

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 18 ПОСЕЛКА ПАРКОВОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТИХОРЕЦКИЙ РАЙОН ИМЕНИ
ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА ПАВЛА ФЕДОТОВИЧА ГОЛОВКО

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
МБОУ СОШ № 18 пос.Паркового
от 28.08.2020г. протокол №1



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ СОШ №18
пос.Паркового
Г.П. Власова

28.08.2020 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Цифровой старт»

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год (34 часа)

Возрастная категория: 5, 6, 7 классы

Вид программы: модифицированная

Разработчик программы:
учитель русского языка и литературы
Хачатрян Л.О.

пос.Парковый, 2020г.

Пояснительная записка.

Модифицированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой старт» создана на основе программы технической направленности "21 век - информационные технологии», созданной разработчиками: Киреевой О.Н., Подосян Э.А., Хасьяновой Ф.Д., Башатовой П.А. «Цифровой старт» в рамках деятельности автономной некоммерческой организации дополнительного профессионального образования «Творческие Образовательные Технологии», рассчитана на 1 год обучения 34 часа (108 часов в авторской). Это связано с тем, что программа впервые открывается на базе МБОУ СОШ №18 пос.Паркового как апробация заинтересованности учащихся и их родителей в данном направлении.

Направленность программы.

В настоящее время информационные технологии рассматриваются как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой старт» даёт возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера, предполагает знакомство школьников с профессиональным пространством региона. В рамках программы реализуется комплекс различных видов деятельности, обращенных на раскрытие творческого потенциала личности, выработку умения критически мыслить, защищать и отстаивать свою точку зрения и убеждения, систематически обновлять и творчески применять на практике имеющиеся знания. Обучающийся получает возможность определить, к какой области он имеет наибольшую склонность, тем самым облегчается выбор его будущей профессии.

Новизна.

Новизна данной дополнительной образовательной программы заключается в том, что учащиеся создают новые цифровые технологии, при этом используют социальные сети в качестве инструмента для передачи знаний заинтересованным учащимся любого класса (среднего звена).

Предлагаемая в данной программе система формирования знаний, умений и способов деятельности, развития и социализации учащихся основана на организации технологичного подхода к обучению, в проблемном изложении материала, в переходе от репродуктивного вида работ к самостоятельным, поисково-исследовательским видам деятельности. В связи с этим основным методом обучения в данном курсе является метод проектов, а основная методическая установка – обучение учащихся навыкам самостоятельной, творческой деятельности. Метод проектов и исследовательская деятельность предполагает наличие самостоятельных действий обучающихся с обязательной презентацией результатов. Самостоятельная деятельность обучающихся и творческий подход предполагается на каждом этапе проекта – начиная от выбора темы до получения результата. При работе над проектом и исследовательской работе должен быть получен осязаемый результат: конкретное решение

проблемы или продукт, готовый к применению. Технология работы по методу проектов — это совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути. Метод проектов и исследовательская деятельность ориентированы на самостоятельную деятельность обучающихся — индивидуальную, парную, групповую, которую обучающиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Проекты, выполняемые на занятиях, краткосрочные, также средней продолжительности, которые разрабатываются на нескольких занятиях. Проекты выполняются в соответствующих средах, которые используются в качестве компьютерных инструментальных средств информационного моделирования. Важной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатика. Ее задачи - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся.

Актуальность.

