Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа с. Яковлевка»

Яковлевского муниципального района

**КЕЙС УЧИТЕЛЯ-НАСТАВНИКА**

**Учитель – наставник:**

учитель технологии, педагог

дополнительного образования

(направление Робототехника),

первая квалификационная категория

**Хальченко Елена Николаевна**

**Ученик – наставляемый**:

Ученик 9 класса,

МБОУ «СОШ с. Яковлевка»

**Штанулин Иван**

с. Яковлевка

2021-2023 уч.год

**Кредо деятельности наставника:**

«Никогда не останавливаться на достигнутом, делиться, не задумываясь, учить-обучаясь самому!»

Я из потомственной семьи педагогов, наш общий семейный стаж более 100 лет. В этой школе я работаю с 1992 года.

Когда я только начинала свой путь, я уже пришла с мыслью о том, что цвет диплома — это не показатель блистательного ума человека и у каждого есть шанс показать себя по-настоящему именно в практике, в работе.

За время работы в школе я поняла, что мой опыт получения знаний в этой сфере никогда не иссякнет, а будет накапливаться, а в будущем еще и распространяться.

Учитель - это не просто профессия, - это состояние души. Я люблю свой предмет, люблю общение с детьми и не мыслю себя без школы.

Стремлюсь изучить, понять ученика и помочь ему учиться. Одна из главных моих задач - это развитие и воспитание детей знающих, культурных, умеющих самостоятельно добывать знания. Радуюсь, когда ребята с интересом идут ко мне на занятия, но для меня важно и то, что я иду на урок с удовольствием и жду встречи с учениками.

По моему мнению, лучший способ научить — личный пример. От меня, моих умений, способностей, от моего отношения к своему делу зависит и отношение ребят к учебе, желание познавать новое, стремление к получению знаний.

Не мыслю себя без постоянного совершенствования, так как должна быть образцом для своих учеников. Ведь учителя всегда ценили за мудрость и знания. Ценили и уважали. Я согласна с заповедью: «Учитель учит детей до тех пор, пока сам учится». Работа в школе для меня - это не просто работа, а жизнь с детьми во взлетах и падениях.

Кажется, только вчера начала работать, не заметила, как пронеслись 30 лет. Разные по знаниям, по характеру, но все одинаково любимые нынешние и бывшие мои ученики... Многие стали успешными людьми в жизни. Я считаю, что в этом есть и моя заслуга. Такими же успешными и востребованными в будущем хочется видеть и нынешних моих учеников. А для этого я стремлюсь не просто создавать условия для получения новых знаний и умений, а стараюсь учить детей учиться, создавать благоприятные условия для личностного и познавательного развития каждого ученика.

Чтобы идти в ногу со временем, постоянно занимаюсь самообразованием: принимаю участие в семинарах, конференциях, знакомлюсь с опытом работы передовых учителей, охотно делюсь с коллегами своими "маленькими открытиями".

План работы с моим учеником, определение цели и задач своей работы как наставника, я составляла с учетом тех навыков, недостаток которых испытывал мой наставляемый. Мною разработана программа наставничества модели «Учитель-ученик».

***Целью*** наставничества является максимально полное раскрытие потенциала личности наставляемого, необходимое для успешной личной и профессиональной самореализации в современных условиях неопределенности, а также создание условий для формирования эффективной системы поддержки, самоопределения и профессиональной ориентации всех обучающихся.

***Задачи, с помощью которых можно достигнуть основной цели:***

1. Помощь учащимся в раскрытии и оценке своего личного потенциала.

2. Повышение мотивации к учебе и саморазвитию, к саморегуляции, формирование ценностных и жизненных ориентиров.

3. Развитие лидерских, организационных, коммуникативных навыков и метакомпетенций.

4. Помощь в построении образовательной траектории и будущей профессиональной реализации.

**Основные этапы наставничества:**

Этапы комплекса мероприятий по реализации взаимодействия наставник - наставляемый.

* Проведение первой, организационной, встречи наставника и наставляемого.
* Проведение второй, пробной рабочей, встречи наставника и наставляемого.
* Проведение встречи-планирования рабочего процесса в рамках программы наставничества с наставником и наставляемым.
* Регулярные встречи наставника и наставляемого.
* Проведение заключительной встречи наставника и наставляемого.

