МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №18 с. Харагун

ПРИНЯТАУТВЕРЖДЕНА
на педагогическом советеДиректор МБОУ СОШ №18 с. Харагун
«29» августа 2022 г. Шаньгина О.Н
«»2022г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «SCRATCH- МАНИЯ»

Возраст учащихся: 10 - 12 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Будаева Евгения Сергеевна педагог дополнительного образования

с. Харагун

2022 г

Пояснительная записка.

Рабочая программа внеурочных занятий «SCRATCH- MAHИЯ» для 4 и 5 классов составлена на основе следующих нормативно-правовых документов:

Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 02.03.2016; с изм. и доп., вступ. в силу с 01.07.2016, ст. 2 п. 9, ст. 28 п. 6);

Нормативно-правовые акты,

обеспечивающие реализацию внеурочной деятельности ФГОС НОО:

- приказ Минобрнауки России от 05.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (в ред. приказов Минобрнауки России от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 № 2357, от 18.12.2012 № 1060, от 29.12.2014 № 1643, от 31.12.2015 № 1576);
- примерная основная образовательная программа начального общего образования (одобрена федеральным учебно-методическим объединением по общему образованию, протокол заседания от 08.04.2015 № 1/15);
- приказ Министерства общего и профессионального образования Ростовской области от 11.06.2010 №501 «О присвоении статуса областной инновационной площадки образовательным учреждениям и о лишении статуса в связи с завершением реализации образовательного инновационного проекта»;
- письмо Департамента общего образования Минобрнауки России от 12 мая 2011 года № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования».

Дополнительная образовательная программа также разработана с учетом «Гигиенических требований к условиям обучения школьников в различных видах современных общеобразовательных учреждений СанПиН 2.4.2.2821-10», другими документами об образовании, Уставом школы.

Актуальность проектной деятельности сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельного типа, методы проектно-исследовательской деятельности определены как одно из условий реализации основной образовательной программы образования.

Следует иметь в виду, что возрастные особенности младшего школьника не полной мере реализовать проведение полноценных позволяют Раннее включение в организованную специальным образом исследований. проектную деятельность творческого характера позволяет сформировать у школьника познавательный интерес и исследовательские навыки. В будущем они станут основой научно-исследовательской деятельности в вузах, для организации колледжах, техникумах и т.д.

Организация научно-познавательной деятельности школьника требует использования инструмента (средства) для выполнения как исследовательских, так и творческих проектов. В качестве такого инструмента среду МЫ видим программирования Scratch.

Scratch — это новая среда программирования, которая позволяет детям создавать собственные анимированные интерактивные истории, игры и модели. В этой среде ученики не используют готовые компьютерные игры, а конструируют свои собственные игры, истории и модели. В ходе этой созидательной деятельности у учеников формируется свобода обращения с различными элементами окружающей медиакультуры (аудио-, видео-материалы, графические материалы). В языке Scratch представлены базовые концепции программирования (циклы, логические операторы, переменные, случайные числа и т.д.).

Когда ученики создают проекты в Scratch, они осваивают следующие навыки:

- творческое мышление,
- предметное общение,
- системный анализ,
- беглое использование технологий,
- эффективное взаимодействие,
- проектирование,
- постоянное обучение

Кружок «Scratch-мания» (направление: информатика) реализуется в 5 классе по 2 часа в неделю. Всего 72 ч. «Среда программирования Scratch» является отличной средой для проектной деятельности. В ней есть все необходимое:

- графический редактор для создания и модификации визуальных объектов;
- библиотека готовых графических объектов (некоторые из них содержат наборы скриптов);
- библиотека звуков и музыкальных фрагментов;
- большое количество примеров.

Scratchявляется отличным инструментом для организации научно-познавательной деятельности школьника благодаря нескольким факторам:

- эта программная среда легка в освоении и понятна даже младшим школьникам, но при этом она позволяет составлять сложные программы;
- эта программа позволяет заниматься и программированием, и созданием творческих проектов;
- вокруг Scratch сложилось активное, творческое международное сообщество, что позволяет участвовать школьникам в международной конференции по программированию.

Язык Scratch особенно интересен для начального уровня изучения программирования. Обучение основам программирования в этой среде наиболее эффективно при выполнении небольших (поначалу) проектов. При этом естественным образом ученик овладевает интерфейсом новой для него среды, постепенно углубляясь как в возможности Scratch, так и в идеи собственно программирования. Базовый проект един для всех учеников и выполняется совместно с учителем. Затем предлагаются возможные направления развития базового проекта, которые у разных учеников могут быть различными.

При создании сложных проектов ученик не просто освоит азы программирования, но и познакомится с полным циклом разработки программы, начиная с этапа описания идеи и заканчивая тестированием и отладкой.

Scratch не просто среда для программирования, через нее можно выйти на многие другие темы школьной информатики. Важно то, что ребенок имеет возможность поделиться результатами своего творчества с друзьями или другими пользователями.

Некоторые отличительные особенности курса:

- 1. *Проектный подход*. В процессе обучения происходит воспитание культуры проектной деятельности, раскрываются и осваиваются основные шаги по разработке и созданию проекта.
- 2. Межпредметность. В курсе прослеживается тесная взаимосвязь с математикой, физикой, географией, русским языком, музыкой и другими предметами школьного цикла. Знания, полученные на других предметах, логичным образом могут быть использованы при разработке проектов.
- 3. *Пропедевтика*. Через разработку проектов учащиеся получают знания, обозначенные в программах старших классов. Так, например, осваиваются основные алгоритмические конструкции (информатика), понятие координатной плоскости (математика) и т.п.
- 4. Вариативность. Учащиеся с достаточной степенью свободы и самостоятельности могут выбирать темы проектов.
- 5. Коммуникация. В курсе предусмотрена работа в командах, парах, использование возможностей сетевого сообщества для взаимодействия. Обязательное условие публичная презентация и защита проектов.

Курс соответствует всем без исключения **целям** изучения информатики в основной школе, обозначенным во ФГОС:

- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления об алгоритмах, моделях и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;
- знакомство с языками программирования и основными алгоритмическими структурами линейной, условной и циклической;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Задачи программы:

Обучающие:

- ✓ овладеть навыками составления алгоритмов;
- ✓ изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- ✓ сформировать представление о профессии «программист»;
- ✓ сформировать навыки разработки программ;
- ✓ познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- ✓ сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

Развивающие:

- ✓ способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- ✓ развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
- ✓ развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- ✓ развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные:

- ✓ формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- ✓ развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- ✓ формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

Планируемые результаты:

Личностные: формирование ответственного отношения к учению, способности к саморазвитию; развитие осознанного и ответственного отношения к собственным

поступкам; формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные: умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности; владение основами самоконтроля, принятия решений; умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение; умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач; умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью; формирование и развитие далее ИКТ-компетенции.

Предметные: умение использовать термины «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; умение составлять неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями и записывать их на языке программирования; умение использовать логические значения, операции и выражения с ними; умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы); умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач.

Таким образом, первое знакомство со средой программирования можно организовать через Scratch, что для детей означает — через игру. Через Scratch можно раскрыть многие вопросы школьной информатики для младших школьников.

Учащиеся познакомятся не только с языком программирования, но и с текстовым, графическим редакторами, элементами пользовательского интерфейса, логикой, новыми математическими понятиями, элементами проектной деятельности.

Благодаря использованию технологии Scratch, дети получают возможность:

- постепенно учиться программированию;
- реализовать свои творческие порывы;
- участвовать в интерактивном процессе создания игр и составления программ на языке, разнообразных историях как индивидуально, так и вместе со своими сверстниками из разных стран;
- получать живой отклик от единомышленников; оценить свои творческие способности.

Деятельность по изучению Скретч происходит в рамках кружка, работа учащихся не оценивается. Имеет место неформальная оценка, обычно производимая самими учениками, когда достигаемые умения используются в последующем в учебной деятельности. Определённо можно сказать, что дети, изучавшие Скретч, отличаются от других своими подходами к решению некоторых учебных задач.

КАЛЕНДАРНО ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

No	Тема занятия	Всего	Теорети-	Практи-	УУД
п.п.		часов	ческие	чес-кие	
	Тема 1.	Знакоми	імся со сре	дой Scrat	ch. (5 ч.)
1.	Введение. Техника безопасности.	1	1		Л: широкая мотивационная основа учебной деятельности, включающая социальные, учебнопознавательные и внешние мотивы; Р: планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе внутреннем плане.
2.	Программирование. Языки программирования.	1		1	Л: учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; П: осуществлять синтез как составление целого из частей
3.	Язык программирования Scratch. Интерфейс Scratch.	1		1	Р: в сотрудничестве ставить с учителем новые учебные задачи; П: проводить сравнение, сериацию и классификацию по заданным критериям.
4.	Создание программы для Кота.	1		1	К: адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой

					речи
5.	Самостоятельная работа.	1		1	Л:способность к самооценке на основе критерия успешности Р:различать способ и результат действия, адекватно воспринимать оценку
	Тема 2. Гов	орим с і	<u> </u>	ом на Sci	ratch. (7 ч.)
1.	Основные понятия Скретч.	1	1		П: осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы
2.	Основные кнопки Скретч.	1		1	Р: принимать и сохранять учебную задачу
3.	Свойства объектов, методы и события.	1		1	П: ориентироваться на разнообразие способов решения задачи.
4.	Создание программы, включающей пройденный материал.	2	1	1	П: осуществлять синтез как составление целого из частей Р: вносить необходимые коррективы в действие в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок.
5.	Создание первой программы с использованием движения.	1		1	П: поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы.
6.	Самостоятельная работа	1		1	Р: принимать и сохранять учебную задачу, адекватно воспринимать оценку,

					выполнять материализованные учебные действия
	Тема 3	3. Проек	ст «Музык	альный»	. (5 ч.)
1.	Знакомство с музыкальными возможностями Скретч.	1	1		Л: чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства на основе знакомства с культурой
2.	Блок «Звук». Громкость. Тон. Тембр. Темп	1		1	П: осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков
3.	Запись звука, запись музыки с нот. Форматы звуковых файлов. Конвертирование звуковых файлов.	1		1	П: строить речевые высказывания в устной и письменной форме
4.	Озвучивание проектов Скретч.	1		1	Р: различать способ и результат действия
5.	Синхронизация Скриптов при помощи сообщений, создание музыкальных композиций	1		1	П: использовать знаково- символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач
	Тема 4. Проект	«Анима	ация с обр	аботкой с	событий». (6 ч.)
1.	Понятие сообщения.	1	1		Л: учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи П: осуществлять
					подведение под понятия на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков и

					их синтеза	
2.	Передача сообщения, запуск скриптов при условии получения сообщения, вызова.	1		1	Р: планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе внутреннем плане	
3.	Обмен данными между скриптами	1		1	П: ориентироваться на разнообразие способов решения задач	
4.	Изучение взаимодействия объектов на основе обмена сообщениями	1		1	П: осуществлять генерализацию и выделение общности для целого ряда объектов на основе выделения сущностной связи	
5.	Перемещения объектов в различные слои	1		1	Р: в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи	
6.	Управление событиями	1		1	Р: планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации	
	Тема 5. Костюм	кота. Ф	он. Проек	т «Привет	г из лета!». (6 ч.)	
1.	Выбор и смена костюма. Работа с фоном.	2	1	1	Л: учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи	
2.	Редактирование костюмов и фона. Создание собственных объектов	2		1	П: владеть общим приемом решения задач	
3.	Загрузка фотографий в среду Скретч.	1		1	Р: различать способ и результат действия	
4.	Создание	1		1	П: осуществлять синтез как	

	анимированной открытки.				составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты					
Тем	Тема 6. Движение спрайта по экрану. Координаты. Проект «Полет пчелы». (10 ч.)									
1.	Знакомство с системой координат на сцене скретч. Блок «Движение». Движение спрайта.	1	1		Л: учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи Р: в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи					
2.	Работа в блоке «Движение». Команда «Идти на шагов». «Повернуть к».	2		2	Р: планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе внутреннем плане					
3.	Работа в блоке «Движение». Команда «Повернуть на градусов» «идти в х: у:» «изменить х на »	2	1	1	Л: учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; П: осуществлять синтез как составление целого из частей					
4.	Работа в блоке «Движение». Команда «Плыть секунд в точку х». «если край, оттолкнуться»	1		1	П: поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы.					
5.	Создать костюмы к готовым объектам в папке «Костюмы».	2	1	1	Р: принимать и сохранять учебную задачу, адекватно воспринимать оценку,					

	Создание сценария				выполнять				
	для спрайта в				материализованные				
	костюме.				учебные действия				
	C "	2	1	1	П				
6.	Спрайт как	2	1	1	П: владеть общим приемом				
	многоразовый				решения задач				
	персонаж.								
	Тема 7. ScratchQuest . Создаем игры и истории. (10 ч.)								
1.	Разработка сценария	2	1	1	Р: в сотрудничестве с				
					учителем ставить новые				
					учебные задачи				
2.	Переход из одной	2		2	П: ориентироваться на				
	сцены в другую				разнообразие способов				
					решения задачи.				
3.	Встречи с новыми	2		2	П: владеть общим приемом				
J.	персонажами			2	решения задач				
	персопажами				решения задач				
4.	Переменные и списки	2	1	1	П: осуществлять синтез как				
					составление целого из				
					частей, самостоятельно				
					достраивая и восполняя				
					недостающие компоненты				
5.	Хранилище	2	1	1	П: владеть общим приемом				
	сценариев.				решения задач				
	Тема	 1 8. Упра	 авление сп	<u> </u> райтом. ((7 ч.)				
8.	Управление спрайтом.	7	1	6	Л: учебно-познавательный				
	i iipaziieiiiie enpairieiii	'			интерес к новому учебному				
					материалу и способам				
					решения новой частной				
					задачи				
	Тема 9.	Свобод	ное проек	гировани	е. (9 ч.)				
9.	Свободное	11	2	9	Р: планировать свое				
	проектирование.				действие в соответствии с				
					поставленной задачей и				
					условиями ее реализации				
10.	День Скретча в	5	2	3	Р: принимать и сохранять				
	России. Защита				учебную задачу, адекватно				
	•	•							

проектов.			воспринимать оценку,
			выполнять
			материализованные
			учебные действия
Итого за год:	72		

Информационно- методическое обеспечение.

Компьютер, язык программирования Scratch, учебник по программированию Скретч.

Интернет ресурсы:

https://scratch.mit.edu/

https://scratch.mit.edu/projects/908474/

https://scratch.mit.edu/projects/954346/

https://scratch.mit.edu/projects/940710/

https://scratch.mit.edu/projects/1016952/

https://scratch.mit.edu/projects/1027736/

https://scratch.mit.edu/projects/920918/

Муниципальное казенное учреждение Комитет образования муниципального района «Хилокский район»

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №18 с. Харагун

Принята на заседании	Утверждаю:
методического совета	Директор МБОУ СОШ №18 с.Харагун
«»2022 г.	О.Н.Шаньгина
Протокол №	от « <u> </u>

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Издатель»

Возраст обучающихся: 11-16 лет

Срок реализации 1 год

Автор-составитель: Сосновская Юлия Владимировна, педагог дополнительного образования

Содержание:

1.	Пояснительная записка	3 стр.
2.	Планируемые результаты	8 стр.
3.	Учебный план	9 стр.
4.	Содержание курса	11 стр.
5.	Способы проверки результатов обучения	14 стр
6.	Методическое обеспечение	16 стр.
7.	Условия реализации программы	20 стр.
8.	Список литературы	21 стр.

Пояснительная записка

Направленность (профиль) программы - социально-гуманитарная.

Нормативно-правовые основы:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
- 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»
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России)
 от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и
 осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным
 программам
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерство образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 18.11.2015 г. □

Актуальность: Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» создан в целях развития и реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного и гуманитарного профилей.

В своей деятельности Центр руководствуется Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», другими нормативными документами Министерства просвещения Российской Федерации, иными нормативными правовыми актами Российской Федерации и Забайкальского края, программой развития Центра на текущий год, планами работы.

Наше время по праву именуется «веком информатизации», когда все сферы деятельности человека — обучение, работа, досуг - пронизаны информационно-коммуникационными технологиями.

Журналистика - деятельность по сбору, обработке и распространению информации с помощью средств массовой информации. <u>Основная задача журналистики как профессии – оперативное отражение в средствах массовой </u>

информации событий, происходящих в нашей жизни. На протяжении всей истории развития цивилизации человек постоянно изобретал приспособления, помогающие ему в работе и в быту. Наверное, самым замечательным и важным изобретением XX века стал компьютер. Компьютер — это универсальный инструмент, который может помочь практически каждому. Любой инструмент становится помощником только в умелых руках.

Отличительные особенности: комплексная программа «Издатель» направлена на развитие личности ребёнка через приобщение к миру журналистики и информационно-коммуникационных технологий в условиях сельской школы.

Программа актуальна, так как отвечает потребностям сегодняшнего уровня общественной жизни;рациональна, так как способна определять цели и способы их достижения в конкретных условиях сельской школы, на основе имеющихся в образовательном учреждении ресурсов; педагогически целесообразна, так как развитие творческих способностей является одним из приоритетных направлений современного образования и воспитания.

Потребность в организацииобъединения заключается в том, что до настоящего времени дети нигде, кроме уроков русского языка и литературы, не могли реализовывать и развивать свой творческий потенциал. Немаловажно и то, что в рамках работы кружка ребята смогут не только реализовать себя в качестве журналистов, репортёров и корреспондентов, но и поработают корректорами, наборщиками, иллюстраторами. Кроме того, обучающиеся получат возможность на практике ознакомиться с возможностями пакета компьютерных программ пакета Microsoft Office.

Успешность того или иного дела часто зависит от слаженности коллектива, который над ним работает. Совместная творческая работа помогает вырабатывать такие важные человеческие качества, как:коллективизм, терпимость, терпение, доброжелательность, взаимопомощь, ответственность за порученное дело, настойчивость в достижении цели и самоконтроль.

<u>**Цель программы:**</u>развитие личности ребёнка через приобщение к миру журналистики и информационно-коммуникационных технологий в процессе совместной деятельности над выпуском школьной газеты «Портфельчик».

Под развитием личности ребёнка подразумевается воспитание творческой и социально активной личности, выявление творческого потенциала.

Задачи:

- ~ Выявитьучащихся с творческими способностями;
- ~ Создать комфортную среду для развития творческого потенциала учащихся;
- ~ Сформировать навыки работы в коллективе при создании комплексного проекта;
- ~ Научить создавать тексты различных литературных жанров;
- ~ Отработать навык поиска информации в различных информационных источниках;
- ~ Отработать навык самостоятельной работы по конструированию в настольной издательской системе MS Publisher;
- ~ Организовать регулярный выпуск школьной печатной газеты «Портфельчик».

Основная методическая установка программы - обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной и групповой работы по практическому конструированию печатного издания в настольной издательской системе MS Publisher пакета MS Office. Индивидуальная и групповая учебная деятельность сочетается с проектными формами работы по созданию печатной газеты «Портфельчик».

Программа творческого объединения «ИЗДАТЕЛЬ» рассчитана на 72 часа, предназначена для работы с детьми в системе дополнительного образования и является рабочим документом для организации текущей и перспективной деятельности.

Содержание программы соответствует интересам, образовательным потребностям и учитывает уровень развития детей.

Адресат программы: возраст детей, участвующих в реализации данной программы, составляет 11 -16 лет, это обусловлено сложностью работы и тем, что ребята первого года обучения должны иметь навыки работы с компьютером и копировально-множительной техникой. Состав группы — постоянный. Набор в группу происходит в свободном порядке, что обусловлено разнообразием специальностей, которые должен освоить обучающийся в процессе работы над печатным изданием. Количество обучающихся в группе не более15 человек, в зависимости от технического оснащения (количества машин в компьютерном классе).

Программа предусматривает:

- ~ Освоение методик создания текстов основных литературных и газетных жанров;
- ~ Освоение методик поиска и отбора информации из различных информационных источников;
- ~ Обучение навыкам конструирования печатной публикации в настольной издательской системе MS Publisher;
- ~ Отработка навыков работы над текстом и с текстом посредством совместной работы над выпусками школьной газеты «Портфельчик».

Программа реализуется в свободное от основной учебной нагрузки время, исключает общее повышение учебной нагрузки и утомляемости детей за счет:

- ~ обеспечения личностно-мотивированного участия детей в интересной и доступной деятельности;
- ~ организации естественных для соответствующего возраста форм детской активности: познание, труд, общение;
- ~ использования интерактивных способов усвоения образовательного материала.

Формы и режим занятий

Объем и срок освоения программы: Срок реализации – 1 год (72 часа). **Формы обучения** – очная

Особенности организации образовательного процесса

Программа рассчитана на детей школьного возраста 11-16 лет

Форма организации: кружок.

Формы организации учебного процесса предполагают проведение практических занятий с элементами деловых игр и моделированием реальной практики, выполнение самостоятельных творческих заданий.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год 72

Режим занятий – 2 часа 1 раз в неделю.

Особенностью программы является то, что она разбита на 3 блока:

- **1 блок теоретический**, он предусматривает изучение основ составления текстов различных литературных и газетных жанров.
- **2 блок практический**, предусматривает отработку навыков работы в настольной издательской системеMS Publisher.
- **3 блок итоговый**, он представляет собой законченный блок (модуль), направленный на закрепление теоретических знаний и практических навыков в процессе совместной деятельности над выпусками школьной газеты «Портфельчик». Количество модулей зависит от количества запланированных в учебном году номеров газеты.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Данная программа предусматривает оценку эффективности деятельности на основе <u>анализа</u> самостоятельной работы обучающихся по следующим критериям:

- способность самостоятельно находить необходимые сведения в различных источниках информации;
- правильность отбора материала для очередного номера газеты;
- умение систематизировать и анализировать собранный материал;
- навык создания текстов различных литературных жанров;
- навык работы с текстовым редактором
- навык работы с настольной издательской системой Microsoft Publisher;
- положительный опыт коллективного сотрудничества при конструировании изданий.

Анализ деятельности учащихся на учебных занятиях включает в себя:

- активность;
- самостоятельность;
- творчество.

Одним из основных критериев оценки результативности работы, обучающихся является регулярный выпуск школьной газеты «Портфельчик». Немаловажным условием также является участие в смотрах, конкурсах, выставках, а также отзывы родителей, педагогов.

Диагностика эффективности предполагает использование комплекса методов: беседа, опрос, обсуждение, практическая работа, включенное наблюдение вовремя и вне занятий, самоанализ и анализ творческих работ.

Выпуски газет публикуются на сайте школьной библиотеки

http://biblio18haragun.ucoz.ru/index/schcolnaya_gazeta/0-8

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты

- расширение круга структурирования материала;
- умение работать со справочными материалами и Интернет-ресурсами
- обогащение ключевых компетенций (коммуникативных, деятельностных и др.) художественноэстетическим содержанием;
- умение организовывать самостоятельную творческую деятельность, выбирать средства для реализации художественного замысла;
- способности оценивать результаты художественно-творческой деятельности.
- сформировано умение передачи результатов своей работы в электронном виде с помощью различных средств;
- осуществлено знакомство с основами журналистского, режиссерского мастерства;

Личностные результаты:

- ориентация в социальных ролях и межличностных отношениях;
- формирование интереса к выполнению творческих проектов;
- постановка учебной задачи, планирование (определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата); прогнозирование, контроль, коррекция и оценка;
- развиты навыки общения и коллективного творчества;
- освоена техника культуры речи;
- способность к развитию актёрских способностей и навыков;

Предметные результаты

- умение использовать компьютерные программы для обработки фото и видео файлов,
- научиться писать статьи
- освоение необходимого технического оборудования и программного обеспечения;
- сформировано умение создавать цифровую информацию для эффективного общения;

Получаемые компетенции включают в себя:

- понимание специфики телевизионной информации и экранной журналистики;
- знание видов и методик журналистского творчества на телевидении;
- базовые умения самостоятельно создавать телевизионный контент.

Учебный план творческого объединения «ИЗДАТЕЛЬ»

№	тема	количество часов				
		всего	теория	практика		
І бло	OK	14	5	9		
1.	Решение организационных вопросов. Инструктаж по технике безопасности.	1	1			
2.	Газеты и журналы как печатные издания. История их появления.	1	1			
3.	Люди каких профессий работают в редакции.	1	1			
4.	Знакомство с литературными жанрами. Методика создания текстов различных литературных жанров.	2	1	1		
5.	Основные газетные жанры.	1	1			
6.	Знакомство с периодическими изданиями, составляющими фонд школьной библиотеки.	1		1		
7.	Методика поиска необходимого материала в печатных изданиях.	1		1		
8.	Методика поиска необходимого материала на электронных носителях. Работа в сети Интернет.	2		2		
9.	Методика отбора материала из других информационных источников.	2		2		
10.	Объекты печатного издания.	2		2		
II бл	юк	18		18		
1.	Инсталяция и запуск программы. Типы публикаций. Шаблоны публикаций. Поиск шаблонов. Интерфейс программы.	1		1		
2.	ПАНЕЛИ ЗАДАЧРublisher	1		1		
3.	ПАНЕЛЬ ФОРМАТИРОВАНИЯ публикации	1		1		
4.	ПАНЕЛЬ СТИЛИ.ОКНО СОЗДАНИЯ СТИЛЯ	1		1		
5.	ПАНЕЛЬ ФОН	1		1		
6.	ПАНЕЛИ: ДИСПЕЧЕР ГРАФИКИ, СОЗДАНИЕ СОСТАВНЫХ ЭЛ.ПИСЕМ	1		1		
7.	Интерфейс программы и его настройкаПАНЕЛЬ ОБЪЕКТЫ	2		2		
8.	Создание публикации на основе шаблона. Форматирование в текстовых полях.	4		4		
9.	Форматирование по образцу, выбор и изменение шрифтов, форматирование абзацев, выравнивание	2		2		
10.	Вставка надписей, рисунков, таблиц, фигур. Настройка изображения	2		2		

11.	Изменение шаблонов, полей, ориентации или размера страницы, настройка направляющих разметки, применение схем, поиск главной страницы	2		2
Ш б.	лок	40	8	32
1.	1. Определение темы выпуска, распределение обязанностей и назначение ответственных за сбор материала для номера.	8	8	
2.	2. Обработка и редактирование собранного для номера материала.	8		8
3.	3. Набор текста на компьютере.	16		16
4.	4. Завершающее редактирование и подготовка к печати	8		8
	итого:	72	13	59

В плане выделены 3 основных блока, о которых было сказано в пояснительной записке. Следует обратить особое внимание на третий блок – он выделен жирным шрифтом. С пункта 1 по 4, он повторяется, так как направлен на закрепление полученных теоретических знаний.

В течение первого года обучения должно быть проведено тестирование с целью выявления учащихся, одарённых в области литературы и журналистики, должен быть составлен «Банк данных» таких детей; диагностика творческого потенциала, креативности; тестирование «Оценка коммуникативных и организаторских склонностей в процессе первичной профконсультации» (методика КОС В.В.Синявского и Б.А.Федоришина).

