся;
- **воспитывающая:** способствовать формированию самостоятельности при решении задач; способствовать сплочению коллектива, формированию уважительного отношения друг к другу.

*Формируемые универсальные учебные действия (УУД):*

**1. Личностные УУД:**

- a. фантазия и воображение при выполнении учебных действий;
- b. желание выполнять учебные действия.

**2. Познавательные УУД:**

- a. логические действия и операции;
- b. создание и преобразование моделей и схем для решения задач.

**3. Коммуникативные УУД:**

- a. формулирование собственного мнения и позиции.

**4. Регулятивные УУД:**

- a. планирование своих действий в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.

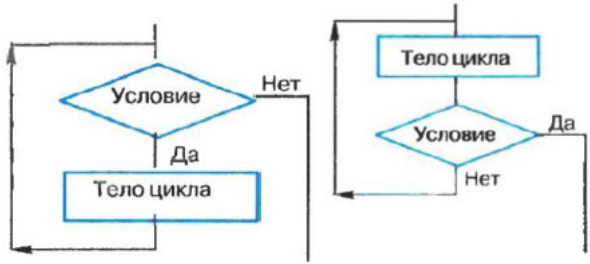
*Оборудование:* персональный компьютер (ПК), мультимедийный проектор, экран.

*Программные средства:* презентация «Программирование циклов с заданным условием окончания работы».

*План урока*

<b>Этап</b>	<b>Время</b>
1. Организационный момент	3 мин
2. Актуализация знаний	3 мин
3. Изучение нового материала	13 мин
4. Закрепление изученного	17 мин
5. Подведение итогов	4 мин
6. Домашнее задание	5 мин

### Ход урока.

Деятельность учителя	Деятельность учащихся
<p><b>1. Организационный момент</b> Приветствие, проверка подготовленности к учебному занятию, организация внимания детей.</p>	<p>Включаются в деловой ритм урока.</p>
<p><b>2. Актуализация знаний</b> Здравствуйте, ребята! Сегодня мы продолжим изучение синтаксиса циклических конструкций в языке Pascal. И на этом уроке вам предстоит изучить синтаксис цикла с заданным условием окончания работы (цикла с постусловием). Запишите сегодняшнюю дату и тему сегодняшнего урока: «Программирование циклов с постусловием». Теперь повторим материал прошлого занятия и материал из раздела «Алгоритмизация»: •как описывается цикл с предусловием на языке Pascal; •изобразите блок-схему цикла с предусловием и постусловием; •посмотрите на изображенные блок-схемы и назовите отличительную особенность цикла с постусловием от цикла с предусловием, которую мы обозначали ранее.</p>	<p>(Отвечают на вопросы) while &lt;условие&gt; do &lt;тело цикла&gt;; Блок-схемы:</p>  <p>Цикл с постусловием всегда выполнится хотя бы раз, в отличие от цикла с предусловием.</p>
<p><b>3. Изучение нового материала</b> Итак, блок-схему цикла с предусловием мы изобразили. Теперь рассмотрим с вами задачу, которую мы уже решали на прошлом уроке (запишите её условие в тетради): необходимо найти сумму всех натуральных чисел от 1 до N, где N вводится с клавиатуры. Давайте попробуем изменить прошлый алгоритм для решения этой задачи так, чтобы применить цикл с постусловием. Пока я буду набирать задачу в редакторе, записывайте её</p>	<p>Записывают условие задачи.</p> <p>Участвуют в обсуждении задачи, записывают решение в тетради.</p> <pre> program loop1; var   sum, n: integer; begin   read(n);   writeln;   sum:=0; </pre>

решение у себя в тетради. [*Совместно с обучающимися решаю задачу на компьютере в IDE, попутно решение проецируется на экран*].

*Список возможных вопросов обсуждения задачи.*

1) *Что необходимо сделать, чтобы применить цикл с постусловием в этой задаче?*

А теперь рассмотрим, как описывается цикл с постусловием в языке Pascal. Оставьте место для дальнейшего решения и запишите подзаголовок «Цикл с постусловием в языке Pascal». Цикл с постусловием записывается следующим образом (запишите это в своих тетрадях):

```
repeat
  <тело цикла>
until <условие>;
```

Сначала записывается служебное слово repeat, затем – тело цикла (здесь, в отличие от цикла while, если тело цикла состоит из нескольких операторов, то их не нужно обрамлять в операторные скобки), после чего записывается служебное слово until и условие.