Актуальность программы обусловлена быстрыми, часто непрогнозируемыми, изменениями во всех сферах жизни современного общества. В век стремительного накопления информации, научных знаний российскому обществу необходимы инициативные люди, которые могут самостоятельно принимать решения в ситуации выбора, способны к сотрудничеству, отличаются мобильностью, динамизмом, конструктивностью, обладают чувством ответственности за судьбу страны, за ее культурное и социально-экономическое процветание. Эта идея развивается в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, где цель воспитания определена как ориентация на формирование разносторонне развитой личности, способной реализовать творческий потенциал в динамичных социально-экономических условиях, как в собственных жизненных интересах, так и интересах общества. Социальный заказ в области обучения и воспитания предполагает, прежде всего, подготовку учащихся к самостоятельному усвоению знаний и их пополнению, как предпосылку для полного применения обучающимися своих творческих способностей, дарований. Способность работать с информацией в настоящее время становится ключевым интеллектуальным умением, лежащим в основе любой профессиональной компетенции. Освоение программы «Цифровой старт» будет способствовать приобретению опыта исследовательской деятельности, позволит сформировать умения самостоятельного поиска и анализа информации, выбора необходимой формы ее представления, поможет определиться в мире профессий. При этом нельзя не отметить, что в условиях сельских школ, наиболее эффективным, и в настоящее время вполне доступным средством ее формирования, являются современные информационные технологии, позволяющие обучающимся получать широкий доступ к информационным ресурсам различного уровня, отсутствующим в школьных и сельских библиотеках. Программа объединения «Цифровой старт» основана, с одной стороны, на простых в выполнении заданиях, позволяющих почувствовать удовлетворение от собственного успеха, с другой стороны, даются сложные творческие задания, при выполнении которых в комплексе используются все полученные навыки и возникает радость

созидания и преодоления. Содержание программы направлено на создание условий для развития личности обучающегося, обеспечение эмоционального благополучия, развитие эстетического вкуса, инициативы и творческих способностей, мотивации личности к познанию и творчеству, на овладение знаниями и навыками в области информационных технологий. Обучение заканчивается выполнением завершающих индивидуальных или коллективных исследовательских работ по любой теме программы, представлением презентации.

Педагогическая целесообразность.

Данная программа опирается на тенденции развития современных учащихся, способствует созданию «ситуации успеха» и осуществлению психолого-педагогической поддержки каждого учащегося.

В процессе раскрытия своего творческого потенциала учащиеся не только получают необходимые знания, умения, навыки для создания собственных информационных и социальных продуктов, но и раскрывают свои таланты и выбор на их основе наиболее подходящей для каждого профессии или направления деятельности.

Формирование ключевых компетенций, а именно коммуникативной, деятельностной, информационной, социальной, креативной, способствует готовности учащихся к эффективной и продуктивной деятельности.

Сочетание системно-деятельностного подхода и современных педагогических технологий, которые способствуют формированию у учащихся ключевых компетенций, является педагогически целесообразным.

Отличительные особенности программы.

Анализ программ по цифровым и информационным технологиям, размещенных в свободном доступе в сети Интернет показал следующее: отличительными особенностями программы «Цифровой старт» от существующих ранее программ являются:

- включение в практическую деятельность социальных сетей и приложений, часто используемых детьми не в целях обучения;
- работа с новыми технологиями 21 века;
- ориентированность на развитие личностных качеств, коммуникативных навыков, социальную адаптацию в окружающем мире путем педагогической поддержки в процессе специально организованной практической деятельности;
- подбор содержания программы основан на системно-деятельностном подходе - учащиеся получают теоретические знания через практическую деятельность;
- в практическую деятельность включены интерактивные формы обучения;
- планируемым результатом программы являются созданные учащимися собственные проекты различной направленности.

Адресат программы.

Возраст учащихся, участвующих в реализации данной рабочей программы, от 11 до 13 лет. В объединении могут заниматься учащиеся, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья.

Группы учащихся разновозрастные. Наполняемость групп – 15 человек.

Набор в объединение производится по желанию учащихся и их родителей.

Программа предназначена для учащихся с различными психофизическими возможностями здоровья.

Уровень программы, объем и сроки реализации программы.

Программа «Цифровой старт» реализуется на ознакомительном уровне и рассчитана на 1 год обучения. При разработке использован модульно-блочный принцип построения.

Формы обучения.

Форма обучения по программе «Цифровой старт» - очная. Формы организации деятельности: индивидуальная, в парах, групповая.

Режим занятий.

1 раз в неделю по 1 учебному часу, всего 34 часа в год.