Содержание программы дополнительного образования «Издатель»

	Тема занятия	цель и содержание
1.	Решение организационных вопросов. Инструктаж по технике безопасности.	Объяснение целей и задач работы коллектива. Комплектование группы, знакомство с учащимися; Анкетирование, с целью выявления творческого потенциала учащихся, и получения необходимых анкетных данных о семейном положении и родителях. Инструктаж по технике безопасности при работе с ПК.
2.	Газеты и журналы как печатные издания. История их появления.	Объяснение понятие «периодика», знакомство детей с историей появления первых периодических изданий.
3.	Люди каких профессий работают в редакции.	Знакомство детей с профессиями: репортёр, журналист, редактор, корректор, наборщик, иллюстратор.
4.	Литературные жанры. Основные газетные жанры. Методика создания текстов различных литературных жанров.	Разнообразие литературных и жанров. Основные газетные жанры, отличие журналистики от других форм литературной деятельности. Знакомство с методикой создания текстов различных литературных жанров. Пишем текст по заданным темам.
5.	Основные газетные жанры.	Знакомство с основными газетными жанрами: репортаж, заметка, очерк, статья, интервью.
6.	Знакомство с периодическими изданиями, составляющими фонд школьной библиотеки.	Знакомство с периодическими изданиями, составляющими фонд школьной библиотеки.
7.	Методика поиска необходимого материала в печатных изданиях.	Ознакомление с методикой поиска необходимого материала в печатных изданиях, отработка навыка самостоятельной работы с печатной продукцией.
8.	Методика поиска необходимого материала на электронных носителях. Работа в сети Интернет.	Ознакомление с имеющейся в наличии продукцией на электронных носителях и обучение основам работы с ней. Обучение работе в сети Интернет.
9.	Методика отбора материала из других информационных источников.	Закрепление знаний о возможностях использования различных информационных источников.

10.	Объекты печатного издания.	Ознакомление с областью работ, которые необходимо научиться делать для подготовки печатного издания.
11.	Инсталяция и запуск программыMicrosoft Publisher. Типы публикаций. Шаблоны публикаций. Поиск шаблонов. Интерфейс программы.	Знакомство с возможностями и интерфейсом программы. Настройка окна программы: линейки, строка состояния, панель измерения, страницы публикации.
12.	ПАНЕЛИ ЗАДАЧРublisher	Знакомство с панелями задачPublisher: справочные материалы, проверка макета, задачи Publisher, поиск и замена, буфер обмена Office, коллекция клипов, деловые данные, библиотека содержимого.
13.	панель ФОРМАТИРОВАНИЯ публикации	Знакомство с панелью форматирования публикации: создание и изменение бланк-параметров, цветовых и шрифтовых схем.
14.	панель СТИЛИ.ОКНО СОЗДАНИЯ СТИЛЯ	Знакомство с возможностями создания и форматирования готовой публикации: импорт, шрифт, интервал, абзац, список, горизонтальные линейки, табуляция.
15.	панель ФОН	Изучение возможностей программы по изменению стиля и формата публикации.
16.	панели: ДИСПЕЧЕР ГРАФИКИ, СОЗДАНИЕ СОСТАВНЫХ ЭЛ.ПИСЕМ	Обучение работе с графическими объектами и создание электронных писем с составным контентом.
17.	Интерфейс программы и его настройка.Панель ОБЪЕКТЫ	Знакомство и отработка навыков работы с инструментами: выбор объектов, надпись, вставить таблицу, вставить объект WORDART, рисунок, линия, стрелка, овал, прямоугольник, автофигуры, закладка, объект библиотеки макетов.
18.	Создание публикации на основе шаблона. Форматирование в текстовых полях	Отработка навыков создания печатной публикации на основе шаблона. Открытие, создание, сохранение, экспорт, печать публикации и предоставление общего доступа к ней
19.	Форматирование по образцу, выбор и изменение шрифтов, форматирование абзацев, выравнивание	Работа с текстом: отработка приёмов форматирования в текстовых полях
20.	Вставка надписей, рисунков, таблиц, фигур. Настройка изображения	Работа с графическими объектами: отработка приёмов редактирования и настройки изображения.
21.	Изменение шаблонов, полей, ориентации или размера страницы,	Закрепление навыков работы в настольной издательской программе 12

	настройка направляющих разметки, применение схем, поиск главной страницы	Microsoft Publisher
22.	1. Определение темы выпуска, распределение обязанностей и назначение ответственных за сбор материала для номера.	Распределение учащихся на творческие группы. Определение тематики выпуска. Назначение главного редактора, выпускающего редактора, ответственных по рубрикам, ответственных за набор номера, наборщиков и журналистов.
23.	2. Обработка и редактирование собранного для номера материала.	Обработка и редактирование собранного для номера материала. Корректировка и правка текстов, литературная обработка. Консультационная помощь.
24.	3. Набор текста на компьютере.	Набор готового материала на компьютере.
25.	4. Завершающее редактирование и подготовка к печати номеров газеты «Портфельчик».	Редактирование и распечатка очередного выпуска газеты.

СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

(формы аттестации и оценочные материалы)

В качестве промежуточных результатов освоения программы могут рассматриваться: создание телесообщения, разработка сценария интервью, создание видеосюжета и т.д.

Методы и формы диагностики могут варьироваться (беседа, тестирование, творческие задания на различные темы).

В качестве параметра определения достигнутых результатов служит уровень овладения навыками по программе и творческие достижения каждого обучающегося.

Для подведения итогов реализации программы используются следующие формы:

- создание видеосюжетов;
- интервью;
- открытые занятия;
- презентации пилотных программ;
- анкеты.

Творческое задание на развитие визуального мышления

Самостоятельно придумать, снять и смонтировать небольшую видеоисторию, содержание и смысл которой будут понятны зрителю при отсутствии закадрового текста. Примерный хронометраж – 1 минута.

Творческое задание на развитие литературных навыков

Найти в газете (журнале) событийную статью и переработать текст в телевизионную версию по традиционным шаблонасюжета. Примерный объем текста сюжета – 1000 знаков.

Творческое задание на развитие зрительной памяти

и внимания

Посмотреть выпуск информационной программы и найти вней «битые» планы (планы из архивов). Объяснить, чем обосновано их использование. Приоритет для просмотра – итоговыеинформационно-аналитические программы.

Творческое задание на развитие теоретических навыков

На основе записи того или иного сюжета из эфира известных телекомпаний (можно использовать записи с интернетсайтовэтих компаний) составить его структурную «формулу», проанализировать композицию, определить длину основных элементов.

Творческое задание для развития навыков создания

телевизионных сценариев

Предложить участникам занятий написать сценарийодного из ближайших выпусков той или иной телевизионнойпрограммы. Для этого им будет необходимо посмотреть (ижелательно записать на тот или иной носитель) эту программу

и на бумаге написать в две колонки: в одной - кто и что говорил в этой программе, в другой - о том, что в это время было наэкране.

Творческое задание на развитие репортерских навыков

Предложить учащимся написать сценарийвыбранного ими сюжета в качестве домашнего задания. Если эторепортаж о предстоящем событии, учащийся должен написатьпредполагаемый закадровый текст с учетом предполагаемыхинтервью и описать предполагаемые съемки (представить себе,как будет выглядеть данное событие). Это поможет эффективно

осветить событие, полноценно организовать съемку, обратитьсяк нужным героям или комментаторам вовремя и записать интересное и актуальное интервью. Если это тематический репортаж о той или иной проблеме,

подобный подробный план до самихсъемок поможет определить, что именно необходимо снимать,у кого брать интервью, какие задавать вопросы. Попросите учащихся соблюдать условную форму сценария, разделить описаниезакадрового текста и соответствующего видеоряда на две колонки.

Методическое обеспечение программы

№п/ п	Названия разделов и тем	Формы занятий	Приёмы и методы организации образователь ного процесса	Дидактические материалы	Техническое оснащение	формы подведения итогов
1 бло	к - теоретический					
1.	Решение организационных вопросов. Инструктаж по технике безопасности.	лекция	словесный наглядный	выставка периодики; конспект занятия		беседа
2.	Газеты и журналы как печатные издания. История их появления.	лекция	словесный наглядный	конспект занятия		беседа
3.	Люди каких профессий работают в редакции.	лекция практикум	словесный наглядный практика	выставка произведений разных литературных жанров; конспект занятия		беседа
4.	Литературные жанры. Основные газетные жанры. Методика создания текстов различных литературных жанров.	лекция	словесный наглядный	конспект занятия		индивидуаль ный анализ работ
5.	Основные газетные жанры.	лекция практикум	словесный наглядный	Выставка периодики; конспект занятия		обсуждение
6.	Знакомство с периодическими изданиями, составляющими фонд школьной библиотеки.	лекция практикум	словесный наглядный	выставка; конспект занятия		опрос практическа я работа
7.	Методика поиска необходимого материала в печатных изданиях.	лекция практикум	словесный наглядный практика	выставка электронных пособий; конспект занятия		опрос практическа я работа
8.	Методика поиска необходимого материала на	лекция	словесный	конспект занятия	компьютер,	опрос

	электронных носителях. Работа в сети Интернет.		наглядный		Интернет	практическа я работа
9.	Методика отбора материала из других информационных источников.	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа MicrosoftOffice Word	практическа я работа
10.	Объекты печатного издания.	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа MicrosoftOffice Word	практическа я работа
2 бло	ок - практика					
1.	Инсталяция и запуск программы Microsoft Publisher. Типы публикаций. Шаблоны публикаций. Поиск шаблонов. Интерфейс программы.	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа Microsoft Publisher	практическа я работа
2.	ПАНЕЛИ ЗАДАЧPublisher	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа Microsoft Publisher	практическа я работа
3.	панель ФОРМАТИРОВАНИЯ публикации	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа Microsoft Publisher	практическа я работа
4.	панель СТИЛИ.ОКНО СОЗДАНИЯ СТИЛЯ	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа Microsoft Publisher	практическа я работа
5.	панель ФОН	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа Microsoft Publisher	практическа я работа

6.	панели: ДИСПЕЧЕР ГРАФИКИ, СОЗДАНИЕ СОСТАВНЫХ ЭЛ.ПИСЕМ	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа Microsoft Publisher	практическа я работа
7.	Интерфейс программы и его настройка.Панель ОБЪЕКТЫ	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа Microsoft Publisher	практическа я работа
8.	Создание публикации на основе шаблона. Форматирование в текстовых полях	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа Microsoft Publisher	практическа я работа
9.	Форматирование по образцу, выбор и изменение шрифтов, форматирование абзацев, выравнивание	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа Microsoft Publisher	практическа я работа
10.	Вставка надписей, рисунков, таблиц, фигур. Настройка изображения	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа Microsoft Publisher	практическа я работа
11.	Изменение шаблонов, полей, ориентации или размера страницы, настройка направляющих разметки, применение схем, поиск главной страницы	практикум	словесный наглядный практика	конспект занятия	компьютер программа Microsoft Publisher	практическа я работа
3 бло	ок - итоговый					
1.	1. Определение темы выпуска, распределение обязанностей и назначение ответственных за сбор материала для номера.	практикум	словесный наглядный практика	письменные принадлежности;	компьютер программа MicrosoftOffice Word	газеты газеты гьчик»
2.	2. Обработка и редактирование собранного для номера материала.	практикум	словесный наглядный практика		компьютер программа Microsoft Publisher	выпуск очередного номера газеты «Портфельчик»
3.	3. Набор текста на компьютере.	практикум	словесный		компьютер	

			наглядный	программа	
			практика	Microsoft	
				Publisher	
4.	4. Завершающее редактирование и подготовка к печати	занятие	словесный	компьютер	
	номеров газеты «Портфельчик».		наглядный	программа	
				Microsoft	
				Publisher	
				цветной	
				струйный	
				принтер	

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Технические средства, предоставлены на базе центра «Точка роста»

- ноутбуки;
- интерактивная панель;
- цифровые программы по созданию видеороликов;
- фотоаппаратура.

Информационные ресурсы

- Онлайн видео школы по монтажу и журналистики
- онлайн или выездные семинары практикумы

Кадровое обеспечение

Реализация программы и подготовка занятий осуществляется педагогом дополнительного образования в рамках его должностных обязанностей.

Педагог осуществляет дополнительное образование учащихся в соответствии со своей образовательной программой. В ходе реализации программы возможна консультативная помощь психолога для выявления скрытых способностей детей.

Список литературы

- 1. Конституция Российской Федерации[текст]//Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия[электронный ресурс]. -М.: ООО Кирилл и Мефодий, 2007. -1 электрон. опт. диск (DVD-ROM): зв.,цв.-систем. Требования:IBMPC; MSWindows 98 2000 XP; процессор Celeron 366, 128 МbO3У,DVDпривод с поддержкой чтения дисков DoubleLayer (DL),SVGA-карта 1024 ×768, 65536 цветов; мышь; Загл. с обложки.
- 2. Российская Федерация. Закон об образовании[текст]//Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия[электронный ресурс]. -М.: ООО Кирилл и Мефодий, 2007. -1 электрон. опт. диск (DVD-ROM): зв.,цв.-систем. Требования:IBMPC; MSWindows 98 2000 XP; процессор Celeron 366, 128 МbO3У,DVDпривод с поддержкой чтения дисков DoubleLayer (DL),SVGA-карта 1024 ×768, 65536 цветов; мышь; Загл. с обложки.
- 3. Декларация прав ребёнка[текст]//Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия[электронный ресурс].-М.:ООО Кирилл и Мефодий, 2007.-1 электрон. опт. диск (DVD-ROM): зв., цв.-систем. Требования:IBMPC; MSWindows 98 2000 XP; процессор Celeron 366, 128 МbОЗУ,DVDпривод с поддержкой чтения дисков DoubleLayer (DL),SVGA-карта 1024 ×768, 65536 цветов; мышь; Загл. с обложки.
- 4. Положение о Центре детского творчества «Вдохновение»
- 5. Информатика. 7 9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям /Под. ред. Н.В.Макаровой. -СПб. Питер, 2006. 288 с.: ил.
- 6. Информатика. 10-11 класс /Под. ред. H.B.Макаровой. -СПб: Питер, 2003. 300с.: ил.
- 7. Львов, М.Р. Методика развития речи старших школьников: пособие для учителя. 2-е изд., перераб. М.: Просвещение, 1985. 176с.
- 8. Никитина, Е.И. Русская речь: Учеб. пособие по развитию связной речи для 5-7 классов общеобразовательных учреждений/ Е.И. Никитина, науч. ред. В.В. Бабайцева. 4-е изд.- М.: Просвещение,1995. 191с., ил
- 9. Программа развития воспитания в системе образования России на 1999 2001 годы. Москва,1999. 38 с.
- 10. Речь. Речь. Речь: книга для учителя по развитию речи учащихся/ Под ред. Т.А.Ладыженской.-М.: Педагогика, 1983.- 144с., ил.
- 11. Рогов, Е.И.
 - Настольная книга практического психолога. Книга 2/Е.И. Рогов. М.: Просвещение, 1999. 289с.
- 12. Русская литература XIX век. Большой учебный справочник для школьников и поступающих в вузы/ Э.Л. Безносов, И.Ю. Бурдина, Н.Ю. Буровцева и др.-3изд.,

- стереотип. -М.:Дрофа, 2003.- 720с.
- 13. Русский язык: энциклопедия/ Под ред. Ю.Н. Караулова. М.: Научное издатель ство «Большая Российская энциклопедия», 2003. -Репродуктивное издание. 704с., 16 с. вкл.
- 14. Офис 2010 для чайников[электронный ресурс].- режим доступа к ст:http://www.tech-office2010.ru/page/dla-cheg0-nujna-programma-publisher
- 15. Энциклопедия школьного психолога [электронный ресурс].- режим доступа к ст: http://www.psihologu.info/

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 18 с. Харагун

Принята на заседании	Утверждаю				
педагогического совета	Директор МБОУ СОШ № 18 с.				
«» августа 2022 г.	Харагун	О.Н.Шаньгина			
	« »	20 г.			

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социальной направленности

Программу составил учитель географии высшей квалификационной категории Гвоздева Татьяна Владимировна

Пояснительная записка

Важнейшая цель современного образования и одна из приоритетных задач общества и государства – воспитание нравственного, ответственного, инициативного и компетентного гражданина России. Такой подход в образовании в противоположность концепции «усвоения знаний» предполагает освоение учащимися умений, позволяющим действовать в новых, неопределённых, проблемных ситуациях, для которых заранее нельзя наработать соответствующих средств. Их нужно находить в процессе разрешения подобных ситуаций и достигать требуемых результатов.

Это предполагает усиление прикладного, практического характера школьного образования: всё, что изучается, должно быть включено в процесс употребления, использования. Особенно это касается теоретических знаний, которые должны перестать быть мёртвым багажом и стать практическим средством объяснения явлений и решения практических задач.

Настоящая программа готовит учащихся к правильной организации учебно-исследовательской деятельности, целью которой является не столько получение собственных научных результатов, сколько получение основных представлений о методах исследования, обучение целенаправленной работе над темой, логичного построения материала, получению выводов и созданию проектов. Программа будет реализовываться в рамках работы Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», созданного в целях развития и реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного и гуманитарного профилей.

В своей деятельности Центр руководствуется Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», другими нормативными документами Министерства просвещения Российской

Федерации, иными нормативными правовыми актами Российской Федерации и Забайкальского края, программой развития Центра на текущий год, планами работы.

При проведении эксперимента ребята выносят первичные представления о взаимосвязи предметов и явлений в мире, о познаваемости мира, его материальности, о значимости действенных знаний и умений. Причем такие представления достаточно устойчивы, так как добыты в результате самостоятельной деятельности.

Факультатив реализует идею о ребенке-исследователе, о неограниченных и далеко невостребованных возможностях каждого школьника и включает эксперименты по биологии, химии, физике, науках о Земле.

Учащиеся должны

Знать:

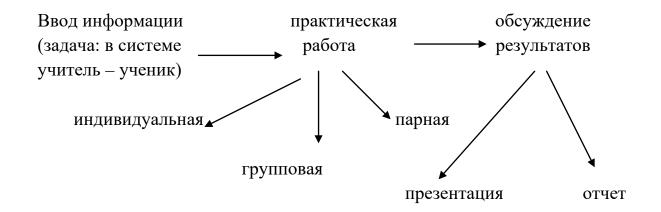
- Методы организации учебно-исследовательской работы;
- Виды информационных источников

Уметь:

- Правильно проводить исследовательскую работу;
- Работать с различными источниками информации;
- Оформлять результаты исследования

Данный курс рассчитан на 34 часа.

Технологию организации деятельности учащихся можно представить схемой:



Учебно-тематическое планирование

Тема	Тема Кол-		Деятельность уч-ся	Форма	Панируемые
	во			занятия	
	часов				
			БИОЛОГИЯ		
1.Живая и	4	Сравнить объекты,	Найти тела живой и неживой	экскурсия	Умение различать тела
неживая природа		относящиеся к живой	природы, оформить отчет в виде		живой и неживой
		и неживой природе	таблицы		природы
2.Опыты с	1	Узнать, какая часть	Выполнение эксперимента с	эксперимент	Умение объяснять
дождевыми		червя более	дождевыми червями по		результат исследования
червями		чувствительна к	определению процесса дыхания		
		запахам	червей		
3.Дыхание листа	1	Узнать с какой	Выполнение опыта,	эксперимент	Уметь отличать
		стороны листа в	иллюстрирующего физическое		физические явления от
		растение проникает	явление в живом организме:		химических,

		воздух.	испарение воды.		происходящих в живом организме			
4.Выпрямившийся стебель	1	Продемонстрировать, как вянут стебли растений из-за изменения давления воды в клетке	Проводят опыт, показывающий, что стебли растения могут вести себя как соломинки	эксперимент	Знать причину поднятия воды в стеблях растений			
5.Фабрика питания	1	Показать, что растение может само обеспечить себя питанием	По инструкции провести домашний эксперимент	Домашний эксперимент	Умение найти в источниках информации объяснение опыта			
6.Опыты с плесенью	1	Вырастить грибок под названием хлебная плесень.	Проделать эксперимент по действию дрожжей на раствор сахара, влиянию температуры на рост бактерий	Домашний эксперимент	Умение отличать физические и химические явления в живых организмах			
7.Возраст рыбы	1	Определить возраст рыбы	Проведение эксперимента	эксперимент	Умение найти в источниках информации объяснение опыта			
8.Проверим слух	1	Показать, как мы слышим звук	Проведение опыта	эксперимент	Сделать «телефон»			
9.Живые организмы весной	4	Понаблюдать влияние факторов неживой природы на жизнь природного сообщества	Наблюдение, обобщение знаний о многообразии живых организмов	экскурсия	Умение объяснять единство живой и неживой природы			
	химия							
10.Атомы и молекулы	1	Показать, что атомы состоят из двух частей –	Пронаблюдать эффект молекулярного движения. Продемонстрировать	опыт	Знать строение атома			

		положительной и отрицательной	способность моющих средств заставлять молекулы двигаться		
11.Цветные опыты	1	Посмотреть, какое влияние кислород оказывает на яблоко, как желтеет цветная бумага	Проведение химических явлений	Эксперимент	Умение определять химические явления
12.Тайнопись	1	Написать тайную записку и проявить её	Проведение опыта	Эксперимент	Умение определять химические явления
13.Опыты с веществами	2	Вырастить кристаллы, наблюдать за разделением цветов чернилах	Создание мини проекта, оформление	Эксперимент	Знать, что химические реакции могут давать тепло, свет, изменять цвет, выделять газ
	1	T	НАУКИ О ЗЕМЛЕ	T	
14.Приплюснутый шар	1	Показать, почему земной шар сплюснут у полюсов	Опытным путем демонстрируют движение земной оси	Эксперимент	Определение причин смены дня и ночи
15.Соль	1	Узнать, как образуются месторождения соли	Проводят опыт, демонстрирующий рост кристаллов	Эксперимент	Определение физических явлений
16.Бутерброд	1	Увидеть, каким образом получаются осадочные породы	Проводят опыт, демонстрирующий, как силы сжатия воздействуют на движение коры	Эксперимент	Определение физических явлений
17.Воздух	1	Показать, как струя воздуха может брызгать водой, что воздух занимает	Проведение эксперимента для определения свойств воздуха	Эксперимент	Определение физических явлений

		место, силу воздуха							
ФИЗИКА									
18.Электрическая расческа	1	Показать, что заряженные частицы издают звук	Заряжают предмет статическим электричеством	Эксперимент	Определение физических явлений				
19.Опыты с предметами	1	Узнать, как можно изменить плавучесть предмета	Выполнение опыта и объяснение его с помощью различных источников информации	Эксперимент	Знать зависимость свойств от строения				
20.Равновесие	1	Найти положение центра тяжести	Выполнение опыта	Эксперимент	Умение прогнозировать результат				
21.Инерция	1	Убедиться, что благодаря энерции предмет остается неподвижным	Выполнение опыта	Эксперимент	Умение прогнозировать результат				
22.Создание и защита проектов	6	Развитие умений планировать и организовать учебно-исследовательскую деятельность	Создание проектов по выбранным темам		Развитие исследовательской грамотности				

Примерные темы проектов:

- Загадки дождевых червей;
- В погоне за светом;
- Темная глубина;
- Живой кусочек;
- Голодные грибки;

- Растущие малютки;
- Волшебное превращение;
- Моя домашняя любимица;
- Состав витаминного супа;
- Бактерии: вред или польза

ЛИТЕРАТУРА

- 1.Дженис Ван Клив 22 экспериментов, Издательство «АСТ-ПРЕСС» 1993
- 2.Гуленкова М.А.Летняя полевая практика Издательство «Просвещение», 1994
- 3. Боднарук М.М. Занимательные материалы по биологии Издательство Просвещение, 2001

Муниципальное казенное учреждение Комитет образования муниципального района «Хилокский район»

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №18 с. Харагун

Принята на заседании	Утверждена
методического совета	Директор МБОУ СОШ №18 с. Харагун
«»2022г.	Шаньгина О.Н.
Протокол №	«»2022г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности "Медиацентр"

Возраст обучающихся: 10 - 17 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Батуева Надежда Александровна

с.Харагун, 2022-2023 уч. Год

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	5
УЧЕБНЫЙ ПЛАН	
СОДЕРЖАНИЕ КУРСА	
СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ	
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	12
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	12
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность (профиль) программы- техническая

Нормативно-правовые основы:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
- 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»
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерство образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 18.11.2015 г. □

Актуальность- Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» создан в целях развития и реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного и гуманитарного профилей.

В своей деятельности Центр руководствуется Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», другими нормативными документами Министерства просвещения Российской Федерации, иными нормативными правовыми актами Российской Федерации и Забайкальского края, программой развития Центра на текущий год, планами работы.

Школьное телевидение является одной из форм дополнительного образования в условиях образовательного учреждения, развивающее сотворчество, активность, самостоятельность учащихся в процессе сбора, исследования, обработки информации и ее оформления. Изменение информационной структуры общества требует нового подхода к формам работы. Получили новое развитие средства информации: глобальные компьютерные сети, телевидение, радио, мобильные телефонные сети. Новые информационные технологии должны стать инструментом для познания мира и осознания себя в нём.

Актуальность программы определена следующими факторами:

- школьная фото и телестудия открывает широкие возможности для знакомства и постижения целого спектра телевизионных профессий;
- объективное отражение посредством телевизионного вещания различных аспектов школьной жизни, путем создания программы «Школьные новости», а также повысить информирование учеников о тех событиях, которые происходят в школе;
 - сохранение для истории школы традиций и лучших моментов школьной жизни;
- полученные знания и умения можно применить на практике не только в профессиональной сфере, но и в кругу семьи для досуга.

Отличительные особенности- Данная программа нацелена на освоение современных информационных технологий, совершенствование основных видов речевой деятельности в их единстве и взаимосвязи; подразумевает теоретическую и практическую подготовку. Программа «Телестудия «Вспышка»» предполагает развитие коммуникативной, информационной, эмоциональной сферы личности ребёнка, содействие его социализации, выявление и развитие задатков и творческих способностей учащихся.

В настоящее время уделяется большое внимание информационным технологиям в образовательном процессе, как современному веянию времени. В рамках школьной программы учащиеся осваивают в основном офисные программы. Содержание данной программы предлагает освоение фото и видеопрограмм учащимися, с перспективой создания школьного телевидения.

Адресат программы Программа рассчитана для подростков 11 — 15 лет позволяющая раскрыть способность и возможность каждого учащегося, обеспечивает навыками, необходимыми во взрослой жизни. Занятия — групповые. Принимаются все желающие до 18 лет, не имеющие противопоказания по состоянию здоровья. Проводится стандартная диагностика с целью выявления уровня готовности ребенка и его индивидуальных способностей.

Объем и срок освоения программы Срок реализации – 1 год (170 часа).

Формы обучения– очная

Особенности организации образовательного процесса

Программа рассчитана на детей школьного возраста 11-17 лет

Форма организации: кружок.

Формы организации учебного процесса предполагают проведение практических занятий с элементами деловых игр и моделированием реальной практики, выполнение самостоятельных творческих заданий.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год 170

Количество занятий в неделю 3 занятия продолжительностью 2 академических часа.

*Цель*программы:

дать общее представление о современной профессии телевизионного журналиста и принципах функционирования экранного СМИ,

сформировать понятийный аппарат в области аудиовизуальной коммуникации, познакомить с особенностями телевизионных жанров и программ,

рассмотреть существующие методики работы журналиста, дать первичные навыки в сфере сбора, обработки и распространения информации,

изучить основные правила и технологии создания телевизионного контента, дать первичные навыки в сфере организации телевизионного производства.

Задачи:

Личностные

- способствовать повышению интереса учащихся;
- развитие творческого потенциала учащихся;
- развитие навыков общения и коллективного творчества;
- освоение техники культуры речи;
- развитие актёрских способностей и навыков;

Предметные

- освоение необходимого технического оборудования и программного обеспечения;
- формирование умения создавать цифровую информацию для эффективного общения;

Метапредметные

- формирование умения передачи результатов своей работы в электронном виде с помощью различных средств;
 - использовать технические средства для облегчения работы с аудиторией;
 - знакомство с основами журналистского, режиссерского мастерства;

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты

- расширение круга структурирования материала;
- умение работать со справочными материалами и Интернет-ресурсами
- обогащение ключевых компетенций (коммуникативных, деятельностных и др.)
- художественно-эстетическим содержанием;
- умение организовывать самостоятельную творческую деятельность, выбирать средства для реализации художественного замысла;

- способности оценивать результаты художественно-творческой деятельности.
- сформировано умение передачи результатов своей работы в электронном виде с помощью различных средств;
- осуществлено знакомство с основами журналистского, режиссерского мастерства;

Личностные результаты:

- ориентация в социальных ролях и межличностных отношениях;
- формирование интереса к выполнению творческих проектов;
- постановка учебной задачи, планирование (определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата); прогнозирование, контроль, коррекция и оценка;
- развиты навыкиобщения и коллективного творчества;
- освоена техника культуры речи;
- способность к развитию актёрских способностей и навыков;

Предметные результаты

- умение использовать компьютерные программы для обработки фото и видео файлов,
- научиться писать статьи
- освоение необходимого технического оборудования и программного обеспечения;
- сформировано умение создавать цифровую информацию для эффективного общения;

Получаемые компетенции включают в себя:

- понимание специфики телевизионной информации и экранной журналистики;
- знание видов и методик журналистского творчества на телевидении;
- базовые умения самостоятельно создавать телевизионный контент.