Количество встреч определяли самостоятельно при проведении встречи - планировании.

**Главное средство**, положенное в основу реализации программы – сопровождение учащегося, обеспечивающее связь индивидуальной образовательной потребности учащегося и поля возможностей ее достижения, сопровождение учащегося, нуждающегося в педагогической поддержке.

Программа реализуется через взаимодействие наставника и наставляемого в рамках кружковой работы: консультации, отработка умений и навыков, устранение пробелов в знаниях обучающегося, беседы, знакомство с дополнительной литературой, с ресурсами Интернета по отдельным темам, подготовка к конкурсам, участие в конкурсах, технологии работы с портфолио, проектные технологии, информационные технологии, проектная деятельность, совместное создание проекта или продукта, социально значимая деятельность.

Для оценки результата работы с наставляемым проводится мониторинг, который состоит из двух основных этапов:

• оценка качества процесса реализации программы наставничества;

• оценка мотивационно-личностного, компетентностного, профессионально о роста участников, динамика образовательных результатов.

**Требования, предъявляемые к наставнику**:

• Знать требования законодательства в сфере образования, ведомственных нормативных актов, Устава МБОУ "СОШ с. Яковлевка", локальных актов МБОУ "СОШ с. Яковлевка", определяющих права и обязанности участников образовательных отношений.

• Разработать совместно с наставляемым программу наставничества.

• Помогать наставляемому осознать свои сильные и слабые стороны и определить векторы развития.

• Формировать наставнические отношения в условиях доверия, взаимообогащения и открытого диалога.

• Ориентироваться на близкие, достижимые для наставляемого цели, но обсуждать с ним долгосрочную перспективу и будущее.

• Предлагать свою помощь в достижении целей и желаний наставляемого и обращать внимание на риски и противоречия.

• Не навязывать наставляемому собственное мнение и позицию, но стимулировать развитие у наставляемого своего индивидуального видения.

• Оказывать наставляемому личностную и психологическую поддержку, мотивировать, подталкивать и ободрять его.

• Личным примером развивать положительные качества наставляемого, корректировать его поведение в школе, привлекать к участию в общественной жизни школьного коллектива, содействовать развитию общекультурного и профессионального кругозора

• Подводить итоги наставнической программы, с формированием отчета о проделанной работе с предложениями и выводами.

**Наставник имеет право:**

• Вносить на рассмотрение администрации школы предложения по совершенствованию работы, связанной с наставничеством.

• Защищать профессиональную честь и достоинство.

• Знакомиться с жалобами и другими документами, содержащими оценку его работы, давать по ним объяснения. Проходить обучение с использованием федеральных программы, программ Школы наставничества.

• Получать психологическое сопровождение.

• Участвовать в школьных, муниципальных и региональных конкурсах наставничества.

**Требования, предъявляемые к наставляемому:**

• Знать требования Устава МБОУ "СОШ с. Яковлевка", определяющего права и обязанности.

• Выполнять этапы реализации программы наставничества.

**Наставляемый имеет право:**

• Выбирать самому наставника из предложенных кандидатур.

• Рассчитывать на оказание психологического сопровождения.

• Участвовать в школьных, муниципальных, региональных и всероссийских конкурсах наставничества.

• Защищать свои интересы самостоятельно и (или) через представителя.

В рамках реализации программы наставничества результатом является не только создание и защита проекта на проектно-исследовательских конференциях и конкурсах, но и позволяет добиваться высоких результатов освоения образовательной программы основного общего образования.

**Основными инструментами наставничества считаю**:

Для реализации наставничества был разработан **план работы**, который включает в себя разделы:

1. **Конструирование.**

*Знакомство с основными деталями конструктора Lego (Robbo). (Спецификация конструктора)*

На первых занятиях мы отрабатывали сбор непрограммируемых моделей. Знакомились с RCX, кнопками управления.

Затем мы научились составлять простейшие программы по шаблону, изучили влияние параметров на работу модели, познакомились с датчиками.

Датчики и их параметры:

• Датчик касания;

• Датчик освещенности.