Теперь вернемся к нашей задаче и запишем цикл для нахождения искомой нами суммы натуральных чисел (*показываю правильное оформление цикла в задаче*).

Давайте выполним трассировку нашего цикла для  $N = 5$  (*вызываю обучающегося к доске*).

#### 4. Закрепление изученного

Рассмотрим следующую последовательность операторов:

```
a:=1;
b:=2;
```

(Записи в тетрадях)

Цикл с постусловием в языке Pascal.

```
repeat
  <тело цикла>
until <условие>;
```

Продолжают запись задачи.

```
repeat
  sum:=sum+n;
  n:=n-1;
until n < 1;
writeln('sum=', sum);
end.
```

Один ученик у доски заполняет трассировочную таблицу, другие заполняют её в своих тетрадях.

N до проверки условия	S	N	N < 1
5	5	4	Л
4	9	3	Л
3	12	2	Л
2	14	1	Л
1	15	0	И

```
repeat
  a:=a+1;
  b:=b*2;
until b>8;
s:=a+b;
```

Корректно ли отработает цикл? Если да, то сколько раз будет повторен цикл и какими будут значения переменных a, b, s после выполнения этой последовательности операторов?

Рассмотрим еще один фрагмент кода:

```
repeat
  c:= a = b;
until a < b;
```

Проанализируйте работу этого цикла. Как он будет выполняться в зависимости от истинности условия?

А теперь пересаживайтесь за компьютеры и выполните следующие задания самостоятельно.

1) Составить программу для вычисления количества цифр натурального числа n. Число n вводить с клавиатуры.

2) Определить число n, при котором сумма квадратов ряда чисел 1, 2, ..., n не превысит некоторого числа K, т.е. Определить число n, при котором сумма квадратов ряда чисел 1, 2, ..., n не превысит некоторого целого числа K, т.е.  $S = 1^2 + 2^2 + \dots + n^2 \leq K$ . Число K вводить с клавиатуры.

(Отвечают на вопросы)

Цикл отработает корректно и будет повторен 3 раза, на 3-й раз при проверке условия произойдет выход из цикла; a = 4, b = 16, s = 20.

Данный цикл будет выполняться бесконечно в том случае, если при первоначальной проверке условия работы цикла оно окажется ложным, и выполнится только один раз в противном случае

Самостоятельно оформляют решение задач на компьютере.

#### **Код программы к задаче 1:**

```
program nums;
var
  k, n: integer;
begin
  read(n);
  k:=0;
  writeln;
  repeat
    n:=n div 10;
    k:=k + 1;
  until n = 0;
  writeln('В числе ', k, ' цифр(-а, -ы)');
end.
```

#### **Код программы к задаче 2:**

```
program loop2;
var
  k, n, s: integer;
begin
  read(k);
  writeln;
```



	<pre>s:=0; n:=1; repeat   n:=n+1;   s:=s+n*n; until s &gt;= k; writeln(n); end.</pre>
<p><b>5. Подведение итогов</b></p> <p>Итак, чему вы научились в течение сегодняшнего занятия?</p> <p>Какой особенностью обладает цикл с постусловием, отличающей его от цикла с предусловием?</p> <p>Как описывается цикл с постусловием на языке Pascal?</p>	<p>Мы изучили синтаксис цикла с заданным условием окончания работы.</p> <p>Цикл с постусловием всегда выполнится хотя бы один раз.</p> <p>repeat (тело цикла) until (условие);</p>
<p><b>6. Домашнее задание</b></p> <p>П. 3.5.</p> <p>Задачи:</p> <p>1) Найти сумму ряда <math>\frac{1}{\cos(0.5)} + \frac{1}{\cos(1)} + \frac{1}{\cos(1.5)} + \dots + \frac{1}{\cos(n)}</math> для произвольного натурального <math>n</math>. Результат выводить с точностью до тысячных.</p> <p>2) Вывести на экран значение <math>n</math>-го (<math>n &gt; 2</math>) числа Фибоначчи.</p> <p>Примечание: числа Фибоначчи – числа, образующие последовательность <math>F_1 = 1, F_2 = 1, F_3 = F_2 + F_1 = 1 + 1 = 2, F_4 = F_3 + F_2 = 2 + 1 = 3, \dots, F_n = F_{n-1} + F_{n-2}</math>.</p>	<p>Записывают в дневниках д/з.</p>

