

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Московская средняя общеобразовательная школа
Тюменского муниципального района
структурное подразделение
ЦЕНТР ЦИФРОВОГО И РУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ
«ТОЧКА РОСТА»



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа «МИР-ИТ. Секретная база подготовки
суперагентов» 8-9 классы

Составил: Вологин А.Г.
учитель информатики

Московский, 2023

Пояснительная записка.

Программа внеурочной деятельности «Секретная база подготовки суперагентов» составлена на основе

- требований Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС) (Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 года №1897 «Об утверждении ФГОС» с изменениями 2014 и 2015г);
- рабочих программ школьного курса информатики и технологии для 5-9 классов Фонда новых форм развития образования (федерального оператора проекта «Точка роста»), Москва 2020г.;
- ООП основного общего образования и учебного плана МКОУ «Тресоруковская СОШ»;
- методических рекомендаций по созданию региональной сети центров «Точка роста» Фонда новых форм развития образования от 25 июня 2020г, утвержденные зам. министром просвещения В.С. Басюк ;
- распоряжения Мин просвещения РФ 133 от 17 декабря 2019г «Об утверждении методических рекомендаций по созданию (обновлению) материально-технической базы центров «Точка роста» .

Для реализации программного содержания используются:

- кейсы и методические рекомендации ФГАУ «Фонда новых форм развития образования» (федерального оператора проекта «Точка роста»);
- электронные образовательные Интернет-ресурсы (см. приложение);
- оборудование центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» (Ноутбук-трансформер Asus, планшет APPLE , Мобильный интерактивный комплекс TeachTouch , квадрокоптеры Телло и Mavic, Шлем VR HTC, 3d принтер XYZprinting Da Vinci 1.0 Pro, 3d ручки)

Направленность программы

Данная программа имеет ИКТ направленность

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Программа направлена на развитие в ребенке интереса к проектной, конструкторской и предпринимательской деятельности, значительно расширяющей кругозор и образованность ребенка.

Обязательным условием организации внеурочной деятельности по курсу является использование ИКТ на этапе решения задач и для представления полученных решений, что способствует развитию соответствующих навыков информационной проектной деятельности. Предполагается использование графического редактора и редактора презентаций для организации мини-исследований, создания анимированных решений задач и представления полученных результатов. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы: презентации, защита работ, анализ, оценка, выступление перед родителями, **сверстниками**.

Формы подведения итогов реализации программы

Формой отчетности является успешное выполнение всех практических задач, последующая защита собственного реализованного проекта.

Целью внеурочной деятельности является формирование базиса компьютерной грамотности учащегося и знакомство с терминологией предмета «Информатика и ИКТ». Основными задачами **внеурочной деятельности** (пропедевтического) являются: π формирование у учащихся готовности к **информационно-учебной деятельности**, выражающейся в их желании применять средства информационных и **коммуникационных технологий** в любом предмете для реализации учебных **целей** и саморазвития.

Способы проверки прогнозируемых результатов

Формы демонстрации результатов обучения

Представление результатов образовательной деятельности пройдет в форме публичной презентации решений кейсов командами и последующих ответов выступающих на вопросы наставника и других команд.

Формы диагностики результатов обучения

Беседа, тестирование, опрос.

Планируемые результаты освоения курса (личностные, метапредметные)

Развитие метапредметных результатов:

Регулятивные:

- учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;
- планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату.

Познавательные:

- умение добывать новые знания, находить ответы на вопросы;
- умение проводить предметные наблюдения и эксперименты;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- выбор эффективного способа решения задач;
- анализ объектов с целью выделения существенных признаков;
- осуществлять сравнение и строить логические рассуждения;
- владение навыками ознакомительного, изучающего, усваивающего и поискового чтения.

Коммуникативные:

- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);
- умение координировать свои усилия с усилиями других;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- задавать вопросы;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве.

Развитие личностных результатов:

- формирование у детей мотивации к обучению, о помощи им в самоорганизации и саморазвитии;
- развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве;
- развитие критического и творческого мышления;
- формирование этнической культуры, экологического сознания, гражданской позиции; принятие и соблюдение норм школьного поведения, эмоциональная отзывчивость

1. Содержание программы внеурочной деятельности

Модуль «Знакомство с компьютером» (4ч.)