В результате обучения в объединении «Медиацентр» учащийся должен уметь анализировать информацию, устанавливать причинно-следственные связи, доказательно излагать материал, самостоятельно применять полученные знания, пополнять их и систематизировать. Чем раньше будет сформирована способность отбора и систематизации информации, тем успешнее ребенок будет действовать в любой предметной области, используя свое умение находить, обрабатывать и применять учебный материал.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

часов в неделю (170 ч.)

кил		Количес	ствочасоі	3
№ занятия	Темазанятия	Теория	Практика	Итого
	Вводное занятие. Из истории создания телевидения. Знакомство с цифровой аппаратурой (видеокамера, фотоаппарат).	3	3	6
	Цифровые программы			
I	Знакомство со стандартной программой Windows - WindowsMovieMaker.		3	6
	Знакомство с программой SonyVegasPro 13.0	3	3	6
	Жанры телевизионной журналистики			
	Новости – что это? Структура. Стиль.	3	3	6
	Сообщение. «Шел, увидел, сообщил». Секреты написания телесообщения.	3	3	6
II	Сюжет.	3	3	6
	Репортаж.Как написать текст. Съёмки событийного репортажа.Роль репортёра.	3	3	6
	Интервью. «Почемучки». Как придумать интересный вопрос. Правила интервью. Советы начинающему интервьюеру.	3	3	6
	«Здравствуйте, я в эфире!»			
	Этика видеоинформации.	3	3	6
III	Этапы создания телепрограммы. Распределение тем в группах.	3	3	6
	Работа в кадре.	3	3	6
	Верстка программы.	2	4	6
	«Три, два, один, мотор»			
IV	Телевизионный сценарий и планирование съемок.	3	3	6
	Организация съемочного процесса.	3	3	6
	Работа с камерой			
V	Студийная съёмка.	3	3	6
*	Съёмка за пределами студии.		3	3
Съёмка за пределами студии. Интервью с героем, уличный опрос.	3	6		
	Реклама на телевидении			
X 7 X	Реклама: чтение анонсов и рекламных текстов. Расстановка акцентов.	3	3	6
VI	Составление анонсов и рекламных текстов на заданную тему.	3	3	6
	Школьная реклама. Создание рекламы.	3	3	6

VII	«Мозговой штурм»							
VII	Съемка мини-фильма.	3	4	7				
	Подведем итоги.0							
VIII	Подготовка итогового творческого проекта учащимися.	5	20	25				
	Выпуск творческого проекта	5	3	8				
VIV	Работа над выпусками рубрик школьного телевидения в течении учебного года	3	30	33				
	Работа над школьным сайтом		12	12				
	итого:	40	130	170				

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Вводное занятие

Из истории создания телевидения. Знакомство с видеокамерой и фотоаппаратом. Профессии на телевидении (репортер, телеведущий,

оператор, режиссер). Источники информации телевизионного журналиста.

Предметные результаты.

Знание устройства фотоаппарата и видео камеры, введение в профессии журналиста, фотографа, видео оператора, режиссёра и др.

Умение: самостоятельно пользоваться фотоаппаратом и видеокамерой,

1.Цифровые программы.

Знакомство со стандартной программой Windows - WindowsMovieMaker.

Программа SonyVegasPro 13.0.

Предметные результаты.

Знание стандартной программыWindows - WindowsMovieMaker и программы SonyVegasPro 13.0.

2. Жанры телевизионной журналистики (10 часов).

Новости — что это? Структура. Стиль. Сообщение.«Шел, увидел, сообщил». Секреты написания телесообщения. Сюжет.Репортаж.Как написать текст. Съёмки событийного репортажа.Роль репортёра. Интервью.«Почемучки». Как придумать интересный вопрос. Правила интервью. Советы начинающему интервьюеру.

Предметные результаты.

Учащиеся приобретают знания о том:

- что такое новости, стиль, сообщение, репортаж, интервью;
- как написать текст, задать правильно вопрос, придумать интересный вопрос;

- какие существуют правила при создании интервью.

3.«Здравствуйте, я в эфире!».

Этика видеоинформации. Этапы создания телепрограммы. Распределение тем в группах. Работа в кадре.Верстка программы.

Предметные результаты.

Учащиеся приобретают знания:

- об этике видеоинформации;
- об этапах создания телепрограммы;
- о верстке программы;
- о работе в кадре.

4. «Три, два, один, мотор».

Телевизионный сценарий и планирование съемок. Организация съемочного процесса.

Предметные результаты.

Учащиеся приобретают знания:

- о телевизионном сценарии;
- о планировании съемок;
- об организации съемочного процесса.

5. Работа с камерой

Студийная съёмка. Съёмка за пределами студии. Интервью с героем, уличный опрос.

Предметные результаты.

Учащиеся приобретают знания:

- О съемке в студии;
- умение четко говорить;
- умение пользоваться микрофоном;
- о съемке за пределами студии;
- проводить интервью с героем, уличный опрос.

6.Реклама на телевидении.

Реклама: чтение анонсов и рекламных текстов. Расстановкаакцентов. Составление анонсов и рекламных текстов на заданную тему. Школьная реклама. Создание рекламы.

Предметные результаты.

Учащиеся приобретают знания:

- о рекламе;
- о школьной рекламе;
- о создании рекламы.

Умение:

- читать анонсы и рекламные тексты;
- составлять анонсы и рекламные тексты на заданную тему;
- создавать школьную рекламу.

7. «Мозговой штурм».

Работа над сценарием мини-фильма. Съемка мини-фильма.

Предметные результаты.

Учащиеся приобретают знания:

- о работе над сценарием мини-фильма;
- о съемке мини-фильма.

Умение:

- разрабатывать сценарий мини- фильма;
- производить съемку мини-фильма.

8.Подведем итоги.

Защита проектов учащимися.

СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

(формы аттестации и оценочные материалы)

В качестве промежуточных результатов освоения программы могут рассматриваться: создание телесообщения, разработка сценария интервью, создание видеосюжета и т.д.

Методы и формы диагностики могут варьироваться (беседа, тестирование, творческие задания на различные темы).

В качестве параметра определения достигнутых результатов служит уровень овладения навыками по программе и творческие достижения каждого обучающегося.

Для подведения итогов реализации программы используются следующие формы:

- создание видеосюжетов;
- интервью;
- открытые занятия;
- презентации пилотных программ;
- анкеты.

Творческое задание на развитие визуального мышления

Самостоятельно придумать, снять и смонтировать небольшую видеоисторию, содержание и смысл которой будут понятны зрителю при отсутствии закадрового текста. Примерный хронометраж – 1 минута.

Творческое задание на развитие литературных навыков

Найти в газете (журнале) событийную статью и переработать текст в телевизионную версию по традиционным шаблонасюжета. Примерный объем текста сюжета – 1000 знаков.

Творческое задание на развитие зрительной памяти

и внимания

Посмотреть выпуск информационной программы и найти вней «битые» планы (планы из архивов). Объяснить, чем обосновано их использование. Приоритет для просмотра – итоговыеинформационно-аналитические программы.

Творческое задание на развитие теоретических навыков

На основе записи того или иного сюжета из эфира известных телекомпаний (можно использовать записи с интернетсайтов этих компаний) составить его структурную «формулу», проанализировать композицию, определить длину основных элементов.

Творческое задание для развития навыков создания

телевизионных сценариев

Предложить участникам занятий написать сценарийодного из ближайших выпусков той или иной телевизионнойпрограммы. Для этого им будет необходимо посмотреть (ижелательно записать на тот или иной носитель) эту программу

и на бумаге написать в две колонки: в одной - кто и что говорил в этой программе, в другой - о том, что в это время было наэкране.

Творческое задание на развитие репортерских навыков

Предложить учащимся написать сценарийвыбранного ими сюжета в качестве домашнего задания. Если эторепортаж о предстоящем событии, учащийся должен написатьпредполагаемый закадровый текст с учетом предполагаемыхинтервью и описать предполагаемые съемки (представить себе,как будет выглядеть данное событие). Это поможет эффективно

осветить событие, полноценно организовать съемку, обратитьсяк нужным героям или комментаторам вовремя и записать интересное и актуальное интервью. Если это тематический репортаж о той или иной проблеме,

подобный подробный план до самихсъемок поможет определить, что именно необходимо снимать,у кого брать интервью, какие задавать вопросы. Попросите учащихся соблюдать условную форму сценария, разделить описаниезакадрового текста и соответствующего видеоряда на две колонки.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методическое обеспечение реализации программы включает, прежде всего, разнообразие форм проведения занятий.

Программа предусматривает использование следующих форм проведения занятий:

- беседа;
- иллюстрирование;
- изучение основ телевизионной журналистики;
- занятия на развития навыков создания телевизионного сценария;
- занятия на развитие репортерских навыков;
- занятия на развитие визуального мышления;
- работа в группах;
- занятия по чтению рекламных анонсов;
- создание мини-фильмов.

Предполагается, что работа по данной программе создаст благоприятные условия для личностного развития и профессионального самоопределения учащихся.

Работая по данной программе, учащиеся освоят азы профессий репортера, оператора, режиссера монтажа, тележурналиста, телеведущего. Подготовка и непосредственная работа по съемке позволит детям развить культуру речи, коммуникативные навыки.

Считаю, что данная программа – это хорошая поддержка для создания благоприятного психологического климата в коллективе.

Изучение основ тележурналистики способствует формированию у школьников правильного отношения к действительности. Обучение по данной программе увеличивает шансы быть успешными в любом выбранном ими виде деятельности.

Программа является вариативной. Могут вноситься изменения в содержание тем, практические занятия дополняться новыми приемами практического исполнения.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Технические средства, предоставлены на базе центра «Точка роста»

- ноутбуки;
- интерактивная панель;
- цифровые программы по созданию видеороликов;
- фотоаппаратура.

Информационные ресурсы

- Онлайн видео школы по монтажу и журналистики
- онлайн или выездные семинары практикумы

Кадровое обеспечение

Реализация программы и подготовка занятий осуществляется педагогом дополнительного образования в рамках его должностных обязанностей.

Педагог осуществляет дополнительное образование учащихся в соответствии со своей образовательной программой. В ходе реализации программы возможна консультативная помощь психолога для выявления скрытых способностей детей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Матанис В.А. Медиацентр в образовательной организации: краткие рекомендации по организации работы радиостудии // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2017. No 3-2. C. 84-87.
- 2. Николаева, М.А.Практикум по медиапланированию[Электронный ресурс]:учебное пособие / М. А. Николаева; Урал.гос. пед. ун-т. –Электрон.дан. Екатеринбург, 2017
- 3. Сухорукова Н.Н. Школьный медиацентр в решении проблем модернизации образовательного и воспитательного процессов // Научно-методический журнал Педагогический поиск. 2015. Т. 1.No 6. С. 21-30.

Муниципальное казенное учреждение Комитет образования муниципального района «Хилокский район»

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Центр детского творчества «ВДОХНОВЕНИЕ»

Принята на заседании	Утверждено
методического совета	Директор МБУ ДОД ЦДТ «Вдохновение»
«»2022г.	О.П.Артамонова
Протокол №	OT
	«»2022

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

"ЗД МОДЕЛИРОВАНИЕ"

Направленность: техническая Возраст обучающихся: 11-12- лет

Срок реализации: 1 год

Уровень программы: общекультурный Статус программы: модифицированная

Составитель: Михайлова Татьяна Николаевна, педагог дополнительного образования

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность (профиль) программы— техническая

Нормативно-правовые основы:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
- 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»
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерство образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 18.11.2015 г.

Актуальность

В современном мире популярность 3D-моделирования набирает обороты. Занятия по данной программе способствуют раскрытию творческого потенциала детей и их социализации. Систематизированный подход в обучении детей 3D-моделированию может помочь ребёнку в выборе будущей профессии.

Актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на получение учащимися знаний в области конструирования и технологий и нацеливает детей на осознанный выбор профессии, связанной с техникой,

изобразительным искусством, дизайном (инженер-конструктор, инженертехнолог, проектировщик, художник, дизайнер и т.д.).

Отличительные особенности-

Данная программа направлена на развитие мышления ребенка, творческих способностей, на умение планировать свою деятельность, на умение находить и исправлять свои ошибки.

Адресат программы Программа рассчитана для подростков 12-16 лет позволяющая раскрыть способность и возможность каждого учащегося, обеспечивает навыками, необходимыми во взрослой жизни. Занятия – групповые. Принимаются все желающие 6-10 классов, не имеющие противопоказания по состоянию здоровья. Проводится стандартная диагностика с целью выявления уровня готовности ребенка и его индивидуальных способностей.

Объем и срок освоения программы Срок реализации – 1 год (72 часа).

Формы обучения– очная

Особенности организации образовательного процесса

Программа рассчитана на детей школьного возраста 11-12 лет Форма организации: кружок.

Формы организации учебного процесса предполагают проведение практических занятий в программах трехмерного моделирования, изучение методов и правил выполнения 3D объектов, изучение программы CURA 15.04.3, выполнение самостоятельных творческих заданий, создание и защита индивидуальных проектов.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год 72

Количество занятий в неделю 2 занятия продолжительностью 1 академический час.

Основные формы проведения занятий: учебное занятие, защита проекта, презентация. Организационная форма работы объединения — группы по 12-15 человек. Группы формируются разновозрастные.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы:

формирование и развитие у обучающихся интеллектуальных и практических компетенций в области создания пространственных моделей, освоение элементов основных предпрофессиональных навыков специалиста по трёхмерному моделированию.

Задачи:

Личностные

- способствовать повышению интереса учащихся;
- развитие творческого потенциала учащихся;

Предметные

- Обучение учащихся основам конструирования моделей и ознакомление их с принципами моделирования.
- Формирование у учащихся целостного представления пространственного моделирования и проектирования объектов на компьютере.
- Приобщение учащихся к графической культуре, применение машинных способов передачи графической информации. Развитие образного пространственного мышления учащихся.
- Формирование представлений о профессиях и профессиональных компетенциях в области графического представления пространственных моделей.

Метапредметные

- формирование умения передачи результатов своей работы в электронном виде с помощью компьютерных программ;

Содержание данного курса предусматривает обзорное знакомство с системой трехмерного моделирования, методов и правил выполнения 3D объектов, изучение программы CURA 15.04.3, которая позволяет преобразовывать трехмерную модель в G-код, тем самым давая возможность

распечатать ее на 3D-принтере и программы Printrun 2014.08.01, которая необходима для управления 3D-принтером.

Реализация программы рассчитана на 72 часа, 2 часа в неделю.

1.3. Содержание программы

Содержание учебного плана

- 1. 3D-моделирование. Современные возможности. (14 ч.)
- 2. Типы трёхмерных моделей. Построение составных объектов (14 ч.)
- 3. Основные понятия компьютерной графики. (22 ч.)
- 4. Работа в программах CURA 15.04.3 и Printrun 2014.08.01, 3D-принтером (22 ч.)

Содержание изучаемого материала

1. Вводный инструктаж по ТБ. Введение в 3D-моделирование

Теоретическая часть. Вводный инструктаж по ТБ. Введение в моделирование.

Практическая часть. Правила безопасной работы в компьютерном классе. Просмотр видеоурока «Техника безопасности».

2. Информация и информационные процессы

Теоретическая часть. Понятие информации и её свойства, технология сбора, хранения, передачи, обработки и представления информации. Понятие информационных технологий (ИТ). Классификация ИТ по сферам применения. Практическая часть. Просмотр видеоурока «Компьютер как универсальное устройство для работы с информацией».

3. Основы 3D-моделирования

Теоретическая часть. Файловая система. Графический пользовательский интерфейс ПО 3D-принтера (рабочий стол, окна, диалоговые окна, меню). Оперирование компьютерными информационными объектами в нагляднографической форме: создание, именование, сохранение, удаление объектов, организация их семейств.

Практическая часть. Бумажное макетирование. Основы работы с материалом. Характеристика, особенности работы. Технические приёмы. Создание 3D-модели из бумаги. Чертёж. Развёртка. Сборка модели. 3D-принтер. Понятие трехмерного объекта. Вершины, ребра, грани объекта, их видимость. Подготовка к 3D-печати. Знакомство с компьютерной программой MakerBot Print. Элементы интерфейса. Навыки трехмерного моделирования.

4. Объемное рисование печать на 3D-принтере

Теоретическая часть Выбор образцов 3D моделей. Создание 3D моделей по образцу.

Программное обеспечение 3D-принтера. Интерфейс, особенности ПО. Настройка печати, обзор параметров. Настройка принтера. Замена сопла.

Практическая часть.

Практическая работа №1. Настройка пользовательского интерфейса.

Практическая работа №2. Создание простой детали.

Практическая работа №3. Работа с готовыми шаблонами. Создание Миньона.

Практическая работа №4. Работа с готовыми шаблонами. Создание снежинок.

Практическая работа №5. Работа с готовыми шаблонами. Создание новогодней елочки.

Практическая работа №6. Работа с готовыми шаблонами. Создание брелоков майнкрафт.

Практическая работа №7. Работа с готовыми шаблонами. Создание кубка.

Практическая работа №8. Работа с готовыми шаблонами. Создание закладок – сердечко.

Практическая работа №9. Работа с готовыми шаблонами. Создание очков.

Практическая работа №10. Работа с готовыми шаблонами. Создание бабочки.

Практическая работа №11. Работа с готовыми шаблонами. Создание пингвина.

Практическая работа №12. Работа с готовыми шаблонами. Создание приведения.

Практическая работа №13. Работа с готовыми шаблонами. Создание брелоков пазлов.

Практическая работа №14. Работа с готовыми шаблонами. Создание капкейков.

Практическая работа №15. Работа с готовыми шаблонами. Создание фруктов.

Практическая работа №16. Работа с готовыми шаблонами. Создание глобуса.

Практическая работа №17. Работа с готовыми шаблонами. Создание велосипеда. Практическая работа №18. Работа с готовыми шаблонами. Создание подставки

под горячее.

Практическая работа №19. Работа с готовыми шаблонами. Создание рамки для фото.

Практическая работа №20. Работа с готовыми шаблонами. Создание брошки на одежду.

Практическая работа №21. Работа с готовыми шаблонами. Создание домика.

5. Выполнение творческих заданий по созданию 3D-моделей. Защита проектов

Подготовка обучающимися своего проекта к защите. Выступление и защита проекта.

Программа данного кружкового объединения ориентирована на систематизацию знаний и умений по курсу информатики в части изучения информационного моделирования. Кружок рассчитан на 36 часов и посвящен изучению основ создания моделей средствами редактора трехмерной графики MakerBot Print, MakerBot Mobile и с помощью 3D-принтера.

Практические задания, выполняемые в ходе изучения материала кружка, готовят учеников к решению ряда задач Единого государственного экзамена,

связанных с построением и расчетом объектов стереометрии.

Кружок с одной стороны призван развить умения использовать трехмерные графические представления информации в процессе обучения в образовательном учреждении общего среднего образования, а с другой - предназначен для прикладного использования обучающимися в их дальнейшей учебной или производственной деятельности.

1.4. Планируемые результаты

Метапредметные результаты

- обогащение ключевых компетенций (коммуникативных, деятельностных и др.)
- умение организовывать самостоятельную творческую деятельность
- способности оценивать результаты своей деятельности.
- сформировано умение представлять созданные проекты

Личностные результаты:

- формирование интереса к выполнению творческих проектов;
- постановка учебной задачи, планирование (определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата); прогнозирование, контроль, коррекция и оценка;

Предметные результаты

- умение использовать прикладное программное обеспечение для создания индивидуальных проектов
- освоение необходимого технического оборудования и программного обеспечения;

Получаемые компетенции включают в себя:

ребенок может планировать свою деятельность, выбирать для реализации своего проекта методы и средства, исправлять свои ошибки, анализировать свои действия.

Основным методом является исследовательская деятельность, направленная на развитие познавательных интересов, на развитие творческих способностей

ребенка. Ребенок учится анализировать учебную проблему, ищет пути исправления собственных ошибок и, как следствие, создает собственный проект.

В данном курсе можно выявить связи со следующими школьными дисциплинами:

- технология закрепление методов работы с бумагой, деревом, ножницами, клеем,
- изобразительное искусство навыки раскрашивания разверток моделей, и готовых 3D-моделей

информатика – работа на компьютере в специализированных программах, освоение основ 3D-печати.

СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ (формы аттестации и оценочные материалы)

В качестве промежуточных результатов освоения программы могут рассматриваться: разработка и защита индивидуальных проектов

Методы и формы диагностики могут варьироваться (беседа, тестирование, творческие задания на различные темы).

В качестве параметра определения достигнутых результатов служит уровень овладения навыками работы в прикладных программах и творческие достижения каждого обучающегося.

Для подведения итогов реализации программы используются следующие формы:

- создание проектов по теме;
- - открытые занятия;
- презентации проектов;

Творческое задание на развитие визуального мышления

Самостоятельно моделировать в разных программах

Творческое задание на развитие теоретических навыков

Используя ПО создать проект

2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Форма аттестации и оценочные материалы

При реализации программы проводится входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль за усвоением пройденного материала.

Входной контроль проводится при зачислении ребенка на обучение по программе с целью определения наличия специальных знаний и навыков в соответствующей образовательной деятельности для установления уровня сложности освоения программы. Входной контроль проводится в форме собеседования. Выявляются умения, навыки и интересы обучающихся посредством беседы.

Текущий контроль проводится на каждом занятии с целью выявления правильности применения теоретических знаний и практических умений. Текущий контроль может быть реализован посредством следующих форм: наблюдение, творческие работы, проблемные задачи, практические работы и т. д. Комплексное применение различных форм позволяет своевременно оценить, насколько освоен учающимися изучаемый материал программы.

Промежуточный контроль осуществляется в середине учебного года с целью выявления уровня развития умений и навыков учающихся и определения необходимости внесения корректировок в календарно-тематический план.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Процедура итоговой аттестации организуется в форме выставки творческих работ.

2.2. Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы: созданные модели, разработанные проекты, грамоты за презентацию своих проектов

- 2.3. Рабочие программы модулей, курсов, дисциплин, предметов и др.
- 1. 3D-моделирование. Современные возможности. (14 ч.)
- 2. Типы трёхмерных моделей. Построение составных объектов (14 ч.)
- 3. Основные понятия компьютерной графики. (22 ч.)
- 4. Работа в программах CURA 15.04.3 и Printrun 2014.08.01, 3D-принтером (22 ч.)

Учебно – тематический план 2 часа в неделю (72 ч.)

№ занят ия	Тема	Кол-во часов			
****		теория	практи ка	итого	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	1	1	2	
2	3D-моделирование. Современные возможности.	1	1	2	
3	3D-моделирование. Материалы. Технические возможности.	1	1	2	
4	3D-принтер. Третья техническая революция.	1	1	2	
5	Бумажное макетирование. Техника безопасности. Основы работы с материалом. Характеристика, особенности работы. Технические приёмы.	1	1	2	
6	Создание 3D-модели из бумаги. Чертёж. Развёртка.	1	1	2	
7	Создание 3D-модели из бумаги. Сборка модели.	1	1	2	
8	Создание 3D-модели из бумаги. Завершение работы	1	1	2	
9	Типы трёхмерных моделей. Построение составных объектов из деревянных заготовок.	1	1	2	
10	Станок деревообрабатывающий многофункциональный бытовой. Особенности работы. Техника безопасности	1	1	2	
11	Создание трёхмерной модели из деревянных заготовок. Разработка проекта. Чертёж.	1	1	2	
12	Работа с деревом. Заготовки. Подготовка к сборке модели.	1	1	2	
13	Работа с деревом. Заготовки. Подготовка к сборке модели.	1	1	2	
14	Создание трёхмерной модели из деревянных заготовок. Сборка.	1	1	2	

1.5		1	1	2
15	Создание трёхмерной модели из	1	1	2
1.6	деревянных заготовок. Завершение работы.	1	4	2
16	Введение. Основные понятия	1	1	2
	компьютерной графики. Техника			
	безопасности.			
17	Понятие трехмерного объекта. Вершины,	1	1	2
	ребра, грани объекта, их видимость.			
18	Знакомство с компьютерной программой	1	1	3
	CURA 15.04.3. Элементы интерфейса			
19	Практическая работа.		3	3
20	Преобразование объектов: перемещение,	1	2	3
	масштабирование, поворот, растягивание-			
	сжатие и т.д.			
21	Практическая работа.		3	3
22	Преобразование трехмерной модель в G-	1	1	2
	код. Подготовка к печати.	1	1	2
23	Практическая работа.		2	2
	1	1		
24	Знакомство с компьютерной программой	1	1	2
25	Printrun 2014.08.01. Элементы интерфейса		2	2
25	Практическая работа.		2	2
26	3D-принтер. Техника безопасности.	1	1	2
	Подготовка к 3D-печати			
27	Работа в программах CURA 15.04.3		2	2
	иPrintrun 2014.08.01, 3D-принтером.			
	Работа в группе.			
28	Работа в программах CURA 15.04.3 и		2	2
	Printrun 2014.08.01, 3D-принтером. Работа			
	в группе.			
29	Работа в программах CURA 15.04.3 и		2	2
	Printrun 2014.08.01, 3D-принтером.			
	Самостоятельная работа			
30	Работа в программах CURA 15.04.3 и		2	2
	Printrun 2014.08.01, 3D-принтером.			
	Самостоятельная работа			
31	Работа в программах CURA 15.04.3 и		2	2
	Printrun 2014.08.01, 3D-принтером.			
	Самостоятельная работа			
32	Творческое оформление работы		2	2
33	Творческое оформление работы		2	2
	120p teekee eqopimienne paoorbi		_	_
34	Итоговое занятие.		2	2
	ı		I	

2.4. Условия реализации программы

Учебно-методическое оснащение

Методическое обеспечение реализации программы включает, прежде всего, разнообразие форм проведения занятий.

Программа предусматривает использование следующих форм проведения занятий:

- индивидуальный проект;
- занятия на развитие пространственного мышления;
- защита проекта

Предполагается, что работа по данной программе создаст благоприятные условия для личностного развития.

Работая по данной программе, учащиеся освоят прикладное ПО и работу с 3D принтерем.

Программа является вариативной. Могут вноситься изменения в содержание тем, практические занятия дополняться новыми приемами практического исполнения.

Материально-техническое оснащение

Технические средства, предоставлены на базе центра «Точка роста»

- ноутбуки;
- интерактивная панель;
- 3-D принтер

Информационные ресурсы

- онлайн-пособия по работе с программным обеспечением

Методические материалы

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения занятий. Это беседы, из которых дети узнают много новой

информации, практические задания для закрепления теоретических знаний и осуществления собственных незабываемых открытий. Программно-методическое и информационное обеспечение помогают проводить занятия интересно и грамотно.

Ведущей педагогической идеей дополнительной общеобразовательной программы является включение обучающихся в активную творческую деятельность на основе системно-деятельностного и личностно-ориентированного подходов в обучении. Любой технический объект, чтобы пользовался спросом, должен быть не только надежным, но и эстетически-привлекательным.

Занятия развивают эстетический вкус, техническую мысль, воображение, формируют конструктивные навыки. Повышают качество проводимого после школьных занятий времени, что развивает коммуникативные умения, содействуют профилактике асоциального поведения детей и подростков.