Закреплением и отработкой изученного материала стала разработка и сбор собственной модели.

1. **Программирование.**

*История создания языка Lab View, Robbo Scratch. Визуальные языки программирования*

В разделе программирование мы изучили разделы программ и их уровни сложности. Познакомились с командами визуального языка программирования Lab View, Robbo Scratch.

Следующим этапом стала сборка модели с использованием мотора, написание программы, ее передача и демонстрация.

Изучили линейную и циклическую программы. Научились составлять программы с использованием параметров и зацикливать их. Познакомились с датчиками. (Знакомство с командами: «жди нажато», «жди отжато», количество нажатий).

Детально разобрали датчик освещенности (Датчик освещенности. Влияние предметов разного цвета на показания датчика освещенности. Знакомство с командами: «жди темнее», «жди светлее»).

Познакомились с принципами создания компьютерных игр в среде «Robbo Scratch». Скретч (Scratch) – это среда программирования, которая позволяет создавать собственные анимированные интерактивные истории, игры и модели. В Robbo Scratch можно играть с различными объектами, изменять их внешний вид, передвигать их по экрану, регулировать формы взаимодействия между объектами. Это объектно-ориентированная среда, в которой блоки программ собираются из разноцветных кирпичиков – команд. Использовать Scratch можно для разных целей, например, для создания анимированных открыток, презентаций, игр, мультфильмов.

1. **Проектная деятельность.**

*Разработка собственных моделей и программ в группах и индивидуально.*

Т.к. процесс написания программ для компьютерных игр был нами пройден, Иван решил создать свою компьютерную игру.

Сценариев было написано много, но мир увидела лишь одна: **«Акула Обжорка» -** аркадная игра, характеризующаяся коротким по времени, но интенсивным игровым процессом. Эту игру Иван представил на муниципальном конкурсе проектных и исследовательских работ «Мои открытия», став дипломантом III степени.

В этом учебном году мы с Иваном продолжим совместную работу. За кажущейся простотой Robbo Scratch скрываются возможности, которые необходимо использовать, поэтому он продолжит совершенствовать свою игру. И представит ее в виде индивидуального проекта в 9 классе, так же он хотел бы попробовать свои силы в создании мультфильмов.

**Используемые инструментарии для реализации плана:**

**-** программное обеспечение «Robbo Scratch» - с его помощью можно программировать собственные интерактивные истории, игры, анимацию и делиться своими творениями с другими представителями Интернет-сообщества. Scratch предоставляет пользователю разнообразные средства работы с мультимедийными ресурсами, что вызывает интерес у учащихся, способствует развитию положительной мотивации к предмету в целом.

- 3D-принтерРОББО Мини - Российская компания «Роббо», известная конструкторами ScratchDuino для обучения начальным навыкам робототехники, решила выпустить 3D-принтер для бытовой и образовательной 3D-печати. Передовое устройство под названием «РоббоMini» использует популярную технологию послойного наплавления прутка и предназначено сугубо для работы с нетоксичным PLA-пластиком.

- программе FreeCAD 0.17 - эта программа может использоваться для проектирования трёхмерных деталей. Она проста для освоения и обладает понятным, продуманным интерфейсом. Freecad предназначена для параметрического моделирование. Это означает, что сделав модель, её можно менять, корректируя параметры и не внося более сложных изменений. Таким образом, уменьшается риск снизить качество чертежа при доработке.

**Планируемые результаты работы**

1 год

* изучить среду программирования Robbo Scratch и ее возможности;
* рассмотреть потенциал программирования на Robbo Scratch при создании мультфильмов и игр

- создать собственную развивающую игру;

- принять участие в муниципальном конкурсе проектных и

исследовательских работ учащихся «Мои открытия»

(компьютерная игра «Акула обжорка»)

2 год

- создать мультфильм

- доработать игру:

- наложить музыку

- увеличить количество спрайтов с уникальной механикой

- расширить возможности основного (управляемого)

спрайта

- защитить исследовательский проект: «Создание компьютерной

игры в среде «Robbo Scratch» «Акула Обжорка», как

индивидуальный проект в 9 классе.