

Информационная карта передового педагогического опыта

Параметры описания	Содержание
Фамилия, имя отчество автора / носителя ППО	Клепцова Наталья Викторовна
Место работы должность, наименование ОУ и муниципального образования	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Детский технопарк «Кванториум» г. Комсомольска-на-Амуре (МБОУ ДО Кванториум), педагог дополнительного образования
Тема ППО	«Развитие проектного и инженерного мышления обучающихся объединения «IT-квантум» при реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «IT-START» через использование учебного контента в среде MIT App Inventor»
Педагогический стаж и квалификационная категория	10 лет, высшая квалификационная категория
Базовое образование автора	Высшее педагогическое
Наименование учебного заведения, специальность, квалификация, дата окончания	Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования Комсомольский-на-Амуре государственный педагогический университет, специальность – информатика, квалификация – учитель информатики, 2005 год.
Звания, награды, премии, ученая степень автора ППО (если есть)	Благодарственное письмо Управления образования администрации города, 2017 год; Благодарность министерства образования и науки Хабаровского края, 2018 год; Благодарственное письмо Министерства образования и науки Хабаровского края, 2019 год; Почётная грамота главы города, 2020 год.
Звания , награды, премии, ученая степень автора ППО (если есть)	Диплом победителя краевого конкурса работников сферы дополнительного образования «Открытие27» номинация «По секрету всему свету», 2020 год.
Обобщался ли ранее иной педагогический опыт автора (проблема, тема)	Тема «Использование кейс-технологии на занятиях по направлению IT как средство формирования ключевых компетенций, обучающихся», уровень учреждения, протокол Педагогического совета № 3 от 19.02.2018, муниципальный уровень, свидетельство № 29 от 25.05.2018. Тема «Кейс-технологии как средство формирования ключевых компетенций, обучающихся по направлению IT»,

	<p>Всероссийский уровень, свидетельство № С-013/2019 от 15.09.2019.</p> <p>«Развитие критического мышления и исследовательских компетенций у обучающихся через внедрение элементов STEAM в обучение по программам в IT-квантуме», Педагогического совета № 3 от 17.02.2020, муниципальный уровень, свидетельство № 17 от 15.05.2020</p>
<p>Публикации автора по теме обобщаемого опыта</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Публикация методической разработки: «Занятие по разработке мобильных приложений в облачной среде App Inventor «Рисование. Знакомство с компонентом Холст. Приложение мини Paint», интернет портал infourok.ru, 2021. 2. Публикация: «Реализация проектной деятельности через внедрение элементов STEAM в обучение по направлению IT», интернет портал infourok.ru, 2019. 3. Публикация: «Реализация проектной деятельности в рамках профильной смены по дополнительной образовательной программе, технического направления «IT-START», интернет портал infourok.ru, 2019. 4. Информационно-методический журнал «Дополнительное образование детей в Хабаровском крае» №3 (42) 2020 г. стр. 50-51 "Реализация проектной деятельности в рамках профильной смены IT-START", 2020. 5. Информационно-методический журнал «Дополнительное образование детей в Хабаровском крае» №2 (41) 2020 г. стр.29-30 "Международный конкурс инженерных команд "Кванториада», 2020. 6. Мастер-класс «Организация и проведение проекта Билет в будущее компетенции Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» https://drive.google.com/file/d/1fOmeJe0BKsQFnPf9d0uGbSCSGbB40v_J/view 7. Мастер-класс «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» Профориентационный портал «Профиполис 27» https://www.youtube.com/watch?v=KVononaoD6o
<p>Характеристика/ аннотация представленных продуктов педагогической деятельности</p>	<p>В 2020 году, в связи с переходом к дистанционным формам обучения, встал вопрос о доступной онлайн платформе с учебным контентом. Не все ребята имеют возможность обучаться в очном формате, у некоторых нет технических возможностей знакомиться с профессиональными программами в этой области.</p> <p>Платформа и учебный контент должны были отвечать следующим критериям: занятия могут проходить в онлайн и в очном формате; неважно, где живет обучающийся и по какому часовому поясу проходит обучение; минимальные</p>

технические характеристики; знание языков программирования не обязательно.

Опробовав программную среду App Inventor в рамках проектов «Билет в будущее, так как с 2019 года являюсь наставником по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» и краевого проекта «Инженерные каникулы». В рамках проектов ребята пробовали создать одну не большую игру, они знакомились профессией программист и дизайн-разработчик, в очном формате и онлайн.

Создание мобильных приложений в среде MIT App Inventor предназначен для организации дополнительной образовательной деятельности согласно общекультурному, обще интеллектуальному и социальному развитию личности обучающихся. Задания разработаны для ребят любого профиля обучения. Данный курс является актуальным, как среди школьников, интересующихся программированием, так и среди тех школьников, которые являются обычными пользователями мобильных приложений.

В 2020 г. был разработан модуль для среды App Inventor и внедрен в образовательный процесс. Учебный контент с методическим материалом разрабатывался в облачном сервисе Genially.

Так как учебный контент представляется как совокупность видео-, аудио-, информации, а также рисунков и текста, то каждый обучающийся может изучать материал в зависимости от его типа восприятия информации, что в свою очередь позволяет повысить:

- учебную мотивацию и творческую активность обучающихся;
- самостоятельность обучающихся;
- многообразие видов и форм организации деятельности обучающихся;
- эффективность достижения метапредметных результатов;
- эффективность процесса обучения.

Самым важным аспектом является то, что учащиеся в ходе изучения данного курса не только приумножают знания в визуальном программировании, но и то, что активно используют творческое мышление и задействованы в проектной деятельности, так как в течение всего курса учащиеся самостоятельно создают проект по заданной тематике, а по окончанию курса учащимся предлагается создать свои собственные мобильные приложения на любую тему. Что является хорошим методом для мотивации, а также влияет на культурное и социальное развитие учащихся.

Предполагаемый масштаб и формы распространения опыта	Город Комсомольск-на-Амуре, Хабаровский край
Данный ППО внесен (не внесен) в муниципальный банк передового педагогического опыта (банк образовательного учреждения) решением	Данный ППО внесен в банк образовательного учреждения решением педагогического совета МБОУ ДО Кванториум от 15.03.2021 г., протокол № 3.
Конкретный адрес внедрения ППО (если есть), отзывы и замечания последователей	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Детский технопарк «Кванториум» г. Комсомольска-на-Амуре, педагог дополнительного образования. Опыт представлен на очном этапе краевого конкурса работников сферы дополнительного образования «Открытие 27».
ФИО внешнего эксперта, телефон, E-mail, skype	
Рабочий адрес, телефон E-mail, skype носителя опыта	681000 г. Комсомольск-на-Амуре, ул. Пионерская, дом 15, 8 (4217) 59-07-16 , e-mail: komkvantorium@mail.ru
Домашний адрес, телефон E-mail, skype носителя опыта	681035, г. Комсомольск-на-Амуре, ул. Юбилейная, д. 13 корп.5, 89243174500, e-mail: nata-klepcova@mail.ru