Правила поведения в компьютерном классе и организация рабочего места. Компьютеры вокруг нас. Из чего состоит компьютер? Что умеет делать компьютер?

Практические работы:

«Управляем компьютером».

«Создаем свою папку».

Модуль «Современные технологии для суперагентов»

Виртуальная и дополненная реальность

Аддитивные технологии

Модуль «Создаем модель базы суперагентов (графический редактор)»

Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков. Создание сложных рисунков. Действия над фрагментами рисунка (повороты и отражения фрагментов рисунка). Технология создания открыток, коллажей. Проектная деятельность.

Практические работы:

«Осваиваем инструменты графического редактора»

«Создаем простые рисунки».

«Создаем сложные рисунки».

«Создаем коллаж, открытку».

Создание проекта «Новогодняя открытка». Конкурс «Лучшая Новогодняя открытка».

Модуль «Создание мультфильмов и “живых” картинок о жизни суперагентов.

Основные функциональные возможности конструктора мультфильмов «Мульти-пульти». Технология объединения результатов с использованием основных этапов создания движущихся изображений на компьютере в конструкторе «Мульти-пульти», с использованием основных операций при создании изображений, операций с предметами и актерами, операций со звуком и музыкой, операций с текстом.

Практическая работа «Создание мультфильма на свободную тему».

Работа над проектом «Наша сказка».

Проект «Фантастический зверь».

Модуль «Создание проектов домов и квартир для суперагентов»

Компьютерное проектирование. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.

Практические работы:

Работа над созданием проекта дома (или квартиры)

Создание проекта кухни.

Модуль «Послание от суперагентов. Создание текстов».

Компьютерное письмо. Текстовый редактор. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов на компьютере. Оформление текста. Создание бумажной записной книжки. Оформление и распечатка собственного текста.

Практические работы:

«Работаем с клавиатурным тренажёром».

«Создаем (бедж) проект «Моё имя».

Создаем проект «Записная книжка».

Создаем проект «Мой лучший друг/Мой любимец».

Создаем проект «Наши рецепты».

Модуль «Создание мультимедийных проектов».

Мультимедийная презентация. Создание мультимедийной презентации. Вставка музыки, анимации, видео в презентации. Подготовка презентаций.

Практические работы:

«Создаем мультимедийную презентацию по теме «Моя семья»»

Создаем проект «Мой любимый праздник»,

Создаем проект «Традиции моей семьи»

Конкурс ученических проектов. Представление и защита проектов.

Календарно-тематическое планирование						
№	Название модуля	Тема занятия	Содержание занятия	Форма организации деятельности	Дата	
					план	факт
1	«Знакомство с компьютером»	Знакомство с компьютером	Компьютеры вокруг нас. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Практическая работа «Управляем компьютером»	Ф*И*		
2		Файлы и папки	Файлы. Папки (каталоги). Операции над файлами и папками (каталогами). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами). Практическая работа «Создаем свою папку»	Ф*РП*		
3	Современные технологии и для супер агентов	Виртуальная реальность.	Информация и информатика. Как человек получает информацию. Виды информации по способу получения. Практическая работа «Хранение информации»;	Ф*РП*		
4		Дополненная реальность	Носители информации. Примеры древних и современных информационных носителей. Практическая работа «Поиск информации в Интернете».	Ф*И*		
5		Аддитивные технологии.	Передача информации. Источник, канал, приёмник. Примеры передачи информации. Электронная почта. Практическая работа «Передача информации».	Ф*РП*Г*		
6		Кодирование информации.	Код, кодирование информации. Способы кодирования информации. Создание проекта «Письмо марсианам»	Ф*И*		
7		Обработка информации.	Обработка информации. Черные ящики. Практическая работа «Создаем чёрный ящик». Разработка плана действий и его запись. Практическая работа «Решение логических задач: на переливания и переправы.»	Ф*И*Г*		
8	Создаём	Работаем с графическим	Компьютерная графика.	Ф*И*РП*Г*		
9			Графический редактор Paint.			