Методическое оснащение заключается в следующем:

- 1. Подготовка подробного учебного плана с учётом необходимого разнообразия (по тематике, сложности и трудоёмкости) и доступности техники выполнения моделей, постепенного нарастания их сложности и трудоёмкости.
- 2. Подготовка методических материалов (плакатов, шаблонов, образцовых моделей по некоторым темам и т.п.).
 - 3. Обеспечение обучающихся тематической литературой
 - 4. Обеспечение расходным материалом
- 5. Коллективное и индивидуальное участие обучающихся в тематических конкурсах, олимпиадах.
- 6. Непрерывное самообразование и творческая работа педагога (знакомство с новинками тематической литературы, а по возможности и непосредственное общение с ведущими специалистами, внимание и стремление к разработке собственных фигурок, методик, программ.
- 7. Передача опыта заинтересованным в этом преподавателям и любителям 3D-моделирования через семинары повышения квалификации, книги и т.п.

Календарный учебный график

No	Mec	Дата	Время	Форма	Кол-	Тема занятия	Мест	Формы
	яц		прове-	занятия	ВО		O	контроля
			дения		часо		прове	
			заняти		В		-	
			й				дени	
							Я	
				Введени	е в 3D-	моделирование (2часа))	
1	Сент	02.0	14.30-	Беседа	2	Вводный инструктаж	каб. 2	Фронтальн
	ябрь	9	15.10			по ТБ. Введение в		ый опрос
						моделирование.		
			Инфо	рмация и	инфор	мационные процессы	(4 часа))
2		09.0	14.30-	Беседа	2	Понятие информации	каб.2	Фронтальн
		9	15.10			и её свойства,		ый опрос
						технология сбора,		

3		16.0	14.30- 15.10	Беседа	2	хранения, передачи, обработки и представления информации. Понятие информационных технологий (ИТ). Классификация ИТ по сферам применения.	каб.2	Фронтальн ый опрос
				Основы	3D-мо	делирования (24 часов)	
4		23.0	14.30- 15.10	Беседа	2	Изучение программ по созданию 3D-моделей.	каб.2	Фронтальн ый опрос
5		30.0	14.30- 15.10	Беседа	2	3D-моделирование. Современные возможности.	каб.2	Фронтальн ый опрос
6	Октя брь	07.1	14.30- 15.10	Практи ческая работа	3	3D-моделирование. Материалы. Технические возможности.	каб.2	Практическ ая работа
7		14.1	14.30- 15.10	Практи ческая работа	3	3D-принтер. Третья техническая революция.	каб.2	Практическ ая работа
8		21.1	14.30- 15.10	Практи ческая работа	3	Бумажное макетирование. Техника безопасности.	каб.2	Практическ ая работа
9		28.1	14.30- 15.10	Практи ческая работа	3	Основы работы с материалом. Характеристика, особенности работы. Технические приёмы.	каб.2	Практическ ая работа
1 0	Ноя брь	04.1	14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Создание 3D-модели из бумаги. Чертёж. Развёртка. Сборка модели.	каб.2	Практическ ая работа
1		11.1	14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	3D-принтер. Понятие трехмерного объекта. Вершины, ребра, грани объекта, их видимость. Подготовка к 3D-печати	каб.2	Практическ ая работа

1 3		18.1 1 25.1 1	14.30- 15.10 14.30- 15.10	Практи ческая работа Практи ческая работа	2	Знакомство с компьютерной программой МакеrBot Print. Элементы интерфейса. Знакомство с компьютерной программой MakerBot Mobile. Элементы интерфейса.	каб.2	Практическ ая работа Практическ ая работа
				loe nucosai	ние и п	ечать на 3D-принтере	(42 yac	(a)
1	Дека	02.1	14.30-	Практи	2	Практическая	каб.2	Практическ
4	брь	2	15.10	ческая работа	2	работа №1. Настройка пользовательского интерфейса.	Ruo.2	ая работа
1 5		09.1	14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №2. Создание простой детали.	каб.2	Практическ ая работа
1 6		16.1	14.30- 15.10	Беседа	2	Практическая работа с готовыми шаблонами. Создание Миньона.	каб.2	Практическ ая работа
7		23.1	14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №4. Работа с готовыми шаблонами. Создание снежинок.	каб.2	Практическ ая работа
1 8			14.30- 15.10	Беседа	2	Практическая работа с готовыми шаблонами. Создание новогодней елочки.	каб.2	Практическ ая работа
9	Янва рь		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа № 6. Работа с готовыми шаблонами. Создание брелоков майнкрафт.	каб.2	Практическ ая работа
2 0			14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №7. Работа с готовыми шаблонами.	каб.2	Практическ ая работа

					Создание кубка.		
2 1		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа с готовыми шаблонами. Создание закладок – сердечко.	каб.2	Практическ ая работа
2 2		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа с готовыми шаблонами. Создание очков.	каб.2	Практическ ая работа
2 3		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №10. Работа с готовыми шаблонами. Создание бабочки.	каб.2	Практическ ая работа
2 4	Фев раль	14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №11. Работа с готовыми шаблонами. Создание пингвина.	каб.2	Практическ ая работа
2 5		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №12. Работа с готовыми шаблонами. Создание приведения.	каб.2	Практическ ая работа
2 6		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №13. Работа с готовыми шаблонами. Создание брелоков пазлов.	каб.2	Практическ ая работа
2 7	Т	14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №14. Работа с готовыми шаблонами. Создание капкейков.	каб.2	Практическ ая работа
2 8		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №15. Работа с готовыми шаблонами. Создание фруктов.	каб.2	Практическ ая работа

2 9		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №16. Работа с готовыми шаблонами. Создание глобуса.	каб.2	Практическ ая работа
3 0		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №17. Работа с готовыми шаблонами. Создание велосипеда.	каб.2	Практическ ая работа
3 1	Апр ель	14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №18. Работа с готовыми шаблонами. Создание подставки под горячее.	каб.2	Практическ ая работа
3 2		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №19. Работа с готовыми шаблонами. Создание рамки для фото.	каб.2	Практическ ая работа
3 3		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №20. Работа с готовыми шаблонами. Создание брошки на одежду.	каб.2	Практическ ая работа
3 4		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Практическая работа №21. Работа с готовыми шаблонами. Создание домика.	каб.2	Практическ ая работа
	35.4				аний по созданию3D-м		
3 5	Май	14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Выполнение творческих заданий по созданию 3D-моделей. Защита проекта.	каб.2	Практическ ая работа
3 6		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Выполнение творческих заданий по созданию 3D-моделей. Защита	каб.2	Практическ ая работа

			HID	оекта.	
			111	o one on	

Список литературы

- 1. Горьков Д. Tinkercad. Для начинающих. Подробное руководство по началу работы в Tinkercad, 2015 г. https://himfaq.ru/books/3d-pechat/Tinkercaddlia-nachinayuschih-kniga-skachat.pdf
- 2. Первые шаги 3D моделирования и печати. Урок 1. Введение (https://www.youtube.com/watch?v=iGrp8fFqisg&list=PLdxkNzRNCUZNSVpbP7bfa (CnZPbrYdwSyQ)
- 3. Первые шаги 3D моделирования и печати. Урок 2. Основные инструменты работы в Tinkercad (https://www.youtube.com/watch?v=6uCxG1h05Rk&list=PLdxkNzRNCUZNSVpbP7bfaCnZPbrYdwSyQ&index=2)
- 4. Первые шаги 3D моделирования и печати. Урок 3. Дополнительные элементы для более точного проектирования (https://www.youtube.com/watch?v=M4yptF-KF8Q&list=PLdxkNzRNCUZNSVpbP7bfaCnZPbrYdwSyQ&index=3)
- 5. Первые шаги 3D моделирования и печати. Урок 4. Создание цветной модели в Tinkercad (https://www.youtube.com/watch?v=Ta8D06XsEeM&list=PLdxkNzRNCUZNSVpbP7 bfaCnZPbrYdwSyQ&index=4)
- 6. Первые шаги 3D моделирования и печати. Урок 5. Отправка моделей на печать (https://www.youtube.com/watch?v=8E_lwMniNbk&list=PLdxkNzRNCUZNSVpbP7b faCnZPbrYdwSyQ&index=5)
- 7. Первые шаги 3D моделирования и печати. Урок 6. Правильная компановка элементов при моделировании более сложных структур (https://www.youtube.com/watch?v=wWzmWkZIvdU&list=PLdxkNzRNCUZNSVpbP 7bfaCnZPbrYdwSyQ&index=6)
- 8. Первые шаги 3D моделирования и печати. Урок 7.1. Проекты, сделанные в Tinkercad с применением 3D моделирования (https://www.youtube.com/watch?v=OqN893sydQs&list=PLdxkNzRNCUZNSVpbP7bfaCnZPbrYdwSyQ&index=7

)

- 9. Первые шаги 3D моделирования и печати. Урок 7.2 (Продолжение). Проекты, сделанные в Tinkercad с применением 3D печати https://www.youtube.com/watch?v=i37JRi6ceYs&list=PLdxkNzRNCUZNSVpbP7bfa CnZPbrYdwSyQ&index=8
- 10. Первые шаги 3D моделирования и печати. Урок 8. Генератор форм и как программировать свои примитивы $\frac{\text{(https://www.youtube.com/watch?v=rtp7_mcUh1E\&list=PLdxkNzRNCUZNSVpbP7bf}}{\text{aCnZPbrYdwSyQ&index=9}})$
- 11. Первые шаги 3D моделирования и печати. Урок 9. Что такое проектная работа? Сложная печать (https://www.youtube.com/watch?v=ENKtczKAsFM&list=PLdxkNzRNCUZNSVpbP7 bfaCnZPbrYdwSyQ&index=10)

Муниципальное казенное учреждение Комитет образования муниципального района «Хилокский район»

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Центр детского творчества «ВДОХНОВЕНИЕ»

Принята на заседании	Утверждено
методического совета	Директор МБУ ДОД ЦДТ «Вдохновение»
«»2022г.	О.П.Артамонова
Протокол №	OT
	«»2022

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

"Виртуальный мир"

Направленность: техническая Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень программы: общекультурный Статус программы: модифицированная

Составитель: Михайлова Татьяна Николаевна, педагог дополнительного образования

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность (профиль) программы— техническая

Нормативно-правовые основы:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерство образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 18.11.2015 г. □

Актуальность-

Виртуальная и дополненная реальности — особые технологические направления, тесно связанные с другими. Эти технологии включены в список ключевых и оказывают существенное влияние на развитие рынков. Практически для каждой перспективной позиции будущего крайне полезны будут знания из области 3D- моделирования, основ программирования, компьютерного зрения и т. п.

Согласно многочисленным исследованиям, VR/AR-рынок развивается по экспоненте — соответственно, ему необходимы компетентные специалисты.

В ходе практических занятий по программе вводного модуля обучающиеся познакомятся с виртуальной, дополненной и смешанной реальностями, поймут их особенности и возможности, выявят возможные способы применения, а также определят наиболее интересные направления для дальнейшего углубления, параллельно развивая навыки дизайн-мышления, дизайн-анализа и способность создавать новое и востребованное.

Отпичительные особенности - Данная программа нацелена на освоение современных информационных технологий, совершенствование основных видов речевой деятельности в их единстве и взаимосвязи; подразумевает теоретическую и практическую подготовку. Программа «Телестудия «Вспышка»» предполагает развитие коммуникативной, информационной, эмоциональной сферы личности ребёнка, содействие его социализации, выявление и развитие задатков и творческих способностей учащихся.

В настоящее время уделяется большое внимание информационным технологиям в образовательном процессе, как современному веянию времени. В рамках школьной программы учащиеся осваивают в основном офисные программы. Содержание данной программы предлагает освоение фото и видеопрограмм учащимися, с перспективой создания школьного телевидения.

Адресат программы Программа рассчитана для подростков 13 – 17 лет позволяющая раскрыть способность и возможность каждого учащегося, обеспечивает навыками, необходимыми во взрослой жизни. Занятия – групповые. Принимаются все желающие до 18 лет, не имеющие противопоказания по состоянию здоровья. Проводится стандартная диагностика с целью выявления уровня готовности ребенка и его индивидуальных способностей.

Объем и срок освоения программы Срок реализации – 1 год (36 часов). **Формы обучения**— очная

Особенности организации образовательного процесса

Программа рассчитана на детей школьного возраста 13-17 лет Форма организации: кружок.

Формы организации учебного процесса предполагают проведение практических занятий с элементами деловых игр и моделированием реальной практики, выполнение самостоятельных творческих заданий.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год 72

Количество занятий в неделю 2 занятия продолжительностью 1 академический час.

Основные формы проведения занятий: учебное занятие, защита проекта, презентация. Организационная форма работы объединения – группы по 12-15 человек. Группы формируются разновозрастные.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование уникальных Hard- и Soft-компетенций по работе

с VR/AR-технологиями через использование кейс-технологий.

Задачи программы:

Предметные:

объяснить базовые понятия сферы разработки приложений виртуальной и дополненной реальности: ключевые особенности технологий и их различия между

собой, панорамное фото и видео, трекинг реальных объектов, интерфейс, полигональное моделирование;

- сформировать навыки выполнения технологической цепочки разработки приложений для мобильных устройств и/или персональных компьютеров с использованием специальных программных сред;
- сформировать базовые навыки работы в программах для разработки
 приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- сформировать базовые навыки работы в программах для трёхмерного моделирования;
- научить использовать и адаптировать трёхмерные модели, находящиеся в открытом доступе, для задач кейса;

- сформировать базовые навыки работы в программах для разработки графических интерфейсов;
- привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования.

Метапредметные:

- на протяжении всех занятий формировать 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
 - способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
 - способствовать развитию алгоритмического мышления;
 - способствовать формированию интереса к техническим знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т.
 п.

Личностные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
 - воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
 - формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной ИТ-отрасли.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении
 разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
 - умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- способность адекватно воспринимать оценку наставника и других обучающихся;
 - умение различать способ и результат действия;
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе её оценки и учёта характера сделанных ошибок;
 - умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
- способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;

- умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
 - умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
 - умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
 - умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственнографическая или знаково-символическая);
- умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельно

достраивать с восполнением недостающих компонентов.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
 - умение выслушивать собеседника и вести диалог;

- способность признавать возможность существования различных точек зрения и право каждого иметь свою;
- умение планировать учебное сотрудничество с наставником и другими обучающимися: определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- умение осуществлять постановку вопросов: инициативное сотрудничество
 в поиске и сборе информации;
- умение разрешать конфликты: выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
 - владение монологической и диалогической формами речи.

Предметные результаты

В результате освоения программы обучающиеся должны знать:

- ключевые особенности технологий виртуальной и дополненной реальности;
 - принципы работы приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- перечень современных устройств, используемых для работы с технологиями, и их предназначение;
 - основной функционал программ для трёхмерного моделирования;
- принципы и способы разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- основной функционал программных сред для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
 - особенности разработки графических интерфейсов.
 - уметь:
 - настраивать и запускать шлем виртуальной реальности;
 - устанавливать и тестировать приложения виртуальной реальности;
 - самостоятельно собирать очки виртуальной реальности;
 - формулировать задачу на проектирование исходя из выявленной проблемы;

- уметь пользоваться различными методами генерации идей;
- выполнять примитивные операции в программах для трёхмерного моделирования;
- выполнять примитивные операции в программных средах для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- компилировать приложение для мобильных устройств или персональных компьютеров и размещать его для скачивания пользователями;
 - разрабатывать графический интерфейс (UX/UI);
- разрабатывать все необходимые графические и видеоматериалы для презентации проекта;
 - представлять свой проект. владеть:
- основной терминологией в области технологий виртуальной и дополненной реальности;
 - базовыми навыками трёхмерного моделирования;
- базовыми навыками разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- знаниями по принципам работы и особенностям устройств виртуальной и дополненной реальности.

Получаемые компетенции включают в себя:

- понимание специфики виртуальной реальности;
- знание видов и методик работы с виртуальной реальностью;
- базовые умения самостоятельно создавать виртуальную реальность.

1.3. Содержание программы

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Программа предполагает постепенное расширение знаний и их углубление, а также приобретение умений в области проектирования, конструирования и изготовления творческого продукта.

В основе образовательного процесса лежит проектный подход. Основная форма подачи теории — интерактивные лекции и пошаговые мастер-классы в группах до 10–15 человек. Практические задания планируется выполнять как индивидуально и в парах, так и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности подаваемого материала используется различный мультимедийный материал — презентации, видеоролики, приложения пр.

Кейс 1. Проектируем идеальное VR-устройство

В рамках первого кейса (36 ч) обучающиеся исследуют существующие модели устройств виртуальной реальности, выявляют ключевые параметры, а затем выполняют проектную задачу — конструируют собственное VR-устройство. Обучающиеся исследуют VR-контроллеры и обобщают возможные принципы управления системами виртуальной реальности. Сравнивают различные типы управления и делают выводы о том, что необходимо для «обмана» мозга и погружения в другой мир.

Обучающиеся смогут собрать собственную модель VR-гарнитуры: спроектировать, смоделировать, вырезать/распечатать на 3D-принтере нужные элементы, а затем протестировать самостоятельно разработанное устройство.

Кейс 2. Разрабатываем VR/AR-приложения

После формирования основных понятий виртуальной реальности, получения навыков работы с VR-оборудованием в первом кейсе (36 ч), обучающиеся переходят к рассмотрению понятий дополненной и смешанной реальности, разбирают их основные отличия от виртуальной. Создают собственное AR-

приложение (augmentedreality — дополненная реальность), отрабатывая навыки работы с необходимым в дальнейшем программным обеспечением, навыки дизайн-проектирования и дизайн-аналитики.

Обучающиеся научатся работать с крупнейшими репозиториями бесплатных трёхмерных моделей, смогут минимально адаптировать модели, имеющиеся в свободном доступе, под свои нужды. Начинается знакомство со структурой интерфейса программы для 3D-моделирования (по усмотрению наставника — 3ds Max, Blender 3D, Maya), основными командами. Вводятся понятия «полигональность» и «текстура».

1.4. Планируемые результаты

Предметные результаты

- правила безопасной работы с компьютером и VR технологиями;
- основные компоненты работы с приложениями и оборудованием;
- основы работы с АРМ учащегося;
- основы проектной деятельности;
- основы работы с компьютерной средой, включающей в себя графический язык программирования;
- порядок создания проекта по выбранной теме
- подготавливать и использовать АРМ учащегося;
- принимать или создавать учебную задачу, определять ее конечную цель;
- проводить подготовку работы VR очков;
- создавать маркер для смортфонов;
- корректировать маркер при необходимости.
- прогнозировать результаты работы;
- планировать ход выполнения задания, проекта;
- участвовать в работе проектной группы, организовывать работу группы;
- высказываться устно в виде сообщения или доклада.
- высказываться устно в виде рецензии на ответы других учащихся;
- самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования и моделирования проектов (планировать предстоящие действия, осуществлять самоконтроль, применять полученные знания, приемы и опыт конструирования).

- Метапредметные результаты

- - обогащение ключевых компетенций (коммуникативных, деятельностных и др.)
- - умение организовывать самостоятельную творческую деятельность
- - способности оценивать результаты своей деятельности.

- - сформировано умение представлять созданные проекты

- Личностные результаты:

- - формирование интереса к выполнению творческих проектов;
- - постановка учебной задачи, планирование (определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата); прогнозирование, контроль, коррекция и оценка;

СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

(формы аттестации и оценочные материалы)

Методы и формы диагностики могут варьироваться (беседа, тестирование, творческие задания на различные темы).

В качестве параметра определения достигнутых результатов служит уровень овладения навыками по программе и творческие достижения каждого обучающегося.

Методы и формы диагностики могут варьироваться (беседа, тестирование, творческие задания на различные темы).

В качестве параметра определения достигнутых результатов служит уровень овладения навыками по программе и творческие достижения каждого обучающегося.

2. Комплекс организационно – педагогических условий 2.1. Форма аттестации и оценочные материалы

При реализации программы проводится входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль за усвоением пройденного материала.

Входной контроль проводится при зачислении ребенка на обучение по программе с целью определения наличия специальных знаний и навыков в соответствующей образовательной деятельности для установления уровня сложности освоения программы. Входной контроль проводится в форме собеседования. Выявляются умения, навыки и интересы обучающихся посредством беседы.

Текущий контроль проводится на каждом занятии с целью выявления правильности применения теоретических знаний и практических умений. Текущий контроль может быть реализован посредством следующих форм: наблюдение, творческие работы, проблемные задачи, практические работы и т. д.

Комплексное применение различных форм позволяет своевременно оценить, насколько освоен учающимися изучаемый материал программы.

Промежуточный контроль осуществляется в середине учебного года с целью выявления уровня развития умений и навыков учащихся и определения необходимости внесения корректировок в календарно-тематический план.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Процедура итоговой аттестации организуется в форме выставки творческих работ.

Оценочные материалы: созданные модели, разработанные проекты, грамоты за презентацию своих проектов

Рабочие программы модулей, курсов, дисциплин, предметов и др.

Учебно – тематический план 2 часа в неделю (72 ч.)

№ п/ п	Тема	Всего часов
	Образовательная часть	
	Кейс 1.Проектируем идеальное VR-устройство	
	Знакомство. Техника безопасности. Вводное занятие («Создавай миры»)	2
	Введение в технологии виртуальной и дополненной реальности	2
	Знакомство с VR-технологиями на интерактивной вводной лекции	2
	Тестирование устройства, установка приложений, анализ принципов работы, выявление ключевых характеристик	2
	Выявление принципов работы шлема виртуальной реальности, поиск, анализ и структурирование информации о других VR-устройствах	2
	Сборка собственной гарнитуры, вырезание необходимых деталей	2
	Тестирование и доработка прототипа	2
	Работа с картой пользовательского опыта: выявление проблем, с которыми можно столкнуться при использовании VR. Фокусировка на одной из них	2

Анализ и оценка существующих решений проблемы. Инфографика по решениям	2
Генерация идей для решения этих проблем. Описание нескольких идей, экспресс-эскизы. Мини-презентации идей и выбор лучших в проработку	2
Изучение понятия «перспектива», окружности в перспективе, штриховки, светотени, падающей тени	2
Освоение навыков работы в ПО для трёхмерного проектирования (на выбор — Rhinoceros 3D, AutodeskFusion 360)	3
3D-моделирование разрабатываемого устройства	3
Фотореалистичная визуализация 3D-модели. Рендер (KeyShot, AutodeskVred)	4
Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика). Освоение навыков вёрстки презентации	4
Кейс 2. Разрабатываем VR/AR-приложения	
Тестирование существующих AR-приложений, определение принципов работы технологии	4
Выявление проблемной ситуации, в которой помогло бы VR/AR-приложение, используя методы дизайн-мышления	4
Разработка сценария приложения: механика взаимодействия, функционал, примерный вид интерфейса	4
Мини-презентации идей и их доработка по обратной связи	5
Разработка VR/AR-приложения в соответствии со сценарием	5
Выявление ключевых требований к разработке GUI — графических интерфейсов приложений	5
Разработка интерфейса приложения — дизайна и структуры	5
Представление проектов перед другими обучающимися. Публичная презентация и защита проектов	4
Всего часов	72

2.2. Условия реализации программы

Учебно-методическое оснащение

Методическое обеспечение реализации программы включает, прежде всего, разнообразие форм проведения занятий.

Методическое обеспечение реализации программы включает, прежде всего, разнообразие форм проведения занятий.

Программа предусматривает использование следующих форм проведения занятий:

- беседа;
- иллюстрирование;
- занятия на развитие визуального мышления;
- работа в группах;

Предполагается, что работа по данной программе создаст благоприятные условия для личностного развития и профессионального самоопределения учащихся.

Считаю, что данная программа — это хорошая поддержка для создания благоприятного психологического климата в коллективе. Обучение по данной программе увеличивает шансы быть успешными в любом выбранном ими виде деятельности.

Программа является вариативной. Могут вноситься изменения в содержание тем, практические занятия дополняться новыми приемами практического исполнения.

Материально-технические условия реализации программы Аппаратное и техническое обеспечение:

– Рабочее место обучающегося:

ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark — CPU BenchMark http://www.cpubenchmark.net/): не менее 2000 единиц; объём

оперативной памяти: не менее 4 Гб; объём накопителя SSD/eMMC: не менее 128 Гб (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками); мышь.

- Рабочее место наставника:

ноутбук: процессор IntelCore i5-4590/AMD FX 8350 — аналогичная или более новая модель, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, AMD Radeon R9 290 — аналогичная или более новая модель, объём оперативной памяти: не менее 4 Гб, видеовыход HDMI 1.4, DisplayPort 1.2 или более новая модель (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);

шлем виртуальной реальности HTC Vive или ViveProFullKit — 1 шт.; личные мобильные устройства обучающихся и/или наставника с операционной системой Android;

презентационное оборудование с возможностью подключения к компьютеру

— 1 комплект;

флипчарт с комплектом листов/маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей — 1 шт.; единая сеть Wi-Fi.

Программное обеспечение:

- офисное программное обеспечение;
- программное обеспечение для трёхмерного моделирования (AutodeskFusion 360; Autodesk 3ds Max/Blender 3D/Maya);
- программная среда для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью (Unity 3D/UnrealEngine);
 - графический редактор на выбор наставника.

Методические материалы

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения занятий. Это беседы, из которых дети узнают много новой информации, практические задания для закрепления теоретических знаний и осуществления собственных незабываемых открытий. Программно-методическое и информационное обеспечение помогают проводить занятия интересно и грамотно.

Ведущей педагогической идеей дополнительной общеобразовательной программы является включение обучающихся в активную творческую деятельность на основе системно-деятельностного и личностно-ориентированного подходов в обучении. Любой технический объект, чтобы пользовался спросом, должен быть не только надежным, но и эстетически-привлекательным.

Занятия развивают эстетический вкус, техническую мысль, воображение, формируют конструктивные навыки. Повышают качество проводимого после школьных занятий времени, что развивает коммуникативные умения, содействуют профилактике асоциального поведения детей и подростков.