Особенности организации образовательного процесса.

Состав группы постоянный. Групповая очная работа в учебном помещении. Для более глубокой проработки полученных навыков и умений существенный объём часов посвящен самостоятельной работе дома, индивидуальным консультациям и беседам, работе в пространстве расширенного социального действия – познавательные интернет-ресурсы, экскурсии, дистанционные лекции и вебинары, ролевая, деловая и коммуникативная игра, мастер-класс, тренинг, практическое занятие, эвристическая беседа, дискуссия, диспут, мозговой штурм, круглый стол, защита творческих проектов.

Цель программы.

Цели программы:

- формирование профессиональных ориентиров
- подготовка обучающихся к конкурентному профессиональному самоопределению средствами современных информационных технологий
- раскрытие и развитие творческих способностей обучающихся посредством овладения современными технологиями работы с информацией в мировом, научном и культурном информационном пространстве.

Задачи программы:

Для достижения поставленной цели в ходе образовательного процесса необходимо решить следующие образовательные задачи:

Личностно-ориентированные воспитательные задачи:

1. Формирование адекватной самооценки с точки зрения правил поведения и этики, уверенности в своих силах, самостоятельности, целеустремленности;
2. Формирование информационной и полиграфической культуры обучающихся;

3. Формирование представления о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики;

4. Приобретение опыта усидчивости, старательности, самостоятельности в работе.

Социально-ориентированные воспитательные задачи:

1. Формирование ответственного отношения к творческому труду;

2. Формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе;

3. Воспитание на основе взаимопонимания и сотрудничества между людьми.

Предметные задачи:

1. Сформировать навыки работы с компьютером;

2. Формирование основ знаний в области компьютерной графики, цветоподачи, оформления;

3. Развитие опыта создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ.

Метапредметные задачи:

1. Формирование и развитие эстетических взглядов и творческого потенциала личности средствами декоративно-прикладного искусства и через создание компьютерного рисунка;

2. Выявление и развитие детской одарённости;

3. Развитие коммуникативных качеств;

4. Развитие психических процессов: памяти, мышления, внимания.

Учебный план

№ №	Наименование раздела/модуля, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Работа с сервисом Google Диск	2	1	1	Загрузить документы на Google Диск и предоставить ссылку
2	Рабочая страница в социальных сетях (закрытый профиль)	2	1	1	Создать рабочую страницу в приложении Instagram, Vk или TikTok
3	Работа с приложением Google Forms	2	1	1	Создать тест по истории России и предоставить ссылку, разместить на рабочей странице
4	Как получить результаты с Google Forms. Работа с Google-таблицей	2	1	1	Перевести результаты теста в таблицу и предоставить ссылку, разместить на рабочей странице
5	YouTube - канал	3	1	2	Создать YouTube - канал и добавить видео (стихотворение на выбор), разместить на рабочей

					странице
6	Цифровая книга	2	1	1	Создать цифровую книгу по литературе, разместить на рабочей странице
7	Презентация - видео в Microsoft Power Point	3	1	2	Создать презентацию по теме урока любого предмета и преобразовать в видео, разместить на рабочей странице
8	"Своя игра"	3	1	2	Создать игру "Своя игра" по предложенному шаблону (по истории), разместить на рабочей странице
9	"Фабрика кроссвордов"	3	1	2	Создать кроссворд по любому предмету, разместить на рабочей странице
10	Онлайн- доска Padlet	2	1	1	Создать онлайн- доску Padlet с информацией о школе, разместить на рабочей странице
11	Игра "MIND-N-METTLE"	3	1	2	Создать игру " MIND-N-METTLE " по предложенному шаблону (по любому предмету), разместить на рабочей странице
12	Bandicam и сервис Loom	3	1	2	Создать видео обучающего характера через программу bandicam или сервис Loom, разместить на рабочей странице
13	Конструктор Classtime	2	1	1	Создать упражнения по русскому языку и предоставить ссылку, разместить на рабочей странице
14	Итоговое занятие (защита проекта)	3	1	2	Защита проектов
	Всего:	34 ч.	14ч	20 ч	

Содержание учебного плана

1. Введение. Работа с сервисом Google Диск

Теория:

Что такое Google Диск? Как с ним работать?