### Список литературы

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: учебник для 8 класса. 4-е изд. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. 160 с.
2. Информатика и ИКТ. Задачник-практикум : в 2 т. Т. 1 / Залогова Л. А. [и др.] ; под ред. И. Г. Семакина, Е. К. Хеннера. 6-е изд. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. 312 с.
3. Системы задач. Требования к системе задач [Электронный ресурс]. URL: <http://sanremo.ito.edu.ru/2014/section/230/92607/> (дата обращения: 19.05.2017)

**Пример оформления технологической карты внеурочного мероприятия**

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
БОРИСОГЛЕБСКИЙ ФИЛИАЛ  
(БФ ФГБОУ ВО «ВГУ»)**

Кафедра естественнонаучных и общеобразовательных дисциплин

Урок разрешаю \_\_\_\_\_  
К уроку допускаю \_\_\_\_\_

Технологическая карта внеурочного мероприятия  
по информатике в 9 классе

**ПОЛЕ ЧУДЕС В МИРЕ ИНФОРМАТИКИ**

Выполнил: студент \_ курса \_ группы  
\_\_\_\_\_

Учитель: \_\_\_\_\_

Методист: \_\_\_\_\_

*Название мероприятия:* Поле чудес в мире информатики

*Класс:* 8.

*Тип мероприятия:* внеурочное мероприятие.

*Цели мероприятия:*

- **обучающая:** познакомить обучающихся с некоторыми фактами из истории программирования;
- **развивающая:** содействовать формированию самостоятельной познавательной деятельности;
- **воспитывающая:** способствовать формированию интереса к предмету посредством обращения к историческому материалу.

**Формируемые универсальные учебные действия (УУД):**

1. *Личностные УУД:*
  - a. действие смыслообразования (интерес, мотивация);
2. *Познавательные УУД:*
  - a. анализ предоставляемой информации;
  - b. предварительный отбор источников информации для поиска новых знаний;
3. *Коммуникативные УУД:*
  - a. владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка;
  - b. выражение своих мыслей в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
4. *Регулятивные УУД:*
  - a. прогнозирование;
  - b. коррекция деятельности;
  - c. адекватная самостоятельная оценка правильности выполнения действий.

**Форма проведения мероприятия:** интеллектуальная игра.

**Оборудование:** компьютер, мультимедийный проектор, колонки, экран.

**Программные средства:** презентация «Поле Чудес в мире информатики».

### План мероприятия

Этап	Время, отводимое на данный этап
1. Организационный момент	3 мин
2. Жеребьевка	5 мин
3. Игровые туры: I, II, III, IV	20 мин (4 × 5 мин)
4. Финальный тур	6 мин
5. Суперигра	6 мин
6. Подведение итогов	5 мин

### Ход и содержание мероприятия

(Звучит вступительная мелодия игры)

*Ведущий.* Здравствуйте, дорогие друзья! Рад приветствовать вас на нашей интеллектуальной игре «Поле чудес в мире информатики». Наше сегодняшнее мероприятие будет посвящено истории развития такой отрасли информатики, как программирование, и узнаете вы эту историю по ходу нашей игры.

Для начала я объясню вам правила этой игры. Данная игра является аналогом телевизионного шоу «Поле чудес». Игра будет проводиться в шесть этапов: четыре игровых тура, финальный тур и суперигра. Правила суперигры будут озвучены позже.

Итак, в каждом из первых четырех туров будет участвовать четверка игроков, выбранная заранее с помощью жеребьевки. Главной вашей целью будет угадывание слова, загаданного ведущим. Игроки текущей четверки получают право хода в соответствии с порядком, установленным ведущим. При переходе хода текущему игроку (в начале тура - игроку, отвечающему первым) предлагается назвать одну из букв алфавита, которая, по его мнению, может находиться в слове, или же назвать все слово целиком. При неудачной попытке отгадывания буквы происходит переход хода следующему игроку. При неудачной попытке отгадывания слова игрок выбывает из участия в туре. Победителем тура считается игрок, открывший последнюю неоткрытую букву в слове или назвавший все слово целиком.

В финальном туре участвуют игроки-победители каждого из первых четырех игровых туров. В суперигре участвует победитель финала.

А теперь перейдем к жеребьевке. Сейчас я подойду к каждому из вас и вы вытащите из мешочка по одной бумажке. Если на бумажке будет написано число, то вы являетесь одним из игроков тура с этим номером. Если бумажка оказалось пустой – не расстраивайтесь, вы будете болельщиком.

(Проводится жеребьевка)

Итак, жеребьевка окончена. Прошу первую четверку игроков к игровому столу.