Календарный учебный график

№	Mec	Дата	Время	Форма	Кол-	Тема занятия	Мест	Формы
	яц		прове-	занятия	во		O	контроля
			дения		часо		прове	
			заняти		В		-	
			й				дени	
							Я	
			Кейс 1.Г	Іроектиру	ем иде	альное VR-устройство	(36 час	сов)
1	Сент		14.30-	Беседа	2	Введение в	каб. 2	Фронтальн
	ябрь		15.10			технологии		ый опрос
						виртуальной и		
						дополненной		
						реальности		
2			14.30-	Беседа	2	Знакомство с VR-	каб.2	Фронтальн
			15.10			технологиями на		ый опрос
						интерактивной		
						вводной лекции		
3			14.30-	Беседа	2	Тестирование	каб.2	Фронтальн
			15.10			устройства,		ый опрос
						установка		-
						приложений, анализ		
						принципов работы,		
						выявление		
						ключевых		
						характеристик		
4			14.30-	Беседа	2	Выявление	каб.2	Фронтальн
			15.10			принципов работы		ый опрос
						шлема виртуальной		_
						реальности, поиск,		
						анализ и		
						структурирование		
						информации о		

					других VR- устройствах		
5		14.30- 15.10	Беседа	2	Сборка собственной гарнитуры, вырезание необходимых деталей	каб.2	Практическ ая работа
6	Октя брь	14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Тестирование и доработка прототипа	каб.2	Практическ ая работа
7		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Работа с картой пользовательского опыта: выявление проблем, с которыми можно столкнуться при использовании VR. Фокусировка на одной из них	каб.2	Практическ ая работа
8		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Анализ и оценка существующих решений проблемы. Инфографика по решениям	каб.2	Практическ ая работа
9		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Генерация идей для решения этих проблем. Описание нескольких идей, экспресс-эскизы. Мини-презентации идей и выбор лучших в проработку	каб.2	Практическ ая работа
1 0	Ноя брь	14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Изучение понятия «перспектива», окружности в перспективе, штриховки, светотени, падающей тени	каб.2	Практическ ая работа
1 1		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Освоение навыков работы в ПО для трёхмерного проектирования (на	каб.2	Практическ ая работа

					выбор — Rhinoceros 3D, AutodeskFusion 360)		
1 2		14.30- 15.10	Практи ческая работа	3	3D-моделирование разрабатываемого устройства	каб.2	Практическ ая работа
1 3		14.30- 15.10	Практи ческая работа	3	Фотореалистичная визуализация 3D-модели. Рендер (KeyShot, AutodeskVred)	каб.2	Практическ ая работа
1 4	Дека брь	14.30- 15.10	Практи ческая работа	4	Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика). Освоение навыков вёрстки презентации	каб.2	Практическ ая работа
1 6		14.30- 15.10	Беседа	4	Тестирование существующих AR-приложений, определение принципов работы технологии	каб.2	Практическ ая работа
7		14.30- 15.10	Практи ческая работа	4	Выявление проблемной ситуации, в которой помогло бы VR/AR-приложение, используя методы дизайн-мышления	каб.2	Практическ ая работа
1 8		14.30- 15.10	Беседа	4	Разработка сценария приложения: механика взаимодействия, функционал, примерный вид интерфейса	каб.2	Практическ ая работа
1 9	Янва рь	14.30- 15.10	Практи ческая работа	5	Мини-презентации идей и их доработка по обратной связи	каб.2	Практическ ая работа
2		14.30-	Практи	5	Разработка VR/AR-	каб.2	Практическ

0		15.10	ческая		приложения в		ая работа
		13.10			-		ал раоота
			работа				
		11.50		_	сценарием		
2		14.30-	Практи	5	Выявление	каб.2	Практическ
1		15.10	ческая		ключевых		ая работа
			работа		требований к		
					разработке GUI —		
					графических		
					интерфейсов		
					приложений		
2		14.30-	Практи	5	Разработка	каб.2	Практическ
2		15.10	ческая		интерфейса		ая работа
			работа		приложения —		
					дизайна и структуры		
2		14.30-	Практи	4	Представление	каб.2	Практическ
3		15.10	ческая		проектов перед		ая работа
			работа		другими		_
					обучающимися.		
					Публичная		
					презентация и		
					защита проектов		

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Цифровая школа: образовательный портал [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://digitalschool.su (дата обращения: 20.03.2021)
- 2. Симоненко Н. Как VR-приложения помогают детям учиться: статья [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://lifehacker.ru/vr-prilozheniya-i-obuchenie/ (дата обращения: 20.03.2021)
- 3. Chris Woodford. Virtual reality. Что такое виртуальная реальность: свойства, классификация, оборудование: статья [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://tproger.ru/translations/vr-explained/ (дата обращения: 21.03.2021)
- 4. Flight Simulator X: in Oculus Rift Virtual Reality: виртуальный стимулятор [Электронный pecypc]. Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=HVdeE3qQZlw (дата обращения: 21.03.2021)
- 5. Michael Wiebrands. Molecular Visualisation Tool: видеоматериал [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?time_continue=171&v=Ihwcx0LhfyM (дата обращения: 22.03.2021)
- 6. How the da Vinci Surgical System Robot Works Explanation & Demonstration Christian Hospital: видеоматериал [Электронный ресурс] . Режим доступа:

- <u>https://www.youtube.com/watch?time_continue=94&v=DLj4ImsVkDQ</u> (дата обращения: 22.03.2021)
- 7. VR modeling for architects ArchiSpace: видеоматериал [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?time_continue=105&v=Jv6maQ_3p5k (дата обращения: 22.03.2021)
- 8. Судницкий В. Виртуальная реальность в образовании: статья [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://vrgeek.ru/obrazovanie-v-vr/ (дата обращения: 23.03.2021)
- 9. VR-приложения, которые помогут ребенку учиться: IT-школе CMAPT [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://uaitsmart.com/vr-i-obrazovanie-detej (дата обращения: 23.03.2021)
- 10.Google **Expeditions: приложение** [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.vr.expeditions&hl=ru (дата обращения: 23.03.2021)
- 11.Как проводить групповые видеотуры в приложении Google **Expeditions**: инструкция к приложению [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://support.google.com/edu/expeditions/answer/6335098?co=GENIE.Platform%3DAndroid&hl=ru (дата обращения: 23.03.2021)
- 12.**MEL Chemistry VR:** приложение [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.melscience.melchemistryvr (дата обращения: 23.03.2021)

Муниципальное казенное учреждение Комитет образования муниципального района «Хилокский район»

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Центр детского творчества «ВДОХНОВЕНИЕ»

Принята на заседании	Утверждено
методического совета	Директор МБУ ДОД ЦДТ «Вдохновение»
«»2022г.	О.П.Артамонова
Протокол №	OT
	«»2022

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

"Логомиры"

Направленность: техническая Возраст обучающихся: 10-12- лет

Срок реализации: 1 год

Уровень программы: общекультурный Статус программы: модифицированная

Составитель: Михайлова Татьяна Николаевна, педагог дополнительного образования

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность (профиль) программы— техническая

Нормативно-правовые основы:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
- 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»
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерство образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 18.11.2015 г. □

Актуальность-

Одним из способов по решению задачи развития «дисциплины ума» и «дисциплины действий» в младшем школьном возрасте является работа с языком программирования Лого.

Программная среда Лого (ЛогоМиры) была разработана и реализована под руководством американского психолога С. Пейперта в 1989 г. в Массачусетском технологическом институте. Она была создана не просто как формализованный

язык программирования, а как среда, в которой дети могли бы научиться естественному общению с компьютером. ЛогоМиры — универсальная учебная компьютерная среда на базе языка Лого.

Актуальность программы определена следующими факторами:

Обучение в среде Лого вызывает у учащихся повышенный интерес к предмету, развивает математическую интуицию и геометрические представления, является своеобразным математическим тренажером, формирует алгоритмический и комбинаторный типы мышления.

Занятия в среде Лого переворачивают традиционную ситуацию компьютерного обучения. В среде Лого ребенок сам учит и программирует компьютер и, делая это, овладевает основами предмета.

Лого реализует новые подходы к обучению, направленные не на заучивание правил, а на формирование процесса мышления. В ситуации традиционного обучения наблюдать за мыслительной деятельностью ребенка просто невозможно. Среда Лого является тем окном, которое позволяет заглянуть в ребенка. У мыслительные процессы учителя появляется возможность проанализировать накопленные в памяти компьютера данные о том, как ребенок думает, как он понимает задачу, расчленяет ее и т.п.

В среде Лого ребенок сам управляет процессом обучения. Как и в реальной жизни, он сам ставит себе задачу, и сам находит пути ее решения. Вместо привычного ожидания, чтобы ему сказали, как надо правильно сделать, ребенок попадает в ситуацию, управлять которой может только он сам. Из постоянно ждущего помощи от других он превращается в человека, самостоятельно ищущего и находящего решения. На собственном опыте ребенок учится делать выводы и обобщения.

В Лого первоначально заложены принципы конструктивного обучения. Согласно этим принципам в процессе создания реального продукта (для реализации конкретной задачи) значительно повышается эффективность

обучения. Это возможно только потому, что Лого — полноценный язык программирования, допускающий возможность создания настоящих, графически оформленных, работоспособных программ.

Отличительные особенности-

Данная программа направлена на развитие мышления ребенка, творческих способностей, на умение планировать свою деятельность, на умение находить и исправлять свои ошибки. В связи с тем, что Лого объединяет в себе черты многих языков программирования, но в то же время данный язык очень прост для ребенка, в силу своей близости к естественному языку, следовательно, изучение Лого как начального языка значительно облегчает дальнейшее изучение профессиональных языков программирования и служит вспомогательной ступенькой для изучения в старших классах языков программирования более высокого уровня.

Адресат программы Программа рассчитана для подростков 10 – 12 лет позволяющая раскрыть способность и возможность каждого учащегося, обеспечивает навыками, необходимыми во взрослой жизни. Занятия – групповые. Принимаются все желающие 5-6 классов, не имеющие противопоказания по состоянию здоровья. Проводится стандартная диагностика с целью выявления уровня готовности ребенка и его индивидуальных способностей.

Объем и срок освоения программы Срок реализации – 1 год (72 часа).

Формы обучения– очная

Особенности организации образовательного процесса

Программа рассчитана на детей школьного возраста 10-12 лет. Занятия проводятся для 5 класса 2 раза в неделю по 1 академическому часу. Для 6 класса 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

Форма организации: кружок.

Формы организации учебного процесса предполагают проведение практических занятий в среде программирования Логомиры, выполнение

самостоятельных творческих заданий, создание и защита индивидуальных проектов.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год 72

Количество занятий в неделю 4 занятия продолжительностью 1 академический час.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы:

развитие операционного мышления и формирование алгоритмического подхода к решению задач.

Задачи:

Личностные

- способствовать повышению интереса учащихся;
- развитие творческого потенциала учащихся;
- развитие навыков общения и коллективного творчества;

Предметные

- освоение среды программирования
- подготовка учащихся к изучению таких понятий базового курса информатики, как: алгоритм, программа, исполнитель, процедура, ветвление, цикл, создание объекта, виды объектов и их свойства

Метапредметные

- формирование умения передачи результатов своей работы в электронном виде с помощью среды программирования;

УЧЕБНЫЙ ПЛАН Содержание учебного плана

Тема 1. Черепашка и Черепашья графика.

В данной теме идет знакомство учащихся с исполнителем Черепашка, со средой ЛогоМиры. Рассматриваются основные команды движения и поворота

Черепахи. Нужно обратить внимание, что Черепашка поворачивается на число градусов, как на компасе. Также здесь можно рассмотреть создание, активизацию и удаление Черепашки. На данном этапе создаются простейшие программы в поле команд или в инструкции Черепашки для создания несложных геометрических фигур, букв и т.д. Задания можно усложнять по мере усвоения материала.

Тема 2. Работа с полем форм Черепашки.

Перед тем, как начать работу с полем форм, можно рассмотреть встроенный графический редактор, который поможет разнообразить и украсить проекты и анимацию, т.е. создать нужный фон, программировать цвет при необходимости. Далее нужно рассмотреть «переодевание» Черепашки инструментальным, а затем и программным способом. Затем использование нескольких форм позволяет создать иллюзию движения и возможность создания учащимися анимации, а затем и мультфильма.

Тема 3. Программирование Черепашки.

Начинаем с простейших команд, которые записываются в поле команд, можно рассмотреть запись команд в инструкции Черепашки, особенно это важно при создании и программировании нескольких Черепах. Последним этапом выступает программирование одной или нескольких Черепах на листе программ. Учим оформлять программу.

Тема 4. Обработка текстовой информации.

Знакомство с встроенным текстовым редактором позволяет организовать диалог в среде ЛогоМиры. Использование команд «сообщи», «покажи» и других позволяют разнообразить деятельность учащихся.

Тема 5. Организация цикла в среде ЛогоМиры.

Команда «повтори» дает возможность организовать цикл, что в некоторых задачах облегчает процесс программирование, возможность замены нескольких одинаковых команд одной, учащиеся учатся расчленять задачу на подзадачи.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты

- обогащение ключевых компетенций (коммуникативных, деятельностных и др.)
- умение организовывать самостоятельную творческую деятельность
- способности оценивать результаты своей деятельности.
- сформировано умение представлять созданные проекты

Личностные результаты:

- формирование интереса к выполнению творческих проектов;
- постановка учебной задачи, планирование (определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата); прогнозирование, контроль, коррекция и оценка;

Предметные результаты

- умение использовать среду программирования для создания индивидуальных проектов
- освоение необходимого технического оборудования и программного обеспечения;

Получаемые компетенции включают в себя:

ребенок может планировать свою деятельность, выбирать для реализации своего проекта методы и средства, исправлять свои ошибки, анализировать свои действия.

Основным методом является исследовательская деятельность, направленная на развитие познавательных интересов, на развитие творческих способностей ребенка. Ребенок учится анализировать учебную проблему, ищет пути исправления собственных ошибок и, как следствие, создает собственный проект.

СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ (формы аттестации и оценочные материалы)

В качестве промежуточных результатов освоения программы могут рассматриваться: разработка и защита индивидуальных проектов

Методы и формы диагностики могут варьироваться (беседа, тестирование, творческие задания на различные темы).

В качестве параметра определения достигнутых результатов служит уровень овладения навыками среды программирования ЛогоМиры и творческие достижения каждого обучающегося.

Для подведения итогов реализации программы используются следующие формы:

- создание проектов по теме;
- - открытые занятия;
- презентации проектов;

Творческое задание на развитие визуального мышления

Самостоятельно придумать сюжет проекта, главных героев, команды

Творческое задание на развитие теоретических навыков

Используя среду программирования создать проект

2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Форма аттестации и оценочные материалы

При реализации программы проводится входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль за усвоением пройденного материала.

Входной контроль проводится при зачислении ребенка на обучение по программе с целью определения наличия специальных знаний и навыков в соответствующей образовательной деятельности для установления уровня сложности освоения программы. Входной контроль проводится в форме собеседования. Выявляются умения, навыки и интересы обучающихся посредством беседы.

Текущий контроль проводится на каждом занятии с целью выявления правильности применения теоретических знаний и практических умений. Текущий контроль может быть реализован посредством следующих форм: наблюдение, творческие работы, проблемные задачи, практические работы и т. д. Комплексное применение различных форм позволяет своевременно оценить, насколько освоен учающимися изучаемый материал программы.

Промежуточный контроль осуществляется в середине учебного года с целью выявления уровня развития умений и навыков учающихся и определения необходимости внесения корректировок в календарно-тематический план.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Процедура итоговой аттестации организуется в форме выставки творческих работ.

Оценочные материалы: созданные модели, разработанные проекты, грамоты за презентацию своих проектов

Рабочие программы модулей, курсов, дисциплин, предметов и др.

2 часа в неделю (две группы) (72 ч.)

ви	Темазанятия		ествоча	
№ занятия		Теория	Практик а	Итого
1.	Знакомство со средой ЛогоМиры	1	1	2
	Черепашка и Черепашья графика 22	Ч.		
	Исполнитель Черепашка.	1	1	2
	Создание, активизация, удаление Черепашки	1	2	3
	Углы и их измерение.	1	3	4
	Знакомство с командами «сотри графику», «перо опусти», «перо подними», «домой».	1	3	4
	Знакомство с командами «вперед», «назад», «влево», «вправо».	1	4	5
	Рисование геометрических фигур, букв и другое.	1	3	4
	Работа с формами (7 ч)			
	Знакомство с Полем форм. «Переодевание Черепашки».	1	2	3

Иото то положно потору у форму Сортомую орому	1	3	1
Использование готовых форм. Создание своих форм.	1	3	4
Программирование Черепашки (5 ч)			
Знакомство с Полем программ.	1	1	2
Написание первых процедур на языке Лого.	1	2	3
Обработка текстовой информации в среде Лог	о миры (1	0 ч)	
Команды «покажи», «новый текст».	1	2	3
Работа в текстовом редакторе ЛогоМиры.	1	2	3
Команды управления Черепахой (6 ч)			
Организация цикла. Знакомство с командой «повтори». Создание кнопок и бегунков.	1	1	2
Организация диалога. Команды «пиши», «спроси».	1	1	2
Анимация (6 ч)			
Программирование Черепашки. Команды «жди», «медленно».	1	1	2
Создание анимации и мультиков.	1	3	4
Повторение (20 ч)			

Создание, активизация, удаление Черепашки.	1	3	4
Углы и их измерение. Команды «сотри графику», «перо опусти», «перо подними», «домой».	1	3	4
Команды «вперед», «назад», «влево», «вправо».	1	3	4
Написание простейших программ на языке Лого.	1	3	4
Правила оформления процедур.	1	3	4

2.2. Условия реализации программы

Учебно-методическое оснащение

Методическое обеспечение реализации программы включает, прежде всего, разнообразие форм проведения занятий.

Программа предусматривает использование следующих форм проведения занятий:

- индивидуальный проект;
- занятия на развитие алгоритмических умений;
- защита проекта

Предполагается, что работа по данной программе создаст благоприятные условия для личностного развития и подготовке к изучению базового уровня информатики.

Работая по данной программе, учащиеся освоят алгоритмы и алгоритмическую культуру..

Данная программа – это пропедевтика к изучению информатики.

Программа является вариативной. Могут вноситься изменения в содержание

тем, практические занятия дополняться новыми приемами практического исполнения.

Материально-техническое оснащение

Технические средства, предоставлены на базе центра «Точка роста»

- ноутбуки;
- интерактивная панель;

Информационные ресурсы

- онлайн-пособия по программированию в среде Логомиры

Кадровое обеспечение

Реализация программы и подготовка занятий осуществляется педагогом дополнительного образования в рамках его должностных обязанностей.

Педагог осуществляет дополнительное образование учащихся в соответствии со своей образовательной программой. В ходе реализации программы возможна консультативная помощь психолога для выявления скрытых способностей детей.

Методические материалы

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения занятий. Это беседы, из которых дети узнают много новой информации, практические задания для закрепления теоретических знаний и осуществления собственных незабываемых открытий. Программно-методическое и информационное обеспечение помогают проводить занятия интересно и грамотно.

Ведущей педагогической идеей дополнительной общеобразовательной программы является включение обучающихся в активную творческую деятельность на основе системно-деятельностного и личностно-ориентированного подходов в обучении. Любой технический объект, чтобы пользовался спросом, должен быть не только надежным, но и эстетически-привлекательным.

Занятия развивают эстетический вкус, техническую мысль, воображение, формируют конструктивные навыки. Повышают качество проводимого после школьных занятий времени, что развивает коммуникативные умения, содействуют профилактике асоциального поведения детей и подростков.

Методическое оснащение заключается в следующем:

1. Подготовка подробного учебного плана с учётом необходимого разнообразия (по тематике, сложности и трудоёмкости) и доступности техники выполнения моделей, постепенного нарастания их сложности и трудоёмкости.

- 2. Подготовка методических материалов (плакатов, шаблонов, картин, образцовых моделей по некоторым темам и т.п.).
 - 3. Обеспечение обучающихся справочными памятками
 - 4. Программное обеспечение
 - 5. Коллективное и индивидуальное участие обучающихся в защите проектов

Календарный учебный график

№	Mec	Дата	Время	Форма	Кол-	Тема занятия	Мест	Формы
	яц		прове-	занятия	во		O	контроля
			дения		часо		прове	
			заняти		В		_	
			й				дени	
							Я	
			I	Знакомст	во со ср	редой ЛогоМиры (2час а	1)	
1	Сент		14.30-	Беседа	2	Вводный инструктаж	каб. 2	Фронтальн
	ябрь		15.10			по ТБ. Введение в		ый опрос
	_					Логомиры.		_
				Черепап	ика и Ч	ерепашья графика 22 ч.		
2			14.30-	Беседа	2	Исполнитель	каб.2	Фронтальн
			15.10			Черепашка.		ый опрос
						1		
				Практ.р	3	Создание,		
				абота		активизация,		
						удаление Черепашки		
				Практ.р	4	Углы и их измерение.		
				абота		•		
				Практ.р	4	Знакомство с		
				абота		командами «сотри		
						графику», «перо		
						опусти», «перо		
						подними», «домой».		
				Практ.р	5	Знакомство с		
				абота		командами «вперед»,		
						«назад», «влево»,		
						«вправо».		
3			14.30-	Беседа	4	Рисование	каб.2	Фронтальн
			15.10			геометрических		ый опрос
						фигур, букв и другое.		
			Работа	с формам	и (7 ч)			
4	l		14.30-	Беседа	3	Знакомство с Полем	каб.2	Фронтальн
			15.10			форм. «Переодевание		ый опрос

					Черепашки».		
5		14.30-	Практ.р	4	Использование	каб.2	Фронтальн
		15.10	абота		готовых форм.		ый опрос
					Создание своих		
					форм.		
		 Програ	аммирован	ие Чер	епашки (5 ч)		
1	Дека	14.30-	Практи	2	Знакомство с Полем	каб.2	Практическ
4	брь	15.10	ческая работа		программ.		ая работа
1		14.30-	Практи	3	Написание первых	каб.2	Практическ
5		15.10	ческая		процедур на языке		ая работа
			работа		Лого.		
					71010.		
06	<u> </u>	 текстовой инф	ормации в	<u> </u>	Лого миры (10 ч)		
1	Î	14.30-	Практи	3	Команды «покажи»,	каб.2	Практическ
7		15.10	ческая работа		«новый текст».		ая работа
1		14.30-	Беседа	3	Работа в текстовом	каб.2	Практическ
8		15.10			редакторе ЛогоМиры.		ая работа
		Команды упр	авления Ч	ерепахо	1		
2		14.30-	Практи	2	Организация цикла.	каб.2	Практическ
0		15.10	ческая		Знакомство с		ая работа
			работа		командой «повтори».		
					Создание кнопок и бегунков.		
2		14.30-	Практи	2	Организация	каб.2	Практическ
1		15.10	ческая		диалога. Команды		ая работа
			работа				
					«пиши», «спроси».		
	Aı	 нимация (6 ч)					
			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			ı	
2		14.30-	Практи	2	Программирование	каб.2	Практическ
3		15.10	ческая				ая работа

				работа		Черепашки. Команды «жди», «медленно».		
2 4	Фев раль		14.30- 15.10	Практи ческая работа	4	Создание анимации и мультиков.	каб.2	Практическ ая работа
		Повт	орение (20 ч)				'
6			14.30- 15.10	Практи ческая работа	4	Создание, активизация, удаление Черепашки.	каб.2	Практическ ая работа
2 7	Мар т		14.30- 15.10	Практи ческая работа	2	Углы и их измерение. Команды «сотри графику», «перо опусти», «перо подними», «домой».	каб.2	Практическ ая работа
2 8			14.30- 15.10	Практи ческая работа	4	Команды «вперед», «назад», «влево», «вправо».	каб.2	Практическ ая работа
2 9			14.30- 15.10	Практи ческая работа	4	Написание простейших программ на языке Лого.	каб.2	Практическ ая работа
3 0			14.30- 15.10	Практи ческая работа	4	Правила оформления процедур.	каб.2	Практическ ая работа

Список литературы

1. Аспидов В.В., Мотивация обучения в среде Лого.// Информатика и образование -1998-№7.

- 2. Витухновская А.А. Основы программирования на языке Лого.- Петрозаводск: КГПУ, 2003.
- 3. Головкина Т.В., Коллективный проект на уроках по Лого.// Информатика и образование-1997-№1.
- 4. Николайчук Г.С. Титова Ю.Ф., Лого язык и среда. Первые шаги и первые препятствия.// Информатика и образование-1996-№4.
- 5. Николов Р., Сендова Е. Начала информатики: Язык Лого, М.: Наука, 1989.

Муниципальное казенное учреждение Комитет образования муниципального района «Хилокский район»

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №18 с. Харагун

Принята на заседании	y_{T}	верждаю
педагогического совета	Директор МБО	У СОШ № 18 с.
«» августа 2022 г.	Харагун	О.Н.Шаны
	«»	20 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социальной направленности

«Промышленный дизайн.

Проектирование материальной среды»

2022-2023 уч. год

Программу составил учитель технологии Крутоверцева Татьяна Ивановна

Пояснительная записка

Рабочая программа по технологии для мальчиков 5 класса «Промышленный дизайн. Проектирование материальной среды» составлена на основе следующих документов:

- 1. Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- 2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- 3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.12.2014 №1644 «О внесении изменений в Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897»;
- 4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 31.12.2015 № 1577 «О внесении изменений в приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- 5. Распоряжение Министерства Просвещения РФ от 01.03.2019 №Р-23 «Об утверждении методических рекомендаций по созданию мест для реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей в ОО, расположенных в сельской местности в малых городах, и дистанционных программ обучения определенных категорий обучающихся, в том числе на базе сетевого взаимодействия
- 6. Приказ Министерства образования, науки и молодежной политики Забайкальского края от29.07.2019 №801 "Об утверждении ... Функции Центров образованияцифрового и гуманитарного профилей "Точ ка роста" Забайкальского края
- 7. Основная образовательная программа основного общего образования МБОУ СОШ № 18 с. Харагун.
- 8. Устав школы МБОУ СОШ №18 с. Харагун.

Актуальность: дизайн является одной из основных сфер творческой деятельности человека, направленной на проектирование материальной среды. В современном мире дизайн охватывает практически все сферы жизни. В связи с этим всё больше возрастает потребность в высококвалифицированных трудовых ресурсах в области промышленного (индустриального) дизайна.

Программа учебного курса «Промышленный дизайн» направлена на междисциплинарную проектно-художественную деятельность с интегрированием естественнонаучных, технических, гуманитарных знаний, а также на развитие инженерного и художественного мышления обучающегося.

Учебный курс «Промышленный дизайн» фокусируется на приобретении обучающимися практических навыков в области определения потребительской ниши товаров, прогнозирования запросов потребителей, создания инновационной продукции, проектирования технологичного изделия.

В программу учебного курса заложена работа над проектами, где обучающиеся смогут попробовать себя в роли концептуалиста, стилиста, конструктора, дизайнменеджера. В процессе разработки проекта обучающиеся коллективно обсуждают идеи решения поставленной задачи, далее осуществляют концептуальную проработку, эскизирование, моделирование, визуализацию, макетирование, трёхмерное конструирование, прототипирование, испытание полученной модели, оценку работоспособности созданной модели. В процессе обучения производится акцент на составление технических текстов, а также на навыки устной и письменной коммуникации и командной работы.

Учебный курс «Промышленный дизайн» представляет собой самостоятельный модуль, изучаемый в течение учебного года параллельно с освоением программ основного общего образования в предметных областях «Математика», «Информатика», «Физика», «Изобразительное искусство», «Технология», «Русский язык». Курс «Промышленный дизайн» предполагает возможность участия обучающихся в соревнованиях, олимпиадах и конкурсах. Предполагается, что обучающиеся овладеют навыками в области дизайнэскизирования, трёхмерного компьютерного моделирования.

Цель программы: освоение обучающимися спектра Hard- и Soft-компетенций на предмете промышленного дизайна через кейс-технологии.

Задачи программы:

Обучающие:

- объяснить базовые понятия сферы промышленного дизайна, ключевые особенности методов дизайн-проектирования, дизайн-аналитики, генерации идей;
- сформировать базовые навыки ручного макетирования и прототипирования;
- сформировать базовые навыки работы в программах трёхмерного моделирования;
- сформировать базовые навыки создания презентаций;
- сформировать базовые навыки дизайн-скетчинга;
- привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования.

Развивающие:

- формировать 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать формированию интереса к знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т. п.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за отечественные достижения в промышленном дизайне.

Планируемые результаты освоения учебного курса

Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- способность адекватно воспринимать оценку наставника и других обучающихся;
- умение различать способ и результат действия;
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе её оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
- способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственнографическая или знаково-символическая);
- умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельно достраивать с восполнением недостающих компонентов.

<u>Коммуникативные универсальные учебные действия:</u>

- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- способность признавать возможность существования различных точек зрения и право каждого иметь свою;
- умение планировать учебное сотрудничество с наставником и другими обучающимися: определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- умение осуществлять постановку вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- умение разрешать конфликты: выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи.

Предметные результаты

В результате освоения программы обучающиеся должны

<u>знать</u>:

правила безопасности и охраны труда при работе с учебным и лабораторным оборудованием.

уметь:

- применять на практике методики генерирования идей; методы дизайн-анализа и дизайн-исследования;
- анализировать формообразование промышленных изделий;
- строить изображения предметов по правилам линейной перспективы;
- передавать с помощью света характер формы;
- различать и характеризовать понятия: пространство, ракурс, воздушная перспектива;
- получать представления о влиянии цвета на восприятие формы объектов дизайна;
- применять навыки формообразования, использования объёмов в дизайне (макеты из бумаги, картона);
- работать с программами трёхмерной графики (Fusion 360);
- описывать технологическое решение с помощью текста, рисунков, графического изображения;
- анализировать возможные технологические решения, определять их достоинства и недостатки в контексте заданной ситуации;
- оценивать условия применимости технологии, в том числе с позиций экологической защищённости;
- выявлять и формулировать проблему, требующую технологического решения;
- модифицировать имеющиеся продукты в соответствии с ситуацией/заказом/потребностью/задачей деятельности;
- оценивать коммерческий потенциал продукта и/или технологии;
- проводить оценку и испытание полученного продукта;
- представлять свой проект.