Практика:

Сохранение материалов на сервисе Google Диск.

2. Рабочая страница в социальных сетях (закрытый профиль)

Теория:

История создания Instagram, Vk и TikTok. Как вести рабочую страницу в социальных сетях?

Практика:

Создание рабочей страницы в приложении Instagram, Vk или TikTok

3. Работа с приложением Google Forms

Теория:

Что такое Google Forms?

Практика:

Создание тестов на Google Forms.

4. Как получить результаты с Google Forms. Работа с Google-таблицей

Теория:

Как получить результаты с Google Forms? Как работать с Google-таблицей?

Практика:

Предоставление ссылки на Google-таблицу.

5. YouTube - канал

Теория:

История создания YouTube. Как работать с видеохостингом?

Практика:

Создание видео на собственном канале.

6. Цифровая книга

Теория:

Что такое цифровая книга? Как создать цифровую книгу?

Практика:

Создание индивидуальной цифровой книги.

7. Презентация - видео в Microsoft Power Point

Теория:

История создания Microsoft Power Point. Средства для работы с Microsoft Power Point.

Практика:

Создание презентации-видео в Microsoft Power Point.

8. "Своя игра"

Теория:

Что такое "Своя игра"? Как создать игру "Своя игра"?

Практика:

Создание игры по истории.

9. "Фабрика кроссвордов"

Теория:

Что такое "Фабрика кроссвордов"? Как работать с сервисом?

Практика:

Создание кроссворда по любому предмету.

10. Онлайн- доска Padlet

Теория:

История создания онлайн- доски Padlet. Средства работы с доской.

Практика:

Создание доски с информацией о школе.

11. Игра "MIND-N-METTLE"

Теория:

История создания игры "MIND-N-METTLE". Как создать игру?

Практика:

Создание игры " MIND-N-METTLE " по предложенному шаблону (по любому предмету)

12. Bandicam и сервис Loom

Теория:

Что такое Bandicam и Loom? Как работать с этими сервисами?

Практика:

Создание видео обучающего характера через программу bandicam или сервис Loom

13. Конструктор Classtime

Теория:

Что такое Classtime? Средства создания упражнений в конструкторе.

Практика:

Создание упражнений по русскому языку.

14. Итоговое занятие

(защита проекта)

Планируемые предметные результаты:

- знать о требованиях современного общества к профессиональной деятельности человека; необходимых условиях достижения успеха в профессии; психологических основах принятия решения о выборе профессии.
- находить выход из проблемной ситуации; работать с большими массивами информации и рационально выбирать необходимую; объективно оценивать свои индивидуальные возможности и способности; ставить цели и планировать действия для их достижения; решать жизненные задачи с максимально креативным подходом к их выполнению.
- владеть навыками применения различных способов и методов самоанализа и самооценки личности; использования различных технологий и практик в решении кризисных и нестандартных жизненных и профессиональных задач; написания и защиты социального проекта; самопрезентации.

Планируемые личностные результаты:

- сформировано позитивное отношение к себе и окружающему миру;
- привить чувство любви и уважения к своему Отечеству, его народу, культуре, языку, святыням, природе;
- сформировать интерес к себе и окружающему миру;
- сформировать интерес к выбранному виду деятельности;
- сформировать творческое воображение;
- сформировать внутренняя позиция учащихся;
- сформировать личностную мотивация к учебной деятельности;
- сформировать ориентацию на моральные нормы и их выполнение.

Планируемые метапредметные результаты:

- сформировать интерес к специальным знаниям о своем таланте;
- создать предпосылки для развития эмоциональной отзывчивости;
- развить умение выражать собственные мысли, аргументировать;
- создать предпосылки для развития воображения и фантазии, творческих способностей учащихся;
- сформировать навыки общения, коммуникабельности и толерантного отношения друг к другу.