(СЛАЙД I тур)

Вопрос первого тура таков: латинизированное имя этого средневекового персидского ученого 9 века стало названием термина, обозначающего набор инструкций, описывающих порядок действий исполнителя для достижения результата решения задачи за конечное число действий. Так как же звали этого ученого? (АЛЬ-ХОРЕЗМИ).

(Разыгрывается первый тур, по окончании – слайд с историческим содержанием)

Итак, в финальном туре будет участвовать ИМЯ\_ФАМИЛИЯ\_УЧАЩЕГОСЯ. А теперь прошу вторую четверку игроков к игровому столу.



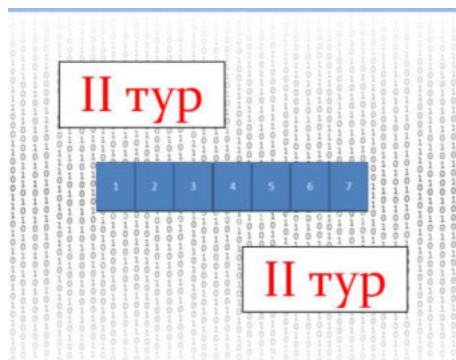
(СЛАЙД II тур)

А теперь вопрос второго тура: какое название носит первый язык программирования высокого уровня, получивший практическое применение, который был создан в период с 1954 по 1957 год под руководством Джона Бэкуса в корпорации ИВМ? (ФОРТРАН).

(Разыгрывается второй тур, по окончании – слайд с историческим содержанием)

Итак, в финальном туре будет участвовать ИМЯ\_ФАМИЛИЯ\_УЧАЩЕГОСЯ. А

теперь прошу третью четверку игроков к игровому столу.

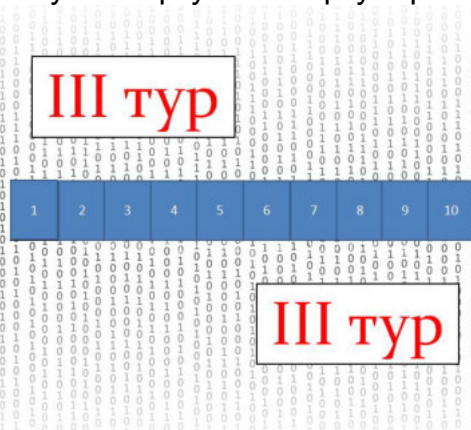


(СЛАЙД III тур)

Переходим к третьему туру: назовите фамилию программиста, который был избран членом Национальной Академии Инженерии в США в 2004 году “за создание языка C++”. (СТРАУСТРУП)

(Разыгрывается третий тур, по окончании – слайд с историческим содержанием)

Итак, в финальном туре будет участвовать ИМЯ\_ФАМИЛИЯ\_УЧАЩЕГОСЯ. А теперь прошу четвертую четверку игроков к игровому столу.

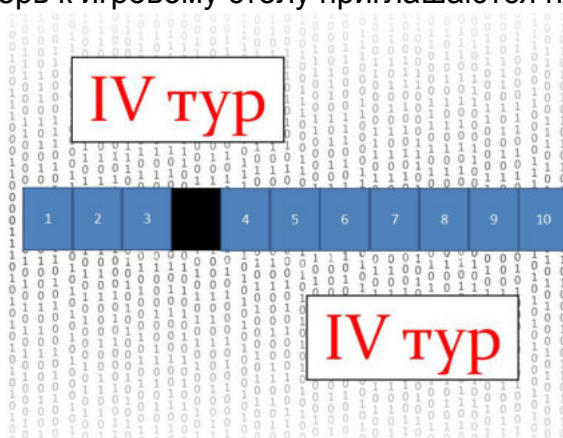


(СЛАЙД IV тур)

А у нас четвертый тур. И вопрос звучит следующим образом: назовите имя и фамилию первой женщины-программиста, составившей первую в мире программу и описавшей такие термины, как “цикл” и “рабочая ячейка”. (АДА\_ЛАВЛЕИС)

(Разыгрывается четвертый тур, по окончании – слайд с историческим содержанием)

Итак, в финальном туре будет участвовать ИМЯ\_ФАМИЛИЯ\_УЧАЩЕГОСЯ. А теперь к игровому столу приглашаются наши финалисты.