<u>владеть</u>:

 научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приёмами проектирования, конструирования, моделирования, макетирования, прототипирования в области промышленного (индустриального) дизайна.

Смежные предметы основного общего образования

Математика

Статистика и теория вероятностей

Выпускник научится:

- представлять данные в виде таблиц, диаграмм;
- читать информацию, представленную в виде таблицы, диаграммы.

В повседневной жизни и при изучении других предметов выпускник сможет:

• извлекать, интерпретировать и преобразовывать информацию, представленную в таблицах и на диаграммах, отражающую свойства и характеристики реальных процессов и явлений.

Геометрия

Геометрические фигуры

Выпускник научится:

• оперировать на базовом уровне понятиями: фигура, точка, отрезок, прямая, луч, ломаная, угол, многоугольник, треугольник и четырёхугольник, прямоугольник и квадрат, окружность и круг, прямоугольный параллелепипед, куб, шар. Изображать изучаемые фигуры от руки и с помощью линейки и циркуля.

В повседневной жизни и при изучении других предметов выпускник сможет:

• решать практические задачи с применением простейших свойств фигур.

Измерения и вычисления

Выпускник научится:

• выполнять измерение длин, расстояний, величин углов с помощью инструментов для измерений длин и углов.

Физика

Выпускник научится:

- соблюдать правила безопасности и охраны труда при работе с учебным и лабораторным оборудованием;
- понимать принципы действия машин, приборов и технических устройств, условия их безопасного использования в повседневной жизни;

• использовать при выполнении учебных задач научнопопулярную литературу о физических явлениях, справочные материалы, ресурсы интернета.

Информатика

Выпускник научится:

- различать виды информации по способам её восприятия человеком и по способам ее представления на материальных носителях;
- приводить примеры информационных процессов (процессов, связанных с хранением, преобразованием и передачей данных) в живой природе и технике;
- классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач.

Математические основы информатики

Выпускник получит возможность:

• познакомиться с примерами математических моделей и использования компьютеров при их анализе; понять сходства и различия между математической моделью объекта и его натурной моделью, между математической моделью объекта/явления и словесным описанием.

Использование программных систем и сервисов

Выпускник научится:

- классифицировать файлы по типу и иным параметрам;
- выполнять основные операции с файлами (создавать, сохранять, редактировать, удалять, архивировать, «распаковывать» архивные файлы).

Выпускник овладеет (как результат применения программных систем и интернетсервисов в данном курсе и во всём образовательном процессе):

• навыками работы с компьютером; знаниями, умениями и навыками, достаточными для работы с различными видами программных систем и интернет-сервисов (файловые менеджеры, текстовые редакторы, электронные таблицы, браузеры, поисковые системы, словари, электронные энциклопедии); умением описывать работу этих систем и сервисов с использованием соответствующей терминологии;

- различными формами представления данных (таблицы, диаграммы, графики и т. д.);
- познакомится с программными средствами для работы с аудиовизуальными данными и соответствующим понятийным аппаратом.

Выпускник получит возможность (в данном курсе и иной учебной деятельности):

- практиковаться в использовании основных видов прикладного программного обеспечения (редакторы текстов, электронные таблицы, браузеры и др.);
- познакомиться с примерами использования математического моделирования в современном мире;
- познакомиться с постановкой вопроса о том, насколько достоверна полученная информация, подкреплена ли она доказательствами подлинности (пример: наличие электронной подписи); познакомиться с возможными подходами к оценке достоверности информации (пример: сравнение данных из разных источников);
- познакомиться с примерами использования ИКТ в современном мире;
- получить представления о роботизированных устройствах и их использовании на производстве и в научных исследованиях.

Технология

Результаты, заявленные образовательной программой «Технология» по блокам содержания

Формирование технологической культуры и проектно-технологического мышления обучающихся

Выпускник научится:

- следовать технологии, в том числе в процессе изготовления субъективно нового продукта;
- оценивать условия применимости технологии в том числе с позиций экологической защищённости;
- прогнозировать по известной технологии выходы (характеристики продукта) в зависимости от изменения входов/параметров/ресурсов, проверять прогнозы

- опытно-экспериментальным путём, в том числе самостоятельно планируя такого рода эксперименты;
- в зависимости от ситуации оптимизировать базовые технологии (затратность качество), проводить анализ альтернативных ресурсов, соединять в единый план несколько технологий без их видоизменения для получения сложносоставного материального или информационного продукта;
- проводить оценку и испытание полученного продукта;
- проводить анализ потребностей в тех или иных материальных или информационных продуктах;
- описывать технологическое решение с помощью текста, рисунков, графического изображения;
- анализировать возможные технологические решения, определять их достоинства и недостатки в контексте заданной ситуации;
- проводить и анализировать разработку и/или реализацию прикладных проектов,
 предполагающих:
 - определение характеристик и разработку материального продукта, включая его моделирование в информационной среде (конструкторе),
 - встраивание созданного информационного продукта в заданную оболочку,
 - изготовление информационного продукта по заданному алгоритму в заданной оболочке;
- проводить и анализировать разработку и/или реализацию технологических проектов, предполагающих:
 - оптимизацию заданного способа (технологии) получения требующегося материального продукта (после его применения в собственной практике),
 - разработку (комбинирование, изменение параметров и требований к ресурсам) технологии получения материального и информационного продукта с заданными свойствами;

- проводить и анализировать разработку и/или реализацию проектов,
 предполагающих:
 - планирование (разработку) материального продукта в соответствии с задачей собственной деятельности (включая моделирование и разработку документации),
 - планирование (разработку) материального продукта на основе самостоятельно проведённых исследований потребительских интересов.

Выпускник получит возможность научиться:

- выявлять и формулировать проблему, требующую технологического решения;
- модифицировать имеющиеся продукты в соответствии с ситуацией/заказом/потребностью/задачей деятельности и в соответствии с их характеристиками разрабатывать технологию на основе базовой технологии;
- технологизировать свой опыт, представлять на основе ретроспективного анализа и унификации деятельности описание в виде инструкции или технологической карты.

Формы подведения итогов реализации общеобразовательной программы

Подведение итогов реализуется в рамках презентации и защиты результатов выполнения кейсов, представленных в программе.

Формы демонстрации результатов обучения

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

Формы диагностики результатов обучения

Беседа, тестирование, опрос.

Содержание программы

Программа предполагает постепенное расширение знаний и их углубление, а также приобретение умений в области проектирования, конструирования и изготовления прототипа продукта.

Занятия предполагают развитие личности:

•развитие интеллектуального потенциала обучающегося (анализ, синтез, сравнение);

•развитие практических умений и навыков (эскизирование, 3D-моделирование, конструирование, макетирование, прототипирование, презентация).

Учебно-воспитательный процесс направлен на формирование и развитие у обучающихся таких важных социально значимых качеств, как готовность к нравственному самоопределению, стремление к сохранению и приумножению технических, культурных и исторических ценностей. Становление личности через творческое самовыражение.

Тематическое планирование

Nº	Название раздела, темы	Количество часов			Формы
п/п		Всего	Теория	Практика	- аттестации/ контроля
		12	4	8	Презентация
1	Кейс «Объект из будущего»				результатов
1.1	Введение. Методики	4	1	3	
	формирования идей				
1.2	Урок рисования (перспектива,	2	1	1	
	линия, штриховка)				
1.3	Создание прототипа объекта	4	1	3	
	промышленного дизайна				
1.4	Урок рисования (способы	2	1	1	
	передачи объёма, светотень)				
		12	1	11	Презентация
2	Кейс «Пенал»				результатов
2.1	Анализ формообразования	2		2	
	промышленного изделия				
2.2	Натурные зарисовки	2		2	
	промышленного изделия				
2.3	Генерирование идей по	2		2	
	улучшению промышленного				
	изделия				
2.4	Создание прототипа	4	1	3	
	промышленного изделия из				
	бумаги и картона				
2.5	Испытание прототипа.	2		2	
	Презентация проекта перед				
	аудиторией				
		12	2	10	Презентация

3	Кейс «Космическая станция»				результатов
3.1	Создание эскиза объёмно-	2		2	
	пространственной композиции				
3.2	Урок 3D-моделирования (Fusion 360)	4	1	3	
3.3	Создание объёмно- пространственной композиции в программе Fusion 360	4		4	
3.4	Основы визуализации в программе Fusion 360	2	1	1	
4	Кейс «Как это устроено?»	12	2	10	Презентация результатов
4.1	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	2	1	1	
4.2	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	2	1	1	
4.3	Фотофиксация элементов промышленного изделия	2		2	
4.4	Подготовка материалов для презентации проекта	2		2	
4.5	Создание презентации	4		4	
5	Кейс «Механическое устройство»	20	2	18	Презентация результатов
5.1	Введение: демонстрация механизмов, диалог	2	2		
5.2	Сборка механизмов из набора LEGO Education «Технология и физика»	2		2	
5.3	Демонстрация механизмов, сессия вопросов-ответов	2		2	
5.4	Мозговой штурм	2		2	
5.5	Выбор идей. Эскизирование	2		2	
5.6	3D-моделирование	2		2	
5.7	3D-моделирование, сбор материалов для презентации	2		2	
5.8	Рендеринг	2		2	
5.9	Создание презентации, подготовка защиты	2		2	
5.1 0	Защита проектов	2		2	
Всег	о часов:	68			

Примечание: кейсы расположены в рекомендуемом порядке освоения, который может быть изменён на усмотрение наставника в зависимости от наличия доступа к оборудованию. Серым выделены разделы, для выполнения которых требуется

оборудование; голубым — выполнение которых возможно как при наличии, так и при отсутствии оборудования.

Содержание тем программы

1. Кейс «Объект из будущего»

Знакомство с методикой генерирования идей с помощью карты ассоциаций. Применение методики на практике. Генерирование оригинальной идеи проекта.

- 1.1 Формирование команд. Построение карты ассоциаций на основе социального и технологического прогнозов будущего. Формирование идей на базе многоуровневых ассоциаций. Проверка идей с помощью сценариев развития и «линз» (экономической, технологической, социально-политической и экологической). Презентация идеи продукта группой.
- 1.2 Изучение основ скетчинга: инструментарий, постановка руки, понятие перспективы, построение простых геометрических тел. Фиксация идеи проекта в технике скетчинга. Презентация идеи продукта группой.
- 1.3 Создание макета из бумаги, картона и ненужных предметов. Упаковка объекта, имитация готового к продаже товара. Презентация проектов по группам.
- 1.4 Изучение основ скетчинга: понятие света и тени; техника передачи объёма. Создание подробного эскиза проектной разработки в технике скетчинга.

Примечание: при наличии оборудования можно изучать технику маркерного или цифрового скетча.

2. Кейс «Пенал»

Понятие функционального назначения промышленных изделий. Связь функции и формы в промышленном дизайне. Анализ формообразования (на примере школьного пенала). Развитие критического мышления, выявление неудобств в пользовании промышленными изделиями. Генерирование идей по улучшению промышленного изделия. Изучение основ макетирования из бумаги и картона. Представление идеи проекта в эскизах и макетах.

- 2.1 Формирование команд. Анализ формообразования промышленного изделия на примере школьного пенала. Сравнение разных типов пеналов (для сравнения используются пеналы обучающихся), выявление связи функции и формы.
- 2.2 Выполнение натурных зарисовок пенала в технике скетчинга.

- 2.3 Выявление неудобств в пользовании пеналом. Генерирование идей по улучшению объекта. Фиксация идей в эскизах и плоских макетах.
- 2.4 Создание действующего прототипа пенала из бумаги и картона, имеющего принципиальные отличия от существующего аналога.
 - **2.5** Испытание прототипа. Внесение изменений в макет. Презентация проекта перед аудиторией.

3. Кейс «Космическая станция»

Знакомство с объёмно-пространственной композицией на примере создания трёхмерной модели космической станции.

- 3.1 Понятие объёмно-пространственной композиции в промышленном дизайне на примере космической станции. Изучение модульного устройства космической станции, функционального назначения модулей.
- 3.2 Основы 3D-моделирования: знакомство с интерфейсом программы Fusion 360, освоение проекций и видов, изучение набора команд и инструментов.
- 3.3 Создание трёхмерной модели космической станции в программе Fusion 360.
- 3.4 Изучение основ визуализации в программе Fusion 360, настройки параметров сцены. Визуализация трёхмерной модели космической станции.

4. Кейс «Как это устроено?»

Изучение функции, формы, эргономики, материала, технологии изготовления, принципа функционирования промышленного изделия.

- 4.1 Формирование команд. Выбор промышленного изделия для дальнейшего изучения. Анализ формообразования и эргономики промышленного изделия.
- 4.2 Изучение принципа функционирования промышленного изделия. Разбор промышленного изделия на отдельные детали и составные элементы. Изучение внутреннего устройства.
- 4.3 Подробная фотофиксация деталей и элементов промышленного изделия.
- 4.4 Подготовка материалов для презентации проекта (фото- и видеоматериалы).
- 4.5 Создание презентации. Презентация результатов исследования перед аудиторией.

5. Кейс «Механическое устройство»

Изучение на практике и сравнительная аналитика механизмов набора LEGO Education «Технология и физика». Проектирование объекта, решающего насущную проблему, на основе одного или нескольких изученных механизмов.

5.1 Введение: демонстрация и диалог на тему устройства различных механизмов и их применения в жизнедеятельности человека.

- 5.2 Сборка выбранного на прошлом занятии механизма с использованием инструкции из набора и при минимальной помощи наставника.
- 5.3 Демонстрация работы собранных механизмов и комментарии принципа их работы. Сессия вопросов-ответов, комментарии наставника.
- 5.4 Введение в метод мозгового штурма. Сессия мозгового штурма с генерацией идей устройств, решающих насущную проблему, в основе которых лежит принцип работы выбранного механизма.
- 5.5 Отбираем идеи, фиксируем в ручных эскизах.
- 5.6 3D-моделирование объекта во Fusion 360.
- 5.7 3D-моделирование объекта во Fusion 360, сборка материалов для презентации.
- 5.8 Выбор и присвоение модели материалов. Настройка сцены. Рендеринг.
- 5.9 Сборка презентации в Readymag, подготовка защиты.
- 5.10 Защита командами проектов.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №18 с. Харагун.

Утверждена на	Утверждаю
методическом совете	Директор МБОУ СОШ №18 Полякова С. В
	« » 2018

Рабочая программа

по технологии 6 класса

«Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности: 3Dмоделирование и программирование»

2019-2020 уч. год

Программу составил учитель технологии Гвоздев Игорь Владимирович

Пояснительная записка

Рабочая программа по технологии для мальчиков 6 класса «Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности: 3D-моделирование и программирование»

составлена на основе следующих документов:

- 1.Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- 2.Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- 3.Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.12.2014 №1644 «О внесении изменений в Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования , утверждённый приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897»;
- 4.Приказ Министерства образования и науки РФ от 31.12.2015 № 1577 «О внесении изменений в приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- 5.Распоряжение Министерства Просвещения РФ от 01.03.2019 №Р-23 «Об утверждении методических рекомендаций по созданию мест для реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей в ОО, расположенных в сельской местности в малых городах, и дистанционных программ обучения определенных категорий обучающихся, в том числе на базе сетевого взаимодействия
- 6.Приказ Министерства образования, науки и молодежной политики Забайкальского края от29.07.2019 №801 "Об утверждении ... Функции Центров образованияцифрового и гуманитарного профилей "Точка роста" Забайкальского края
- 7.Основная образовательная программа основного общего образования МБОУ СОШ № 18 с. Харагун.
- 8.Устав школы МБОУ СОШ №18 с. Харагун.

I. Пояснительная записка

Актуальность: виртуальная и дополненная реальности — особые технологические направления, тесно связанные с другими. Эти технологии включены в список ключевых и оказывают существенное влияние на развитие рынков. Практически для каждой перспективной позиции будущего крайне полезны будут знания из области 3D-моделирования, основ программирования, компьютерного зрения и т. п.

Согласно многочисленным исследованиям, VR/AR-рынок развивается по экспоненте — соответственно, ему необходимы компетентные специалисты.

В ходе практических занятий по программе вводного модуля обучающиеся познакомятся с виртуальной, дополненной и смешанной реальностями, поймут их особенности и возможности, выявят возможные способы применения, а также определят наиболее интересные направления для дальнейшего углубления, параллельно развивая навыки дизайн-мышления, дизайн-анализа и способность создавать новое и востребованное.

Синергия методов и технологий, используемых в направлении «Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности», даст обучающемуся уникальные метапредметные компетенции, которые будут полезны в сфере проектирования, моделирования объектов и процессов, разработки приложений и др.

Программа даёт необходимые компетенции для дальнейшего углублённого освоения дизайнерских навыков и методик проектирования. Основными направлениями в изучении технологий виртуальной и дополненной реальности, с которыми познакомятся обучающиеся в рамках модуля, станут начальные знания о разработке приложений для различных устройств, основы компьютерного зрения, базовые понятия 3D-моделирования.

Через знакомство с технологиями создания собственных устройств и разработки приложений будут развиваться исследовательские, инженерные и проектные компетенции.

Освоение этих технологий подразумевает получение ряда базовых компетенций, владение которыми критически необходимо любому специалисту на конкурентном рынке труда в STEAM-профессиях.

Цель программы: формирование уникальных Hard- и Soft-компетенций по работе с VR/AR-технологиями через использование кейс-технологий.

Задачи программы:

Обучающие:

- объяснить базовые понятия сферы разработки приложений виртуальной и дополненной реальности: ключевые особенности технологий и их различия между собой, панорамное фото и видео, трекинг реальных объектов, интерфейс, полигональное моделирование;
- сформировать навыки выполнения технологической цепочки разработки приложений для мобильных устройств и/или персональных компьютеров с использованием специальных программных сред;
- сформировать базовые навыки работы в программах для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- сформировать базовые навыки работы в программах для трёхмерного моделирования;
- научить использовать и адаптировать трёхмерные модели, находящиеся в открытом доступе, для задач кейса;
- сформировать базовые навыки работы в программах для разработки графических интерфейсов;
- привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования.

Развивающие:

- на протяжении всех занятий формировать 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;
- способствовать формированию интереса к техническим знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;

- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т. п.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной ИТ-отрасли.

Прогнозируемые результаты и способы их проверки

Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;

- умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- способность адекватно воспринимать оценку наставника и других обучающихся;
- умение различать способ и результат действия;
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе её оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
- способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель,
 где выделены существенные характеристики объекта (пространственнографическая или знаково-символическая);
- умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельно достраивать с восполнением недостающих компонентов.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- способность признавать возможность существования различных точек зрения и право каждого иметь свою;
- умение планировать учебное сотрудничество с наставником и другими обучающимися: определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- умение осуществлять постановку вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- умение разрешать конфликты: выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи.

Предметные результаты

В результате освоения программы обучающиеся должны

<u>знать</u>:

- ключевые особенности технологий виртуальной и дополненной реальности;
- принципы работы приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- перечень современных устройств, используемых для работы с технологиями, и их предназначение;
- основной функционал программ для трёхмерного моделирования;
- принципы и способы разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- основной функционал программных сред для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- особенности разработки графических интерфейсов.

уметь:

- настраивать и запускать шлем виртуальной реальности;
- устанавливать и тестировать приложения виртуальной реальности;

- самостоятельно собирать очки виртуальной реальности;
- формулировать задачу на проектирование исходя из выявленной проблемы;
- уметь пользоваться различными методами генерации идей;
- выполнять примитивные операции в программах для трёхмерного моделирования;
- выполнять примитивные операции в программных средах для разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- компилировать приложение для мобильных устройств или персональных компьютеров и размещать его для скачивания пользователями;
- разрабатывать графический интерфейс (UX/UI);
- разрабатывать все необходимые графические и видеоматериалы для презентации проекта;
- представлять свой проект.

владеть:

- основной терминологией в области технологий виртуальной и дополненной реальности;
- базовыми навыками трёхмерного моделирования;
- базовыми навыками разработки приложений с виртуальной и дополненной реальностью;
- знаниями по принципам работы и особенностям устройств виртуальной и дополненной реальности.

Формы подведения итогов реализации общеобразовательной программы

Подведение итогов реализуется в рамках защиты результатов выполнения Кейса 1 и Кейса 2.

Формы демонстрации результатов обучения

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

Формы диагностики результатов обучения

Беседа, тестирование, опрос.

Содержание программы курса

Программа предполагает постепенное расширение знаний и их углубление, а также приобретение умений в области проектирования, конструирования и изготовления творческого продукта.

В основе образовательного процесса лежит проектный подход. Основная форма подачи теории — интерактивные лекции и пошаговые мастер-классы в группах до 10–15 человек. Практические задания планируется выполнять как индивидуально и в парах, так и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности подаваемого материала используется различный мультимедийный материал — презентации, видеоролики, приложения пр.

Тематическое планирование

№ п/п	Разделы программы учебного курса			
Образовательная часть				
1	Кейс 1.			
	Проектируем идеальное VR-устройство			
1.1	Знакомство. Техника безопасности. Вводное занятие («Создавай миры»)	2		

1.2	Введение в технологии виртуальной и дополненной реальности	
1.3	Знакомство с VR-технологиями на интерактивной вводной лекции	1
	Тестирование устройства, установка приложений, анализ принципов работы, выявление ключевых характеристик	1
	Выявление принципов работы шлема виртуальной реальности, поиск, анализ и структурирование информации о других VR-устройствах	2
	Выбор материала и конструкции для собственной гарнитуры, подготовка к сборке устройства	2
	Сборка собственной гарнитуры, вырезание необходимых деталей	2
	Сборка собственной гарнитуры, вырезание необходимых деталей, дизайн устройства	2
	Тестирование и доработка прототипа	2
	Работа с картой пользовательского опыта: выявление проблем, с которыми можно столкнуться при использовании VR. Фокусировка на одной из них	1
	Анализ и оценка существующих решений проблемы. Инфографика по решениям	1
	Генерация идей для решения этих проблем. Описание нескольких идей, экспресс-эскизы. Мини-презентации идей и выбор лучших в проработку	2
	Изучение понятия «перспектива», окружности в перспективе, штриховки, светотени, падающей тени	2

Изучение светотени и падающей тени на примере фигур. Построение быстрого эскиза фигуры в перспективе, передача объёма с помощью карандаша. Техника рисования маркерами	2
Освоение навыков работы в ПО для трёхмерного проектирования (на выбор — Rhinoceros 3D, Autodesk Fusion 360)	6
3D-моделирование разрабатываемого устройства	4
Фотореалистичная визуализация 3D-модели. Рендер (KeyShot, Autodesk Vred)	2
Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика). Освоение навыков вёрстки презентации	2
Представление проектов перед другими обучающимися. Публичная презентация и защита проектов	2
Кейс 2. Разрабатываем VR/AR-приложения	
Вводная интерактивная лекция по технологиям дополненной и смешанной реальности	1
Тестирование существующих AR-приложений, определение принципов работы технологии	1
Выявление проблемной ситуации, в которой помогло бы VR/AR- приложение, используя методы дизайн-мышления	2
Анализ и оценка существующих решений проблемы. Генерация собственных идей. Разработка сценария приложения	2
Разработка сценария приложения: механика взаимодействия, функционал, примерный вид интерфейса	2
Мини-презентации идей и их доработка по обратной связи	2

Последовательное изучение возможностей среды разработ VR/AR-приложений	тки 2
Разработка VR/AR-приложения в соответствии со сценарием	8
Сбор обратной связи от потенциальных пользователей приложени	ия 2
Доработка приложения, учитывая обратную связь пользователя	2
Выявление ключевых требований к разработке GUI — графичесь интерфейсов приложений	хих 2
Разработка интерфейса приложения — дизайна и структуры	2
Подготовка графических материалов для презентации проек (фото, видео, инфографика). Освоение навыков вёрст презентации	
Представление проектов перед другими обучающимися. Публичи презентация и защита проектов	ная 2
Всего часов	68

Содержание тем программы

Кейс 1. Проектируем идеальное VR-устройство

В рамках первого кейса (34 ч) обучающиеся исследуют существующие модели устройств виртуальной реальности, выявляют ключевые параметры, а затем выполняют проектную задачу — конструируют собственное VR-устройство. Обучающиеся исследуют VR-контроллеры и обобщают возможные принципы управления системами

виртуальной реальности. Сравнивают различные типы управления и делают выводы о том, что необходимо для «обмана» мозга и погружения в другой мир.

Обучающиеся смогут собрать собственную модель VR-гарнитуры: спроектировать, смоделировать, вырезать/распечатать на 3D-принтере нужные элементы, а затем протестировать самостоятельно разработанное устройство.

Кейс 2. Разрабатываем VR/AR-приложения

После формирования основных понятий виртуальной реальности, получения навыков работы с VR-оборудованием в первом кейсе (34 ч), обучающиеся переходят к рассмотрению понятий дополненной и смешанной реальности, разбирают их основные отличия от виртуальной. Создают собственное AR-приложение (augmented reality — дополненная реальность), отрабатывая навыки работы с необходимым в дальнейшем программным обеспечением, навыки дизайн-проектирования и дизайн-аналитики.

Обучающиеся научатся работать с крупнейшими репозиториями бесплатных трёхмерных моделей, смогут минимально адаптировать модели, имеющиеся в свободном доступе, под свои нужды. Начинается знакомство со структурой интерфейса программы для 3D-моделирования (по усмотрению наставника — 3ds Max, Blender 3D, Maya), основными командами. Вводятся понятия «полигональность» и «текстура».

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №18 с. Харагун.

Утверждена на			Утверждаю
методическом совете			Директор МБОУ СОШ №18 Полякова С. В
			«»2018
	Рабочая про	грамма	
	по технологии	т 7 класса	
«Геоинформационные	технологии»	является	общеобразовательной
программой по предметн	ной области «Tex	нология».	
	2019-2020 y	уч. год	

Программу составил учитель технологии Гвоздев Игорь Владимирович

Пояснительная записка

Рабочая программа по технологии для мальчиков 7 класса «Геоинформационные технологии» является общеобразовательной программой по предметной области «Технология».

составлена на основе следующих документов:

- 1. Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- 2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- 3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.12.2014 №1644 «О внесении изменений в Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утверждённый приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897»;
- 4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 31.12.2015 № 1577 «О внесении изменений в приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- 5. Распоряжение Министерства Просвещения РФ от 01.03.2019 №Р-23 «Об утверждении методических рекомендаций по созданию мест для реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей в ОО, расположенных в сельской местности в малых городах, и дистанционных программ обучения определенных категорий обучающихся, в том числе на базе сетевого взаимодействия
- б. Приказ Министерства образования, науки и молодежной политики Забайкальского края от29.07.2019 №801 "Об утверждении ... Функции Центров образованияцифрового и гуманитарного профилей "Точ ка роста" Забайкальского края
- 7. Основная образовательная программа основного общего образования МБОУ СОШ № 18 с. Харагун.
- 8. Устав школы МБОУ СОШ №18 с. Харагун.

I. Пояснительная записка

Актуальность: сегодня геоинформационные технологии стали неотъемлемой частью

нашей жизни, любой современный человек пользуется навигационными сервисами,

приложениями для мониторинга общественного транспорта и многими другими

сервисами, связанными с картами. Эти технологии используются в совершенно различных

сферах, начиная от реагирования при чрезвычайных ситуациях и заканчивая маркетингом.

