**ПЛАН РАБОТЫ**

**по организации наставничества**

**2020-2021учебный год**

**Наставник учитель информатики – Антоненко Ольга Сергеевна**

**Наставляемые** – Андрейченко И.Г., Третьякова С.В., Гончаров И.М.

*Цель наставничества:* повышение уровня педагогического мастерства

***Образовательный маршрут по информатике***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Задачи | Практические навыки и умения | Ожидаемые результаты |
| 1 | Содействовать углубленному изучению в сфере использования новых информационных технологий | Создание Web-страниц (с помощью MS Publisher, MS Word и д.р.), подготовка презентаций-проектов Power Point, редактор точечной графики Adobe Photoshop, обработка и редактирование анимационных видеофайлов с помощью программы Ulead GIF Animator, Редактор FLASH 5.0. | Оператор- пользователь компьютерной техники |
| 2 | Удовлетворение индивидуальных образовательных запросов и потребностей | Создание индивидуального Web-сайта и размещение его в Internet, разработка сюжета для анимации. Создание анимационных рисунков, подготовка к профессиональному монтажу фотоизображений, покадровая анимация, создание и озвучивание фильма, разработка и создание проектов | Сформированные умения по созданию web-сайтов, анимационных рисунков, фильмов, анимаций, создание межпредметных проектов |
| 3 | Предоставление возможности самореализации в творчестве, использование знаний в различных видах деятельности |
| 4 | Применение полученных знаний в создании межпредметных проектов |
| 5 | Воспитание трудолюбия и терпения («хронометраж трудоспособности») | Упорная тренировка практических навыков | Проявление трудолюбия и терпения |
| 6 | Формирование способности к самооценке, потребности заниматься самовоспитанием и саморазвитием | Формирование умения анализировать собственное поведение в конкретных ситуациях, определять свои ошибки и грамотно их исирав- лять. | Способность оценить собственный труд и оценить свои поступки |
| 7 | Умение регулировать свое поведение в соответствии с профессиональными и нравственными нормами жизнедеятельности |  |
| 8 | Развитие и активизация ассоциативного и образного мышления | Отработка навыков решения логических задач по средствам использования развивающих компьютерных игр (Ро- ботландия, Fritz и т.п.). | Скорость решения задач, «легкость» в составлении алгоритма решения задач |
| 9 | Развитие исследовательской активности, коммуникационной культуры личности | Работа над созданием индивидуальных авторских проектов по интересам учащихся | Создание авторского проекта |