(СЛАЙД Финал)

Вопрос нашего финального тура звучит следующим образом: назовите фамилию нидерландского ученого и лауреата премии Тьюринга, участвовавшего в разработке

языка программирования Алгол и написавшего статью “О вреде оператора GOTO”. (ДЕЙКСТРА)

(Разыгрывается финальный тур, по окончании – слайд с историческим содержанием)

Итак, ИМЯ\_ФАМИЛИЯ\_УЧАЩЕГОСЯ является победителем финального тура и приглашается принять участие в суперигре.



(СЛАЙД Суперигра)

А сейчас я озвучу правила суперигры. Как и в предыдущих турах, в суперигре необходимо назвать слово, которое является ответом на заданный ведущим вопрос, но слово нужно будет назвать полностью. На размышление дается одна минута. А сейчас я предлагаю назвать ИМЯ\_УЧАЩЕГОСЯ три буквы алфавита, которые, по его мнению, есть в загаданном слове.

(Ученик называет буквы)

А теперь сам вопрос: Назовите фамилию советского и российского ученого, внесшего существенный вклад в становление и развитие программирования в СССР, одной из работ которого была совместная с Андреем Петровичем Ершовым публикация “Становление программирования в СССР”. (ШУРА-БУРА). Итак, минута пошла!

(Идет минута на обдумывание, звучит музыка)

(В зависимости от результата суперигры осуществляется переход к награждению участников, либо попытка назвать правильный ответ дается болельщикам)

(По окончании розыгрыша суперигры – слайд с историческим содержанием)



А теперь переходим к награждению наших участников!

(Процедура награждения участников поощрительными призами, финалистов и победителя суперигры – дипломами)

### Список литературы

1. Электронные образовательные ресурсы в образовательном процессе [Электронный ресурс]. URL: <https://multiurok.ru/files/eliektronnyie-riesursy-v-obrazovatiel-nom-protsiessie.html> (дата обращения: 01.03.2017).

2. Этапы разработки электронных ресурсов [Электронный ресурс]. URL: <http://www.intuit.ru/studies/courses/12103/1165/lecture/19311?page=1> (дата обращения: 05.04.2017).

### **Схема плана-конспекта воспитательного внеурочного мероприятия**

Титульный лист оформляется по примеру титульного листа внеурочного мероприятия по информатике.

**На второй странице отражаются:**

- тема мероприятия;
- психолого-педагогическое обоснование актуальности целей, задач и формы проведения;
- основное оборудование, дидактические и наглядные материалы.
- этапы подготовки воспитательного мероприятия.
- план проведения мероприятия.
- ход и содержание мероприятия
- используемая литература.

#### **Рекомендации по подготовке внеклассного мероприятия**

- Подобрать интересную для учащихся тему (можно использовать анкетирование).
- Определить цели проведения мероприятия (образовательную, воспитательную, развивающую).
- Определить содержание мероприятия, его форму, структуру. Подобрать необходимую литературу и оборудование.
- Сформировать творческие группы (по видам деятельности) для написания сценария и подготовки мероприятия. При разработке сценария обязательно определить роль учеников, зрителей, их обязанности.
- Продумать оформление места проведения мероприятия в форме соревнования.
- Обязательно прорепетировать центральные моменты мероприятия, проверить готовность технических средств.
- Заблаговременно вывесить красочное объявление о дате и месте проведения мероприятия, его теме.
- При проведении мероприятия студент выполняет отведенную ему сценарием роль.
- Разработать развернутый план – конспект воспитательного мероприятия, согласовать с классным руководителем и методистом.

#### **Примерная схема педагогического анализа воспитательного мероприятия и его оценка**

1. Общие сведения:

- дата и время проведения мероприятия, тема, участники (класс, кружок, секция, коллектив), ответственные за подготовку;
- чем обусловлен выбор темы: школьными (классными) традициями, системой воспитательной работы школы (класса), возрастными особенностями учащихся, актуальностью проблемы и т.д.;
- воспитательные цели и конкретные задачи, которые должны быть решены в результате этого мероприятия;
- целесообразность выбора формы (беседа, диспут, дискуссия, КВН, викторина, устный журнал).

2. Анализ подготовительного этапа:

- кто был инициатором проведения мероприятия (учитель, родители, учащиеся) и кто его готовил;
- как учитывались интересы учащихся при выборе мероприятия, их отношение к выполнению заданий, самостоятельность;
- степень участия учащихся в подготовке мероприятия, их инициатива, активность;
- с чем неожиданным Вы столкнулись в процессе подготовки мероприятия;
- подбор текстов, технических средств, костюмов, изготовление наглядности и т.д.