Курс «Геоинформационные технологии» позволяет сформировать у обучающихся

устойчивую связь между информационным и технологическим направлениями на основе

реальных пространственных данных, таких как аэрофотосъёмка, космическая съёмка,

векторные карты и др. Это позволит обучающимся получить знания по использованию

геоинформационных инструментов и пространственных данных для понимания и

изучения основ устройства окружающего мира и природных явлений. Обучающиеся

смогут реализовывать командные проекты в сфере исследования окружающего мира,

начать использовать в повседневной жизни навигационные сервисы, космические снимки,

электронные карты, собирать данные об объектах на местности, создавать 3D-объекты

местности (как отдельные здания, так и целые города) и многое другое.

Классификация программы: техническая.

Направленность образовательной образовательная программы: программа

«Геоинформационные технологии» является общеобразовательной программой по

предметной области «Технология».

Функциональное предназначение программы: проектная.

Форма организации: групповая.

Актуальность и отличительные особенности программы

Новизна программы заключается в создании уникальной образовательной среды,

формирующей проектное мышление обучающихся за счёт трансляции проектного способа

деятельности в рамках решения конкретных проблемных ситуаций.

Актуальность программы обусловлена тем, что работа над задачами в рамках проектной

деятельности формирует новый тип отношения в рамках системы «природа — общество

— человек — технологии», определяющий обязательность экологической нормировки

при организации любой деятельности, что является первым шагом к формированию

«поколения развития», являющегося трендом развития современного общества.

Программа предполагает формирование у обучающихся представлений о тенденциях в

развитии технической сферы. Новый техно-промышленный уклад не может быть положен

в формат общества развития только на основании новизны физических принципов, новых

технических решений и кластерных схем взаимодействия на постиндустриальном этапе

развития социума, а идея развития общества непреложно включает в себя тенденцию к

обретению сонаправленности антропогенных факторов, законов развития биосферы и

культурного развития.

Педагогическая целесообразность этой программы заключается в том, что она является

целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения и позволяет обучающемуся

шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и самореализовываться в

современном мире. В процессе изучения окружающего мира обучающиеся получат

дополнительное образование в области информатики, географии, математики и физики.

Отличительной особенностью данной программы от уже существующих образовательных

программ является её направленность на развитие обучающихся в проектной

деятельности современными методиками ТРИЗ и SCRUM с помощью современных

технологий и оборудования.

Возраст обучающихся: обучающиеся 7 классов.

Сроки реализации программы: 68 часов.

Наполняемость групп: 15 человек.

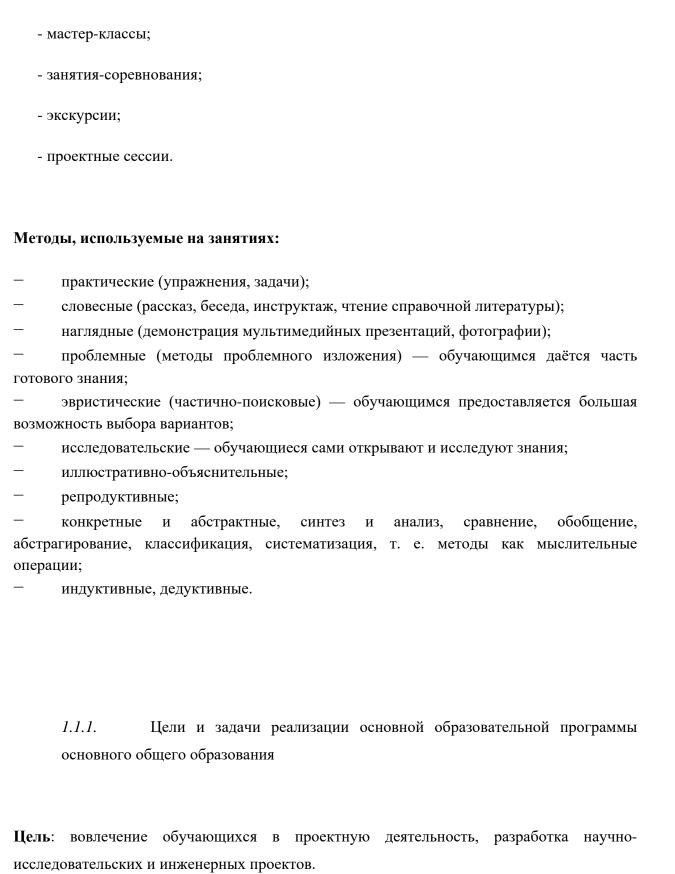
Режим занятий: по 2 академических часа в неделю.

Формы занятий:

- работа над решением кейсов;

- лабораторно-практические работы;

- лекции:



Задачи:

обучающие:

- приобретение и углубление знаний основ проектирования и управления проектами;
- ознакомление с методами и приёмами сбора и анализа информации;
- обучение проведению исследований, презентаций и межпредметной позиционной коммуникации;
- обучение работе на специализированном оборудовании и в программных средах;
- знакомство с хард-компетенциями (геоинформационными), позволяющими применять теоретические знания на практике в соответствии с современным уровнем развития технологий.

развивающие:

- формирование интереса к основам изобретательской деятельности;
- развитие творческих способностей и креативного мышления;
- приобретение опыта использования ТРИЗ при формировании собственных идей и решений;
- формирование понимания прямой и обратной связи проекта и среды его реализации, заложение основ социальной и экологической ответственности;
- развитие геопространственного мышления;
- развитие софт-компетенций, необходимых для успешной работы вне зависимости от выбранной профессии.

воспитательные:

- формирование проектного мировоззрения и творческого мышления;
- формирование мировоззрения по комплексной оценке окружающего мира, направленной на его позитивное изменение;
- воспитание собственной позиции по отношению к деятельности и умение сопоставлять её с другими позициями в конструктивном диалоге;
- воспитание культуры работы в команде.

1.1.2. Принципы и подходы к формированию образовательной программы основного общего образования

Программа реализуется:

- в непрерывно-образовательной деятельности, совместной деятельности, осуществляемой в ходе режимных моментов, где обучающийся осваивает, закрепляет и апробирует полученные умения;
- в самостоятельной деятельности обучающихся, где обучающийся может выбрать деятельность по интересам, взаимодействовать со сверстниками на равноправных позициях, решать проблемные ситуации и др.;
- во взаимодействии с семьями детей.

Программа может корректироваться в связи с изменениями:

- нормативно-правовой базы дошкольного образования;
- видовой структуры групп;
- образовательного запроса родителей.

Подходы к формированию программы:

- Личностно-ориентированный. Организация образовательного процесса с учётом главного критерия эффективности обучающегося его личности. Механизм создание условий для развития личности на основе изучения способностей обучающегося, его интересов, склонностей.
- Деятельностный. Организация деятельности в общем контексте образовательного процесса.
- Ценностный. Организация развития и воспитания на основе общечеловеческих ценностей, а также этических, нравственных и т. д.

- Компетентностный. Формирование готовности обучающихся самостоятельно действовать в ходе решения актуальных задач.
- Системный. Методологическое направление, в основе которого лежит рассмотрение обучающегося как целостного множества элементов из отношений и различных связей между ними.
- Диалогический. Организация процесса с учётом принципа диалога, субъект-субъектных отношений.
- Проблемный. Формирование программы с позиций комплексного и модульного представления её структуры как системы подпрограмм по образовательным областям и детским видам деятельности, способствующим целевым ориентирам развития.
- Культурологический. Организация процесса с учётом потенциала культуросообразного содержания дошкольного образования.
- 1.2. Планируемые результаты освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования (обязательно проверить разбиение по личностным, предметным и т. д.)

1.2.1. Общие положения

Программа даёт обучающимся возможность погрузиться во всё многообразие пространственных (геоинформационных) технологий. Программа знакомит обучающихся с геоинформационными системами и с различными видами геоданных, позволяет получить базовые компетенции по сбору данных и освоить первичные навыки работы с данными. Полученные компетенции и знания позволят обучающимся применить их почти в любом направлении современного рынка. Освоив программу, обучающиеся смогут выбрать наиболее интересную для них технологическую направленность, которой они будут обучаться в рамках углублённого модуля.

Программа затрагивает такие темы, как: «Основы работы с пространственными данными», «Ориентирование на местности», «Основы фотографии», «Самостоятельный сбор данных», «ЗD-моделирование местности и объектов местности», «Геоинформационные системы (ГИС)», «Визуализация и представление результатов».

В основе разработанной программы лежит Методический инструментарий федерального тьютора Быстрова Антона Юрьевича «Сеть детских технопарков "Кванториум". Вводный модуль».

Программа ориентирована на дополнительное образование обучающихся школьного возраста 7 класса.

Максимальное количество обучающихся в группе — 15 человек.

1.2.2. Структура планируемых результатов

Планируемые результаты опираются на ведущие целевые установки, отражающие основной, сущностный вклад каждой изучаемой программы в развитие личности, обучающихся, их способностей.

В структуре планируемых результатов выделяются следующие группы:

- 1. Личностные результаты освоения основной образовательной программы представлены в соответствии с группой личностных результатов.
- 2. Метапредметные результаты освоения основной образовательной программы представлены в соответствии с подгруппами универсальных учебных действий.
- 3. Предметные результаты освоения основной образовательной программы представлены в соответствии с группами результатов учебного предмета.

1.2.3. Личностные результаты

Программные требования к уровню воспитанности (личностные результаты):

- сформированность внутренней позиции обучающегося, эмоционально-положительное отношение обучающегося к школе, ориентация на познание нового;
- ориентация на образец поведения «хорошего ученика»;
- сформированность самооценки, включая осознание своих возможностей в учении,
 способности адекватно судить о причинах своего успеха/неуспеха в учении; умение
 видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех;
- сформированность мотивации к учебной деятельности;

– знание моральных норм и сформированность морально-этических суждений, способность к решению моральных проблем на основе координации различных точек зрения, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы.

Программные требования к уровню развития:

- сформированность пространственного мышления, умение видеть объём в плоских предметах;
- умение обрабатывать и систематизировать большое количество информации;
- сформированность креативного мышления, понимание принципов создания нового продукта;
- сформированность усидчивости, многозадачности;
- сформированность самостоятельного подхода к выполнению различных задач, умение работать в команде, умение правильно делегировать задачи.

1.2.4. Метапредметные результаты

География

Выпускник научится:

- выбирать источники географической информации (картографические, статистические, текстовые, видео- и фотоизображения, компьютерные базы данных), адекватные решаемым задачам;
- ориентироваться в источниках географической информации (картографические, статистические, текстовые, видео- и фотоизображения, компьютерные базы данных): находить и извлекать необходимую информацию; определять и сравнивать качественные и количественные показатели, характеризующие географические объекты, процессы и явления, их положение в пространстве по географическим картам разного содержания и другим источникам; выявлять недостающую, взаимодополняющую и/или противоречивую географическую информацию, представленную в одном или нескольких источниках;

• представлять в различных формах (в виде карты, таблицы, графика, географического описания) географическую информацию, необходимую для решения учебных и практико-ориентированных задач.

Выпускник получит возможность научиться:

- моделировать географические объекты и явления;
- приводить примеры практического использования географических знаний в различных областях деятельности.

Математика

Статистика и теория вероятностей

Выпускник научится:

- представлять данные в виде таблиц, диаграмм;
- читать информацию, представленную в виде таблицы, диаграммы.

В повседневной жизни и при изучении других предметов выпускник сможет:

• извлекать, интерпретировать и преобразовывать информацию, представленную в таблицах и на диаграммах, отражающую свойства и характеристики реальных процессов и явлений.

Наглядная геометрия

Геометрические фигуры

Выпускник научится:

• оперировать на базовом уровне понятиями: фигура, точка, отрезок, прямая, луч, ломаная, угол, многоугольник, треугольник и четырёхугольник, прямоугольник и квадрат, окружность и круг, прямоугольный параллелепипед, куб, шар. Изображать изучаемые фигуры от руки и с помощью линейки и циркуля.

В повседневной жизни и при изучении других предметов выпускник сможет:

• решать практические задачи с применением простейших свойств фигур.

Измерения и вычисления

Выпускник научится:

• выполнять измерение длин, расстояний, величин углов с помощью инструментов для измерений длин и углов.

Физика

Выпускник научится:

- соблюдать правила безопасности и охраны труда при работе с учебным и лабораторным оборудованием;
- понимать принципы действия машин, приборов и технических устройств, условия их безопасного использования в повседневной жизни;
- использовать при выполнении учебных задач научно-популярную литературу о физических явлениях, справочные материалы, ресурсы интернета.

Информатика

Выпускник научится:

- различать виды информации по способам её восприятия человеком и по способам её представления на материальных носителях;
- приводить примеры информационных процессов (процессов, связанных с хранением, преобразованием и передачей данных) в живой природе и технике;
- классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач.

Математические основы информатики

Выпускник получит возможность:

• познакомиться с примерами математических моделей и использованием компьютеров при их анализе; понять сходства и различия между математической моделью

объекта и его натурной моделью, между математической моделью объекта/явления и словесным описанием.

Использование программных систем и сервисов

Выпускник научится:

- классифицировать файлы по типу и иным параметрам;
- выполнять основные операции с файлами (создавать, сохранять, редактировать, удалять, архивировать, «распаковывать» архивные файлы).

Выпускник овладеет (как результат применения программных систем и интернет-сервисов в данном курсе и во всём образовательном процессе):

- навыками работы с компьютером; знаниями, умениями и навыками, достаточными для работы с различными видами программных систем и интернет-сервисов (файловые менеджеры, текстовые редакторы, электронные таблицы, браузеры, поисковые системы, словари, электронные энциклопедии); умением описывать работу этих систем и сервисов с использованием соответствующей терминологии;
- различными формами представления данных (таблицы, диаграммы, графики и т. д.);
- познакомится с программными средствами для работы с аудиовизуальными данными и соответствующим понятийным аппаратом.

Выпускник получит возможность (в данном курсе и иной учебной деятельности):

- практиковаться в использовании основных видов прикладного программного обеспечения (редакторы текстов, электронные таблицы, браузеры и др.);
- познакомиться с примерами использования математического моделирования в современном мире;
- познакомиться с постановкой вопроса о том, насколько достоверна полученная информация, подкреплена ли она доказательствами подлинности (пример: наличие электронной подписи); познакомиться с возможными подходами к оценке достоверности информации (пример: сравнение данных из разных источников);

- познакомиться с примерами использования ИКТ в современном мире;
- получить представления о роботизированных устройствах и их использовании на производстве и в научных исследованиях.

Технология

Результаты, заявленные образовательной программой «Технология» по блокам содержания

Формирование технологической культуры и проектно-технологического мышления обучающихся

Выпускник научится:

- следовать технологии, в том числе в процессе изготовления субъективно нового продукта;
- оценивать условия применимости технологии, в том числе с позиций экологической защищённости;
- прогнозировать по известной технологии выходы (характеристики продукта) в зависимости от изменения входов/параметров/ресурсов, проверять прогнозы опытно-экспериментальным путём, в том числе самостоятельно планируя такого рода эксперименты;
- в зависимости от ситуации оптимизировать базовые технологии (затратность качество), проводить анализ альтернативных ресурсов, соединять в единый план несколько технологий без их видоизменения для получения сложносоставного материального или информационного продукта;
- проводить оценку и испытание полученного продукта;
- проводить анализ потребностей в тех или иных материальных или информационных продуктах;
- описывать технологическое решение с помощью текста, рисунков, графического изображения;

- анализировать возможные технологические решения, определять их достоинства и недостатки в контексте заданной ситуации;
- проводить и анализировать разработку и/или реализацию прикладных проектов, предполагающих:
- определение характеристик и разработку материального продукта, включая его моделирование в информационной среде (конструкторе), встраивание созданного информационного продукта в заданную оболочку,
- изготовление информационного продукта по заданному алгоритму в заданной оболочке;
- проводить и анализировать разработку и/или реализацию технологических проектов, предполагающих:
- оптимизацию заданного способа (технологии) получения требующегося материального продукта (после его применения в собственной практике),
- разработку (комбинирование, изменение параметров и требований к ресурсам)
 технологии получения материального и информационного продукта с заданными свойствами;
- проводить и анализировать разработку и/или реализацию проектов, предполагающих:
- планирование (разработку) материального продукта в соответствии с задачей собственной деятельности (включая моделирование и разработку документации),
- планирование (разработку) материального продукта на основе самостоятельно проведённых исследований потребительских интересов.

Выпускник получит возможность научиться:

- выявлять и формулировать проблему, требующую технологического решения;
- модифицировать имеющиеся продукты в соответствии с ситуацией/заказом/потребностью/задачей деятельности и в соответствии с их характеристиками разрабатывать технологию на основе базовой технологии;

• технологизировать свой опыт, представлять на основе ретроспективного анализа и унификации деятельности описание в виде инструкции или технологической карты.

1.2.5. Предметные результаты

Программные требования к знаниям (результаты теоретической подготовки):

- правила безопасной работы с электронно-вычислительными машинами и средствами для сбора пространственных данных;
 - основные виды пространственных данных;
 - составные части современных геоинформационных сервисов;
- профессиональное программное обеспечение для обработки пространственных данных;
 - основы и принципы аэросъёмки;
- основы и принципы работы глобальных навигационных спутниковых систем (ГНСС);
- представление и визуализация пространственных данных для непрофессиональных пользователей;
 - принципы 3D-моделирования;
 - устройство современных картографических сервисов;
- представление и визуализация пространственных данных для непрофессиональных пользователей;
 - дешифрирование космических изображений;
 - основы картографии.

Программные требования к умениям и навыкам (результаты практической подготовки):

- самостоятельно решать поставленную задачу, анализируя и подбирая материалы и средства для её решения;
- создавать и рассчитывать полётный план для беспилотного летательного аппарата;
- обрабатывать аэросъёмку и получать точные ортофотопланы и автоматизированные трёхмерные модели местности;
 - моделировать 3D-объекты;
 - защищать собственные проекты;
 - выполнять оцифровку;
 - выполнять пространственный анализ;
 - создавать карты;
 - создавать простейшие географические карты различного содержания;
 - моделировать географические объекты и явления;
- приводить примеры практического использования географических знаний в различных областях деятельности.

1.3. Система оценки достижения планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования

Виды контроля:

- промежуточный контроль, проводимый во время занятий;
- итоговый контроль, проводимый после завершения всей учебной программы.

Формы проверки результатов:

- наблюдение за обучающимися в процессе работы;
- игры;
- индивидуальные и коллективные творческие работы;
- беседы с обучающимися и их родителями.

Формы подведения итогов:

- выполнение практических работ;
- тесты;
- анкеты;
- защита проекта.

Итоговая аттестация обучающихся проводится по результатам подготовки и защиты проекта.

Для оценивания деятельности обучающихся используются инструменты само- и взаимоопенки.

2.2.1. Общие положения

Программа «Геоинформационные технологии», являясь необходимым компонентом общего образования всех обучающихся, предоставляет им возможность применять на практике знания основ наук. Программа является фактически единственным школьным учебным курсом, отражающим в своём содержании общие принципы преобразующей деятельности человека и все аспекты материальной культуры. Курс направлен на овладение обучающимися навыками конкретной предметно-преобразующей деятельности, создание новых ценностей, что, несомненно, соответствует потребностям развития общества. В рамках «Технологии» происходит знакомство с миром профессий и ориентация обучающихся на работу в различных сферах общественного производства. Тем самым обеспечивается преемственность перехода обучающихся от общего к профессиональному образованию и трудовой деятельности.

Программа предмета «Технология» обеспечивает формирование у обучающихся технологического мышления. Схема технологического мышления (потребность — цель — способ — результат) позволяет наиболее органично решать задачи установления связей между образовательным и жизненным пространством, образовательными результатами, полученными при изучении различных предметных областей, а также собственными образовательными результатами (знаниями, умениями, универсальными учебными действиями и т. д.) и жизненными задачами. Кроме того, схема технологического мышления позволяет вводить в образовательный процесс ситуации, дающие опыт принятия прагматичных решений на основе собственных образовательных результатов, начиная от решения бытовых вопросов и заканчивая решением о направлениях продолжения образования, построением карьерных и жизненных планов. Таким образом, программа «Геоинформатика» позволяет сформировать у обучающихся ресурс практических умений и опыта, необходимых для разумной организации собственной жизни; создаёт условия для развития инициативности, изобретательности, гибкости мышления.

Учебно-воспитательный процесс направлен на формирование и развитие различных сторон обучающихся, связанных с реализацией как их собственных интересов, так и интересов окружающего мира. При этом гибкость программы позволяет вовлечь обучающихся с различными способностями. Большой объём проектных работ позволяет учесть интересы и особенности личности каждого обучающегося. Занятия основаны на личностно-ориентированных технологиях обучения, а также системно-деятельностном методе обучения.

Данная программа предполагает вариативный подход, так как в зависимости от обучающегося позволяет увеличить или уменьшить объём той или иной темы, в том числе и сложность, а также порядок проведения занятий.

2.2.2. Основное содержание учебных предметов на уровне основного общего образования

На протяжении курса программы обучающиеся познакомятся с различными геоинформационными системами, узнают, в каких областях применяется геоинформатика,

какие задачи может решать, а также смогут сами применять её в своей повседневной жизни. Обучающиеся базово усвоят принцип позиционирования с помощью ГНСС. Узнают, как можно организовать сбор спутниковых данных, как они представляются в текстовом виде и как их можно визуализировать. В рамках программы выберут проектное направление, научатся ставить задачи, исследовать проблематику, планировать ведение проекта и грамотно распределять роли внутри команды.

Обучающиеся смогут познакомиться с историей применения беспилотных летательных аппаратов. Узнают о современных беспилотниках, смогут решить различные задачи с их помощью. Узнают также и об основном устройстве современных беспилотных систем. Обучающиеся узнают, как создаётся полётное задание для беспилотников. Как производится запуск и дальнейшая съёмка с помощью БАС. А также получат такие результаты съёмки, как ортофотоплан и трёхмерные модели.

Обучающиеся углубятся в технологию обработки геоданных путём автоматизированного моделирования объектов местности. Самостоятельно смогут выполнить съёмку местности по полётному заданию. Создадут 3D-модели.

Обучающиеся ознакомятся с различными устройствами прототипирования. Узнают общие принципы работы устройств, сферы их применения и продукты деятельности данных устройств. Обучающиеся научатся готовить 3D-модели для печати с помощью экспорта данных. Дополнят модели по данным аэрофотосъёмки с помощью ручного моделирования. Применят устройства для прототипирования для печати задания.

Обучающиеся изучат основы в подготовке презентации. Создадут её. Подготовятся к представлению реализованного прототипа. Представят его, защищая проект.

4. Содержание курса

Основные разделы программы учебного курса

1) Введение в основы геоинформационных систем и пространственных данных.

Обучающиеся познакомятся с различными современными геоинформационными системами. Узнают, в каких областях применяется геоинформатика, какие задачи может решать, а также как обучающиеся могут сами применять её в своей повседневной жизни.

2) Урок работы с ГЛОНАСС.

Обучающиеся базово усвоят принцип позиционирования с помощью ГНСС. Узнают, как можно организовать сбор спутниковых данных, как они представляются в текстовом виде и как их можно визуализировать.

3) Выбор проектного направления и распределение ролей.

Выбор проектного направления. Постановка задачи. Исследование проблематики. Планирование проекта. Распределение ролей.

4) Устройство и применение беспилотников.

Обучающиеся познакомятся с историей применения БАС. Узнают о современных БАС, какие задачи можно решать с их помощью. Узнают также основное устройство современных БАС.

5) Основы съёмки с беспилотников.

Обучающиеся узнают, как создаётся полётное задание для БАС. Как производится запуск и дальнейшая съёмка с помощью БАС. А также какие результаты можно получить и как это сделать (получение ортофотоплана и трёхмерной модели).

6) Углублённое изучение технологий обработки геоданных.

Автоматизированное моделирование объектов местности с помощью Agisoft PhotoScan.

7) Сбор геоданных.

Аэрофотосъёмка, выполнение съёмки местности по полётному заданию.

8) Обработка и анализ геоданных.

Создание 3D-моделей.

9) Изучение устройства для прототипирования.

Ознакомление с устройствами прототипирования, предоставленными обучающимся. Обучающиеся узнают общие принципы работы устройств, а также когда они применяются и что с их помощью можно получить.

10) Подготовка данных для устройства прототипирования.

Подготовка 3D-моделей, экспорт данных, подготовка заданий по печати.

11) Прототипирование.

Применение устройств прототипирования (3D-принтер).

12) Построение пространственных сцен.

Дополнение моделей по данным аэрофотосъёмки с помощью ручного моделирования и подготовка к печати на устройствах прототипирования.

13) Подготовка презентаций.

Изучение основ в подготовке презентации. Создание презентации. Подготовка к представлению реализованного прототипа.

14) Защита проектов.

Представление реализованного прототипа.

4.1. Тематическое планирование

		Всего	
№ п/п	Разделы программы учебного курса	часов	
1	Знакомство. Техника безопасности. Вводное занятие («Меняя мир»).	2	
2	Введение в геоинформационные технологии. Кейс 1: «Современные карты, или Как описать Землю?».		
2.1.	Необходимость карты в современном мире. Сферы применения, перспективы использования карт.	2	
2.2.	Векторные данные на картах. Знакомство с Веб-ГИС. Цвет как атрибут карты. Знакомство с картографическими онлайн-сервисами.	2	
2.3.	Свет и цвет. Роль цвета на карте. Как заставить цвет работать на себя?	1	
2.4.	Создание и публикация собственной карты.	2	
3	Кейс 2: «Глобальное позиционирование "Найди себя на земном шаре"».	4	
3.1.	Системы глобального позиционирования.	2	
3.2.	Применение спутников для позиционирования.	2	
4	Фотографии и панорамы.		
4.1.	История фотографии. Фотография как способ изучения окружающего мира.	1	

4.2.	Характеристики фотоаппаратов. Получение качественного фотоснимка.	2	
4.3.	Создание сферических панорам. Основные понятия. Необходимое оборудование. Техника съёмки сферических панорам различной аппаратурой (камеры смартфонов без штативов, цифровые фотоаппараты со штативами и т. д.).	2	
4.4.	Создание сферических панорам. Сшивка полученных фотографий. Коррекция и ретушь панорам.	4	
5	Основы аэрофотосъёмки. Применение БАС (беспилотных авиационных систем) в аэрофотосъёмке (Кейс 3.1: «Для чего на самом деле нужен беспилотный летательный аппарат?»).		
5.1.	Фотограмметрия и её влияние на современный мир.	1	
	Сценарии съёмки объектов для последующего построения их в трёхмерном виде.	2	
5.2.			
5.3.	Принцип построения трёхмерного изображения на компьютере. Работа в фотограмметрическом ПО — Agisoft PhotoScan или аналогичном. Обработка отснятого материала.	4	
5.4.	Беспилотник в геоинформатике. Устройство и применение дрона.	2	
5.5.	Технические особенности БПЛА.	2	
5.6.	Пилотирование БПЛА.	6	
5.7.	Использование беспилотника для съёмки местности.	6	
5.8.	Возникающие проблемы при создании 3D-моделей. Способы редактирования трёхмерных моделей.	3	
5.9.	Технологии прототипирования. Устройства для воссоздания трёхмерных моделей. Работа с 3D-принтером.	2	
5.10.	Физические и химические свойства пластика для 3D-принтера. Печать трёхмерной модели школы.	1	
6	Кейс 3.2: «Изменение среды вокруг школы».		
6.1.	Работа в ПО для ручного трёхмерного моделирования — SketchUp или аналогичном.	1	
6.2.	Экспортирование трёхмерных файлов. Проектирование собственной сцены.	7	
6.3.	Печать модели на 3D-принтере. Оформление трёхмерной вещественной модели.	2	

	Подготовка защиты проекта.	3	
8 3	Защита проектов.	2	
	Заключительное занятие. Подведение итогов работы. Планы по доработке.	2	

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №18 с. Харагун.

Утверждена на	Утверждаю		
методическом совете	Директор МБОУ СОШ №18 Полякова С. В		
	«»2018		
Рабочая программа	a		
по технологии 8 кла	ncca		
«Основы программирования на языке Python на беспилотного летательного аппарата:			
Программу составил учитель технологии Гвозд	цев Игорь Владимирович		

С. Харагун 2019 год.