10	модель базы супера гентов (графи ческий редакт ор)	редактором Paint.	Инструменты графического редактора. Создание простейших рисунков. Создание сложных рисунков. Создание коллажей, открыток. Проектная деятельность. Работа над проектом «Новогодняя открытка». «Практические работы»: «Осваиваем инструменты графического редактора» «Работаем с графическими фрагментами» «Создаем простые рисунки». «Создаем сложные рисунки». Работа над проектом «Новогодняя открытка». Конкурс «Лучшая Новогодняя открытка»	Ф*И*РП*Г*			
11		Фантазируем и рисуем (Создаем проект)					
12							
13							
14	Созда ние мульт фильм ов и “жив ых” карти нок Созда ние проек тов домов и кварт ир	Знакомимся с программой TixPaint.	Анимация. Компьютерная анимация. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации Проект «Фантастический зверь».	Ф*И*РП*Г*			
15		Знакомимся с программой Мульти-пульти			Основные функциональные возможности конструктора мультфильмов «Мульти-пульти». Технология объединения результатов с использованием основных этапов создания движущихся изображений на компьютере в конструкторе «Мульти- пульти», с использованием основных операций при создании изображений, операций с предметами и актерами, операций со звуком и музыкой, операций с текстом. Практическая работа «Создание мультфильма на свободную тему». Проект «Наша сказка».		
16							
17							
18							
19		Знакомимся с программой «3D: моделирован ие кухни» Создание проекта кухни	Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники,	Ф*И*			
20	РП*Г*						
21	И*РП*						
22	Ф*Г*						

			размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей. Работа над созданием проекта дома (или квартиры) Создание проекта кухни.			
24	Послание от супергеротов. Создание текстов в	Клавиатурный тренажёр.	Компьютерное письмо. Практическая работа «Клавиатурный тренажёр». Текстовый редактор. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов. Создание (беджа) проект «Моё имя». Создание бумажной записной книжки проект «Записная книжка». Проект «Мой лучший друг/Мой любимец». Оформление и распечатка собственного текста с помощью стандартного текстового редактора Проект «Наши рецепты».	Ф*И*		
25		Создаем документ.		Ф*РП*		
26		Редактируем документ.		Ф*И*		
27		Форматируем документ. Работа над проектом.		Ф*Г*		
28				Ф*И*		
29				Ф*И*		
30	Создание мультимедийных проектов	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	Мультимедийная презентация. Создание мультимедийной презентации. Вставка музыки, анимации, видео в презентации. Подготовка презентаций. Практические работы: «Создаем мультимедийную презентацию по теме «Моя семья»» Создаем проект «Мой любимый праздник», Создаем проект «Традиции моей семьи» Демонстрация созданных проектов. Конкурс ученических проектов. Представление и защита проектов.	Ф*Г*		
31		Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.		Ф*РП*		
32		Вставка рисунка, звука.		И*Г*		
33		Создание слайд фильма «Мультфильм»		И*РП*Г*		
34		Работа над проектом.		Ф*И*		
		Конкурс проектов.		И*		

Формы организации познавательной деятельности:

Ф* – фронтальная.
И* – индивидуальная.
РП* – работа в парах.
Г* – групповая.

Ожидаемые результаты работы

- Активное включение учащихся в процесс самообразования и саморазвития.
- Приобретение учащимися умений и навыков самостоятельной работы, работы в коллективе.
- Формирование у учащихся творческого и критического мышления.
- Овладение учащимися искусством дискуссии, ораторства.
- Развитие у школьников навыков, необходимых во взрослой жизни, чтобы быть успешными в условиях экономики знаний 21 века.

В процессе занятий учащиеся познакомятся с:

- - понятием векторной и растровой графики, их отличительными особенностями;
- - что такое текстовый редактор;
- - чем отличаются анимация и мультипликация;
- - как представляется звук в компьютере;
- - этапы и правила создания презентации и слайд-шоу.

Смогут выполнить

- - в среде растрового графического редактора Paint (создавать изображения и редактировать их);
- - набирать и форматировать текст, вставлять в документ рисунки и художественный текст;
- - создавать анимированные изображения, примитивные мультфильмы;
- - разрезать и склеивать звуковые файлы, создавать новые;
- - создавать интерактивные компьютерные презентации, проекты.

Таблица критериев оценки заданий и проектов состоит из пяти категорий, охватывающих все аспекты деятельности ученика, требующие оценки: оригинальность, обязательные элементы, технические навыки, выразительность, сотрудничество.