### 3. Анализ хода мероприятия:

- соответствие содержания поставленной цели и задачам, ее конкретность, убедительность;
- соответствие времени;
- мера организованности и дисциплинированности учащихся во время проведения мероприятия;
- оснащенность оборудованием, ТСО, наглядностью;
- насколько четко, логично, эмоционально раскрыты цели и задачи мероприятия;
- каким был стиль взаимоотношений между учителем и учащимися;
- какими приемами активизации пользовался учитель;
- какова степень увлеченности учащихся ходом мероприятия;
- влияние личности учителя на подготовку и проведение мероприятия, его педагогический такт;
- коллективные психолого-педагогические проявления во время мероприятия (смех, юмор, дух соревнования, соперничество, коллективное сопереживание, подражание и т.д.);
- какой научно-методический материал был использован при проведении мероприятия, его содержательность, связь с жизнью.

### **Примерная схема составления психологической характеристики учащегося**

1. **Общие сведения об учащемся** (имя, фамилия, возраст, класс, школа, год обучения).

#### **2. Особенности познавательной сферы:**

- особенности внимания (устойчивость, распределение внимания, влияние на успеваемость и дисциплину, соответствие возрастным особенностям);
- особенности памяти (индивидуальные и возрастные особенности, склонность к зубрежке, влияние на успеваемость);
- особенности мышления (уровень развития умения исключать понятия, скорость протекания мыслительных процессов, влияние на успеваемость).

3. **Ученик в различных видах деятельности и общении** (отношение к учению, общественная активность школьника, отношение к успехам и неудачам, организованность и дисциплинированность, потребность в общении, общительность, удовлетворенность общением, характер общения, наличие друзей).

4. **Самооценка** (уровень, адекватность, устойчивость, отношение к критическим замечаниям учителей и товарищей).

5. **Темперамент** (особенности проявления темперамента в поведении и общении: активность, работоспособность, утомляемость, эмоциональная возбудимость, экстраверсия).

6. **Степень выраженности различных эмоциональных состояний** (сила и глубина эмоциональных переживаний, устойчивость чувств, преобладающее настроение, эмоциональная возбудимость и нестабильность; склонность к аффектам в ситуациях успеха и неуспеха; отношение к педагогическим воздействиям;



доминирующие эмоции в межличностных контактах; склонность к психическим состояниям тревожности, агрессивности).

7. **Волевые черты характера** (настойчивость, решительность, целеустремленность инициативность, самообладание).

8. **Общие психолого-педагогические выводы и рекомендации:**

– общий уровень психического развития учащегося, соответствие возрастным особенностям;

– провести анализ развития познавательной сферы ученика и его успеваемости, установить взаимосвязь;

– указать возможные причины, вызывающие затруднения в обучении и общении со сверстниками;

предложить коррекционные меры по повышению успеваемости, развитию познавательной сферы, формированию адекватной самооценки школьника.

## Схема отчета о выполнении программы практики

### ОТЧЁТ

студента \_\_\_\_\_ курса \_\_\_\_\_ группы \_\_\_\_\_ формы обучения,  
Ф.И.О. очной/заочной

обучающегося в Борисоглебском филиале ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет» по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили Математика. Информатика и информационные технологии в образовании, об итогах производственной практики по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности в \_\_\_\_\_.

В отчете должны быть отражены:

1. Место и сроки прохождения практики.
2. Краткая характеристика учебного заведения, его особенности.
3. Фамилия, имя, отчество методистов.
4. Посещение уроков учителя.
5. Посещение уроков студентов-практикантов.
6. Участие в обсуждении уроков.
7. Самостоятельно проведенные уроки.
8. Научно-исследовательская работа.
9. Тема выпускной квалификационной работы и изученные научно - методические материалы. Итоги данного этапа научной работы (подготовка выступлений, научной статьи, научного доклада, сбор материалов для курсовой и/или выпускной квалификационной работы).
10. Воспитательная работа.
11. Проведение внеурочных мероприятий по предметам.
12. Проведение внеурочных мероприятий по педагогике.
13. Конкретное содержание научной, научно-методической, практической помощи школе.
14. Самооценка деятельности: что из задуманного Вам удалось реализовать, от каких ошибок Вы хотели бы избавиться в дальнейшем?
15. Ваши пожелания и предложения по педагогической практике.

Подпись обучающегося \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_.\_\_\_\_.20\_\_