Календарный учебный план

№	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения	Дата	Время проведения
1.	Введение. Работа с сервисом Google Диск	2	беседа, практическое занятие	Загрузить документы на Google Диск и предоставить ссылку	Кабинет точки роста		
2.	Рабочая страница в социальных сетях (закрытый профиль)	2	беседа, практическое занятие	Создать рабочую страницу в приложении Instagram, Vk или TikTok	Кабинет точки роста		
3.	Работа с приложением Google Forms	2	мозговой штурм, практическое занятие	Создать тест по истории России и предоставить ссылку, разместить на рабочей странице	Кабинет точки роста		
4.	Как получить результаты с Google Forms. Работа с Google-таблицей	2	беседа, практическое занятие	Перевести результаты теста в таблицу и предоставить ссылку, разместить на рабочей странице	Кабинет точки роста		
5.	YouTube - канал	3	мозговой штурм, практическое занятие	Создать YouTube -канал и добавить видео (стихотворение на выбор), разместить на рабочей странице	Кабинет точки роста		
6.	Цифровая книга	2	беседа, практическое занятие	Создать цифровую книгу по литературе, разместить на рабочей странице	Кабинет точки роста		
7.	Презентация - видео в Microsoft Power Point	3	мозговой штурм, практическое занятие	Создать презентацию по теме урока любого предмета и преобразовать в видео, разместить на рабочей странице	Кабинет точки роста		

8.	"Своя игра"	3	практическое занятие	Создать игру "Своя игра" по предложенному шаблону (по истории), разместить на рабочей странице	Кабинет точки роста		
9.	"Фабрика кроссвордов"	3	мозговой штурм, практическое занятие	Создать кроссворд по любому предмету, разместить на рабочей странице	Кабинет точки роста		
10.	Онлайн-доска Padlet	2	мозговой штурм, практическое занятие	Создать онлайн-доску Padlet с информацией о школе, разместить на рабочей странице	Кабинет точки роста		
11.	Игра "MIND-N-METTLE"	3	практическое занятие	Создать игру "MIND-N-METTLE" по предложенному шаблону (по любому предмету), разместить на рабочей странице	Кабинет точки роста		
12.	Bandicam и сервис Loom	3	беседа, практическое занятие	Создать обучающего характера через программу bandicam или сервис Loom, разместить на рабочей странице	Кабинет точки роста		
13.	Конструктор Classtime	2	беседа, практическое занятие	Создать упражнения по русскому языку и предоставить ссылку, разместить на рабочей странице	Кабинет точки роста		
14.	Итоговое занятие (защита проекта)	3	практическое занятие	Защита проектов	Кабинет точки роста		

Условия реализации программы

Характеристика помещения, используемого для реализации программы «Цифровой старт», соответствует СанПиН 2.4.4.3172-14

"Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей"" и СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 "Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы".

Перечень оборудования, инструментов и материалов:

- Проектор и экран/ Интерактивная панель

- компьютер/ноутбуки
- фотоаппарат
- МФУ/ лазерный принтер
- Видеокамера
- Микрофон

Список использованных источников:

Нормативно-правовые источники:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р)
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
4. Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Список литературы:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
2. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики) – М, 2008
3. Загвязинский В. И. Теории обучения и воспитания. Учебник для студентов учреждений высшего профессионального образования. – М: Академия, 2013
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
5. Хахаев И. Графический редактор GIMP - первые шаги – М.: Библиотека ALT Linux 2009
6. Педагогика. /Под ред. П.И. Пидкасистого. М.: Пед. наследие России, 2010.
7. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии /Под ред. С.А. Смирнова. М.: Академия, 2010.

РАССМОТРЕНО:

На заседании методического
совета МБОУ СОШ № 18
пос.Паркового
Протокол № 1 от 28.08.2020 года
Руководитель _____ Н А Беляева

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель директора по УМР

О.В.Мирошниченко
28 августа 2020 года