Рабочая программа по технологии для мальчиков 8 класса «Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата» составлена на основе следующих документов:

- 1.Закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- 2.Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- 3.Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.12.2014 №1644 «О внесении изменений в Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования , утверждённый приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897»;
- 4.Приказ Министерства образования и науки РФ от 31.12.2015 № 1577 «О внесении изменений в приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта основного образования»;
- 5. Распоряжение Министерства Просвещения РФ от 01.03.2019 №Р-23 «Об утверждении методических рекомендаций по созданию мест для реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей в ОО, расположенных в сельской местности в малых городах, и дистанционных программ обучения определенных категорий обучающихся, в том числе на базе сетевого взаимодействия
- 6.Приказ Министерства образования, науки и молодежной политики Забайкальского края от29.07.2019 №801 "Об утверждении ... Функции Центров образованияцифрового и гуманитарного профилей "Точка роста" Забайкальского края
- 7.Основная образовательная программа основного общего образования МБОУ СОШ № 18 с. Харагун.
- 8.Устав школы МБОУ СОШ №18 с. Харагун.

І. Пояснительная записка

Актуальность: в настоящее время процесс информатизации проявляется во всех сферах человеческой деятельности. Использование современных информационных технологий является необходимым условием успешного развития как отдельных отраслей, так и государства в целом. Создание, внедрение, эксплуатация, а также совершенствование информационных технологий немыслимо без участия квалифицированных и увлечённых специалистов, в связи с этим внедрение курса «Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата» в учебный процесс актуально.

Программа учебного курса «Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата» направлена на подготовку творческой, технически грамотной, гармонично развитой личности, обладающей логическим мышлением, способной анализировать и решать задачи в команде в области информационных и аэротехнологий, решать ситуационные кейсовые задания, основанные на групповых проектах.

Занятия по данному курсу рассчитаны на общенаучную подготовку обучающихся, развитие их мышления, логики, математических способностей, исследовательских навыков.

Учебный курс «Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата» направлен на изучение основ программирования на языке Python и программирование автономных квадрокоптеров.

В рамках курса «Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата» обучающиеся смогут познакомиться с физическими, техническими и математическими понятиями. Приобретённые знания будут применимы в творческих проектах.

Учебный курс «Основы программирования на языке Python на примере программирования беспилотного летательного аппарата» представляет собой самостоятельный модуль и содержит необходимые темы из курса информатики и физики.

Цель программы: освоение Hard- и Soft-компетенций обучающимися в области программирования и аэротехнологий через использование кейс-технологий.

Задачи:

Обучающие:

 изучить базовые понятия: алгоритм, блок-схема, переменная, цикл, условия, вычислимая функция;

- сформировать навыки выполнения технологической цепочки разработки программ средствами языка программирования Python;
- изучить основные конструкции языка программирования Руthon, позволяющие работать с простыми и составными типами данных (строками, списками, кортежами, словарями, множествами);
- научить применять навыки программирования на конкретной учебной ситуации (программирование беспилотных летательных аппаратов на учебную задачу);
- развить навык пилотирования беспилотных летательных аппаратов (БПЛА) на практике;
- привить навыки проектной деятельности.

Развивающие:

- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;
- способствовать формированию интереса к техническим знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т. п.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники.

Прогнозируемые результаты и способы их проверки

Личностные результаты:

критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;

- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- способность адекватно воспринимать оценку наставника и других обучающихся;
- умение различать способ и результат действия;
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе её оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
- способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;

- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель,
 где выделены существенные характеристики объекта (пространственнографическая или знаково-символическая);
- умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельно достраивать с восполнением недостающих компонентов.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- способность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- умение планировать учебное сотрудничество с наставником и другими обучающимися: определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- умение осуществлять постановку вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- умение разрешать конфликты: выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи.

Предметные результаты

В результате освоения программы обучающиеся должны

знать:

- основные алгоритмические конструкции;
- принципы построения блок-схем;
- принципы структурного программирования на языке Python;

- что такое БПЛА и их предназначение.

уметь:

- составлять алгоритмы для решения прикладных задач;
- реализовывать алгоритмы на компьютере в виде программ, написанных на языке
 Python;
- применять библиотеку Tkinter;
- отлаживать и тестировать программы, написанные на языке Python;
- настраивать БПЛА;
- представлять свой проект.

владеть:

- основной терминологией в области алгоритмизации и программирования;
- основными навыками программирования на языке Python;
- знаниями по устройству и применению беспилотников.

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы

Подведение итогов реализуется в рамках следующих мероприятий: тестирование по программированию на языке Python, защита результатов выполнения кейса № 4, групповые соревнования.

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.

II. Учебно-тематический план

№	Название раздела, темы	К	оличество	часов	Формы
π/	•	Всего	Теория	Практика	аттестации/
П					контроля
1.	Введение в образовательную программу, техника безопасности	1	1	-	Тестирование
2.	Основы языка Python. Примеры на языке Python с разбором конструкций: циклы, условия, ветвления, массивы, типы данных	4	2	2	Тестирование
3.	Кейс 1. «Угадай число»	8	3	5	Демонстрация решений кейса
3. 1	Введение в искусственный интеллект. Примеры на языке Python с искусственным интеллектом по угадыванию чисел, метод дихотомии. Управление искусственным интеллектом	6	2	4	
3. 2	Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация отчёта в группе и защита результатов работы	2	1	1	
4.	Кейс 2. «Спаси остров»	10	3	7	Демонстрация решений кейса
4.	Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление	4	2	2	
4. 2	Планирование дизайна и механики игры. Создание главного меню игры, подсчёта очков	2	1	1	
4.	Визуализация программы в виде блоксхемы	2	-	2	
4. 4	Тестирование написанной программы и доработка. Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация результатов работы	2	1	1	

5.	Кейс 3. «Калькулятор»	10	2	8	Демонстрация решений кейса
5. 1	Постановка проблемы, генерация путей решения	2	1	1	
5. 2	Создание простейшего калькулятора с помощью библиотеки Tkinter	4	-	4	
5. 3	Тестирование написанной программы и доработка	2	-	2	
5. 4	Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация результатов работы	2	1	1	
6.	Кейс 4. Программирование автономных квадрокоптеров	35	11	24	Демонстрация решений кейса
6. 1	Техника безопасности при полётах. Проведение полётов в ручном режиме	2	1	1	
6. 2	Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата	4	1	3	
6. 3	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции»	6	2	4	
6. 4	Выполнение группового полёта вручную	2	0	2	
6. 5	Выполнение позиционирования по меткам	8	2	6	
6. 6	Программирование группового полёта	7	3	4	
6. 7	Программирование роевого взаимодействия	6	1	5	
	Итого:	68	22	46	

III. Содержание учебно-тематического плана

No	Темы занятий	Содержание занятий
1.	Вводное занятие. Введение в	Теория: введение в образовательную
	предмет, техника	программу. Ознакомление обучающихся с
	безопасности (1 ч)	программой, приёмами и формами работы.
		Вводный инструктаж по ТБ.
2.	Основы языка Python.	Теория: история языка Python, сфера
	Примеры на языке Python c	применения языка, различие в версиях,
	разбором конструкций:	особенности синтаксиса. Объявление и
	циклы, условия, ветвления,	использование переменных в Python.
		Использование строк, массивов, кортежей и

	массивы, типы данных (4 ч)	словарей в Python. Использование условий, циклов и ветвлений в Python.
		Практика: запуск интерпретатора. Различия интерпретатора и компилятора. Написание простейших демонстрационных программ. Мини-программы внутри программы. Выражения в вызовах функций. Имена переменных. Упражнения по написанию программ с использованием переменных, условий и циклов. Генерация случайных чисел. Группировка циклов в блоки. Операции сравнения.
3	К	ейс «Угадай число»
3.1	Введение в искусственный интеллект. Примеры на языке Python с искусственным интеллектом по угадыванию чисел, метод дихотомии. Управление искусственным интеллектом (6 ч)	Теория: алгоритмы поиска числа в массиве. Варианты сортировок. Поиск дихотомией. Работа с переменными, работа с функциями. Практика: упражнения по поиску чисел в массиве. Упражнения на сортировку чисел. Алгоритмы поиска числа. Исследование скорости работы алгоритмов.
3.2	Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация отчёта в группе и защита результатов работы (2 ч)	Теория: создание удобной и понятной презентации. Практика: подготовка презентации для защиты. Подготовка речи для защиты.
4	К	ейс «Спаси остров»
4.1	Работа на языке Python со словарями и списками, множественное присваивание, добавление элементов в список и их удаление (4 ч)	Теория: знакомство с кейсом, представление поставленной проблемы. Доступ к элементам по индексам. Получение слова из словаря. Отображение игрового поля игрока. Получение предположений игрока. Проверка допустимости предположений игрока. Практика: мозговой штурм. Анализ проблемы, генерация и обсуждение методов её решения. Создание прототипа программы. Отработка методик.

4.2	Планирование дизайна и механики игры. Создание главного меню игры, подсчёта очков (2 ч)	Теория: понятие «механика игры», ограничения, правила. Практика: упражнения. Проверка наличия буквы в секретном слове. Проверка — не победил ли игрок. Обработка ошибочных предположений. Проверка — не проиграл ли игрок. Завершение или перезагрузка игры. Создание главного меню игры, реализация
4.3	Визуализация программы в виде блок-схемы (2 ч)	подсчёта очков. Теория: проектирование проекта с помощью блок-схем.
		Практика: создание блок-схем. Ветвление в блок-схемах. Заканчиваем или начинаем игру с начала. Следующая попытка. Обратная связь с игроком.
4.4	Тестирование написанной программы и доработка (1 ч)	Практика: тестирование созданной игрыпрограммы, доработка и расширение возможностей.
4.5	Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов. Демонстрация результатов работы (1 ч)	Практика: подготовка презентации и речи для защиты. Презентация созданной программы.
5	к	ейс «Калькулятор»
5.1	Оформление проектной идеи. Формирование программы работ (1 ч)	Теория: знакомство с кейсом, представление поставленной проблемы. Практика: мозговой штурм. Анализ проблемы, генерация и обсуждение методов её решения.
5.2	Программа для работы калькулятора (2 ч)	Практика: написание программы для будущего калькулятора.
5.3	Создание внешнего вида калькулятора (2 ч)	Практика: создание внешнего вида калькулятора.
5.4	Тестирование написанной программы и доработка (2 ч)	Практика: тестирование созданной программы, доработка и расширение возможностей.

5.5	Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов (2 ч)	Практика: подготовка презентации и речи для защиты.
5.6	Демонстрация результатов работы (1 ч)	Практика: презентация созданной программы.
6	Кейс «Программиро	ование автономных квадрокоптеров»
6.1	Техника безопасности при полётах. Проведение полётов в ручном режиме (2 ч)	Теория: знакомство с кейсом, представление поставленной проблемы, правила техники безопасности. Изучение конструкции квадрокоптеров. Практика: полёты на квадрокоптерах в ручном режиме.
6.2	Программирование взлёта и посадки беспилотного летательного аппарата (4 ч)	Теория: основы программирования квадрокоптеров на языке Python. Практика: тестирование написанного кода в режимах взлёта и посадки.
6.3	Выполнение команд «разворот», «изменение высоты», «изменение позиции» (6 ч)	Теория: теоретические основы выполнения разворота, изменения высоты и позиции на квадрокоптерах. Практика: тестирование программного кода в режимах разворота, изменения высоты и позиции.
6.4	Выполнение группового полёта вручную (2 ч)	Практика: выполнение группового полёта на квадрокоптере в ручном режиме.
6.5	Выполнение позиционирования по меткам (8 ч)	Теория: основы позиционирования indoor и outdoor квадрокоптеров. Практика: тестирование режима позиционирования по ArUco - маркерам.
6.6	Программирование группового полёта (7 ч)	Теория: основы группового полёта квадрокоптеров. Изучение типов группового поведения роботов. Практика: программирование роя квадрокоптеров для группового полёта.
6.7	Программирование роевого взаимодействия (6 ч)	Теория: основы программирования роя квадрокоптеров.

	Практика: Выполнение группового полета в
	автоматическом режиме.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 18 с. Харагун

Принята на заседании	Утверждаю		
педагогического совета	Директор МБОУ СОШ № 18 с.		
«» августа 2022 г.	Харагун	О.Н.Шаньгина	
•	«	20 г.	

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социальной направленности

"Школа выживания и основы оказания первой помощи"

Возраст учащихся: 11-14 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Богданова Дина Георгиевна, педагог дополнительного образования

с. Харагун 2022 г.

1. Комплекс основных характеристик программы 1.1 Пояснительная записка

Актуальность и педагогическая целесообразность программы в том, что она является логическим продолжением программ общего образования: «Основы безопасности жизнедеятельности», географии, экологии и химии.

Проблемой современной жизни являются экологические проблемы, экстремальные ситуации, сохранение и укрепление здоровья с раннего возраста. По данным Минздрава России, возросло число бытовых травм у детей, повысилось количество несчастных случаев на водоемах, часто причиной травматизма является попадание в различные чрезвычайные ситуации природного и техногенного характера. По данным МВД России, увеличилось количество детей, попадающих в дорожно-транспортные происшествия. Отсутствие навыков правильного поведения в повседневной жизни, в различных опасных и чрезвычайных ситуациях пагубно отражаются на состоянии здоровья и жизни детей. Психологи установили, что дети в силу своих возрастных психологических особенностей не всегда могут правильно оценить мгновенно меняющуюся обстановку, часто завышают свои возможности. Детский организм находится в состоянии становления. Многие процессы подвижны и неустойчивы. Чем труднее ситуация для ребёнка и чем большую сообразительность и скорость в принятии решения ему надо проявить, тем сильнее развивается торможение в центральной нервной системе ребёнка. необходимость познакомить детей с правилами безопасного поведения и выживания в обществе, при автономном существовании в природе, выработать автоматизм безопасного поведения, вооружить знаниями и научить использовать опыт, накопленный в обществе.

Направленность. Программа дополнительного образования "Школа выживания и основы оказания первой помощи" является программой гуманитарного профиля «Точка роста» рамках нацпроекта «Образование» ПО курсу «Основ безопасности жизнедеятельности» для 5-7 классов. Предусматривает знакомство с теорией и практикой оказания первой помощи пострадавшим на месте происшествия, изучение экстремальных и чрезвычайных ситуациях природного правил безопасного поведения в и техногенного характера.

Новизна программы. Программа кружка ориентирована на создание у школьников правильного представления о личной безопасности, на расширение знаний и приобретение практических навыков поведения при попадании в экстремальные и чрезвычайные ситуации, а также основ оказания первой помощи пострадавшим. В содержание курса «Школа выживания и основы оказания первой помощи» входят аспекты различных знаний из предметов естественнонаучного цикла и ОБЖ, которые систематизирует знания в области безопасности жизнедеятельности, полученные учащимися в процессе обучения в школе, и способствует у них развитию цельного представления в области безопасности жизнедеятельности личности.

Нормативно-правовая база.

В своей деятельности члены кружка «Школа безопасности и основы первой помощи» руководствуются нормативно-правовыми документами:

Конституцией и законами Российской Федерации Законом «Об образовании РФ» Конвенцией ООН «О правах ребенка»

Основными принципами деятельности кружка являются:

Принцип добровольности

Принцип взаимодействия

Принцип равноправия и сотрудничества

Принцип самостоятельности

Принцип коллективности

Принцип ответственности за собственное развитие

Принцип ответственности

Принцип гласности

Основные идеи программы.

формирование у учащихся сознательное и ответственное отношение к личной и общественной безопасности, приобщить учащихся к самостоятельности и взаимопомощи, расширить представление учащихся о поведении в экстремальных ситуациях.

формирование и развитие творческих способностей учащихся;

- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном и интеллектуальном развитии, а также в занятиях физической культурой и спортом;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья учащихся;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, военно-патриотического, трудового воспитания учащихся;
- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- профессиональную ориентацию учащихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, укрепление здоровья, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся;
- подготовку *спортивного резерва* и спортсменов высокого класса в соответствии с федеральными стандартами спортивной подготовки, в том числе из числа учащихся с ограниченными возможностями здоровья, детей- инвалидов и инвалидов;
- социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе;
- формирование общей культуры учащихся.

Продолжительность обучения по дополнительной общеобразовательной программе «Школа безопасности и основы перовой помощи» составляет один год. Программа предназначена для обучающихся 5-7 классов. Общее число часов — 136 ч. Для эффективности выполнения данной программы группы должны состоять из 15-20 человек, состав групп — постоянный.

Отличительной особенностью структуры и содержания программы является ее практическая направленность, возможность обучения школьников разных возрастов (от 11 до 14 лет), проведения индивидуальной, групповой и коллективной работы, вариативность практических заданий. Выполнение практических заданий обычно происходит неравномерно, поэтому возможно выполнение работы индивидуально и в подгруппах. По данной программе могут заниматься обучающиеся, не имеющие специальной подготовки, так как обучение начинается с самых азов. Программа рассчитана, в первую очередь, на детей со способностями к изучению основ безопасности жизнедеятельности.

Поскольку программа предназначена для детей среднего школьного возраста, необходимо учитывать индивидуальные особенности практически каждого ребенка.

Особенности состава обучающихся - дети 11-14 летнего возраста — учащиеся 5-7 классов общеобразовательных организаций. Они отличаются повышенной интеллектуальной и двигательной активностью, желанием развиваться физически, демонстрировать свои способности, стремлением получать высокую оценку со стороны. У подростков начинает формироваться более осознанный подход к миру профессии, политики, нравственности. Отношения к подростку всех субъектов воспитания должны характеризовать следующие признаки: внимание к подростку как к личности, уважение его прав; сострадание и сочувствие, понимание причин отклонений в его поведении; создание теплой, дружеской атмосферы как средство снятия у подростка напряжения и враждебности; тактичность помощи, доверие к его возможностям и одновременно создание атмосферы успешности; освоение взрослым во взаимодействии с подростком роли партнера, советчика, консультанта, старшего товарища.

Виды занятий: теоретические, практические.

Теоретические сведения включают информацию познавательного характера, объяснение нового, повтор пройденного материала. Теория сопровождается показом наглядного материала, преподносится в форме рассказа-информации или беседы, сопровождаемой вопросами к детям. Использование наглядных пособий на занятиях повышает у детей интерес к изучаемому материалу, способствует развитию внимания, воображения, наблюдательности, мышления. На занятиях используются все известные виды наглядности: показ иллюстраций, рисунков, проспектов, журналов и книг, фотографий, образцов изделий, демонстрация трудовых операций, различных приемов работы, которые дают достаточную возможность детям закрепить их в практической деятельности.

Практическая работа включает отработку знаний полученных на теоретических занятий на практике.

Методика проведения занятий предусматривает разнообразную практическую деятельность детей.

Форма обучения: в процессе реализации программы педагог использует следующие формы организации обучения: индивидуальная, групповая, работа по подгруппам, коллективная.

Коллективные формы используются при изучении теоретических сведений, оформлении выставок, проведении экскурсий. Групповые формы применяются при проведении практических работ, выполнении творческих, исследовательских заданий. Индивидуальные формы работы применяются при работе с отдельными ребятами, обладающими низким или высоким уровнем развития. Реализация программы осуществляться в допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения» (гл. 2, ст. 17, п. 4).

Особенности организации образовательного процесса: традиционная форма; на основе сетевого взаимодействия организаций; с применением дистанционных технологий; посредством организации электронного обучения.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации, коммуникативных навыков, социализации в общественной жизни. Оценка результативности реализации программы осуществляется на основе обобщенных оценочных показателей, включающих в себя: развитие умений и навыков, проявление самостоятельности и творческой активности.

В систему определения результативности входит тестирование по всем входящим в программу по проверке теоретических знаний, викторины, а также защита творческих работ (исследовательской работы). Основным результатом завершения прохождения программы является создание конкретного продукта (проекта) реализации собственной компетентности.

Формы подведения итогов реализации программы: соревнования «Школа безопасности», игра-испытание, учебно-исследовательские конференции по защите проектов.

Виды контроля: Для контроля уровня достижений учащихся используются такие виды контроля как вводный, текущий, тематический, итоговый контроль. Преобладающими формами текущего контроля УУД являются: тестирование, решение практических ситуаций, практические занятия, защита проектов.

1.2 Цель и задачи программы:

Цель:

- подготовка обучающихся в области безопасности в чрезвычайных ситуациях природного и техногенного характера.
- закрепление знаний, совершенствование медико-санитарной подготовки обучающихся,
- воспитание у обучающихся сознательного отношения к охране своего здоровья и

здоровья окружающих, гуманизма и милосердия,

- стимулирование у обучающихся интереса к медицине.

Сопутствующая цель курса – развитие личностных качеств обучающихся на основе формирования ключевых компетентностей (комплексное применение знаний, умений и навыков, субъективного опыта и ценностных ориентаций в решении актуальных проблем личности и общества).

Залачи:

Познавательные: расширение знаний учащихся по биологии и экологии; формирование навыков элементарной исследовательской деятельности - анкетирования, социологического опроса, наблюдения, измерения, мониторинга и др.

Воспитательные: воспитание у школьников ответственности за личную безопасность, ответственного отношения к личному здоровью как к индивидуальной и общественной ценности; уровня защищенности жизненно важных интересов личности, общества и государства от внешних и внутренних угроз (жизненно важные интересы — совокупность потребностей, удовлетворение которых надежно обеспечивает существование возможности прогрессивного развития личности, общества государства); ответственного отношения к сохранению окружающей среды как основы в обеспечении безопасности жизнедеятельности личности, общества, государства; воспитание навыков экологической культуры, ответственного отношения к людям и к природе.

Развивающие: развитие умения оценивать состояние городской среды и местных экосистем; развитие духовных и физических качеств личности, обеспечивающих правильное поведение в экстремальных ситуациях; способствовать развитию лидерских качеств подростков; развитие умений работать в группе, коллективе; развитие умений оказания первой помощи пострадавшим при травмах, несчастных случаях и внезапных заболеваниях.

Знания, умения и навыки: получение знаний о безопасном поведении человека в опасных и чрезвычайных ситуациях; формирование умений оценивать ситуации, опасные для жизни и здоровья, безопасного поведения в опасных и чрезвычайных ситуациях; выработка навыков правильного поведения в экстремальных ситуациях, оказание первой помощи.

1.3 Планируемые результаты

Ожидаемый результат изучения курса.

В результате освоения предметного содержания кружка «Школа выживания и основы первой помощи» у учащихся предполагается формирование универсальных учебных действий (познавательных, регулятивных, коммуникативных) позволяющих достигать предметных, метапредметных и личностных результатов.

Познавательные: в предлагаемом курсе кружка изучаемые определения и правила становятся основой формирования умений выделять признаки и свойства объектов. В процессе поиска решения у учеников формируются и развиваются основные мыслительные операции (анализа, синтеза, классификации, сравнения, аналогии и т.д.),

умения различать разнообразные явления, обосновывать этапы решения учебной задачи, производить анализ и преобразование информации.

<u>Регулятивные:</u> содержание кружка позволяет развивать и эту группу умений. В процессе работы ребёнок учится самостоятельно определять цель своей деятельности, планировать её, самостоятельно двигаться по заданному плану, оценивать и корректировать полученный результат.

<u>Коммуникативные</u>: в процессе изучения материала кружка осуществляется знакомство с медицинским языком, формируются речевые умения: дети учатся высказывать суждения с использованием медицинских терминов и понятий, формулировать вопросы и ответы в ходе выполнения задания, доказательства верности или неверности выполненного действия, обосновывают этапы решения учебной задачи.

Умение достигать результата, используя общие интеллектуальные усилия и практические действия, является важнейшим умением для современного человека. Образовательные и воспитательные задачи решаются комплексно.

В результате изучения курса «Школа выживания и основы первой помощи»

Выпускник научится:

- классифицировать и характеризовать причины и последствия опасных и экстремальных ситуаций
- адекватно оценивать ситуации и безопасно вести себя на дорогах;
- адекватно оценивать ситуации и безопасно вести себя при пожаре;
- адекватно оценивать ситуации и безопасно вести себя в быту;
- адекватно оценивать ситуацию и безопасно вести в туристических походах
- адекватно оценивать ситуацию и ориентироваться на местности;
- добывать и поддерживать огонь в автономных условиях;
- добывать и очищать воду в автономных условиях;
- добывать и готовить пищу в автономных условиях; сооружать (обустраивать) временное жилище в автономных условиях;
- подавать сигналы бедствия и отвечать на них;
- использовать алгоритм действий по оказанию первой помощи, классифицировать средства оказания первой помощи;
- оказывать первую помощь при наружном и внутреннем кровотечении;
- оказывать первую помощь при ушибах, растяжениях, вывихах, переломах;
- оказывать первую помощь при ожогах, при отморожениях и общем переохлаждении;
- оказывать первую помощь при отравлениях;
- оказывать первую помощь при тепловом (солнечном) ударе;
- оказывать первую помощь при укусе насекомых и змей.

Выпускник получит возможность научиться:

- классифицировать и характеризовать причины и последствия опасных и экстремальных ситуаций;
- готовиться к туристическим поездкам;
- адекватно оценивать ситуацию и безопасно вести на дорогах, при пожаре, в быту;
- адекватно оценивать ситуацию и безопасно вести в туристических поездках;

- владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности при формировании современной культуры безопасности жизнедеятельности;
- использовать для решения коммуникативных задач в области безопасности жизнедеятельности различные источники информации, включая Интернет-ресурсы и другие базы данных;
- усваивать приемы действий в различных опасных и чрезвычайных ситуациях;
- исследовать различные ситуации в повседневной жизнедеятельности, опасные и чрезвычайные ситуации, выдвигать предположения и проводить несложные эксперименты для доказательства предположений обеспечения личной безопасности;
- творчески решать моделируемые ситуации и практические задачи в области безопасности жизнедеятельности.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ освоения учебного предмета.

Результаты освоения содержания кружка «Школа выживая и основы первой помощи» определяют те итоговые результаты, которые должны демонстрировать школьники по завершении обучения.

Требования к результатам изучения учебного предмета выполняют двоякую функцию. Они, с одной стороны, предназначены для оценки успешности овладения программным содержанием, а с другой стороны, устанавливают минимальное содержание образования, которое в обязательном порядке должно быть освоено каждым ребенком, оканчивающим курс кружка.

Результаты освоения программного материала по предмету Основы безопасности жизнедеятельности в основной школе оцениваются по трем базовым уровням, исходя из принципа «общее — частное — конкретное», и представлены соответственно метапредметными, предметными и личностными результатами.

Личностные результаты:

- усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей, правил поведения на транспорте и на дорогах;
- формирование понимания ценности здорового и безопасного образа жизни;
- усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;
- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практике, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;

- формирование готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества;
- развитие правового мышления и компетентности в решении моральных проблем на основе личностного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, старшими и младшими в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- формирование основ экологической культуры на основе признания ценности жизни во всех её проявлениях и необходимости ответственного, бережного отношения к окружающей среде;
- осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценности семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи;
- формирование антиэкстремистского мышления и антитеррористического поведения, потребностей соблюдать нормы здорового образа жизни, осознанно выполнять правила безопасности жизнедеятельности.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей защищённости, в том числе альтернативные осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами курса, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в опасных и чрезвычайных ситуациях в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи в области безопасности жизнедеятельности, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналоги, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии (например, для классификации опасных и чрезвычайных ситуаций, видов террористической и экстремистской деятельности), устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач:
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее

- решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- освоение приёмов действий в опасных и чрезвычайных ситуациях природного, техногенного и социального характера, в том числе оказание первой помощи пострадавшим;
- формирование умений взаимодействовать с окружающими, выполнять различные социальные роли во время и при ликвидации последствий чрезвычайных ситуаций.

Предметные результаты:

- формирование современной культуры безопасности жизнедеятельности на основе понимания необходимости защиты личности, общества и государства посредством осознания значимости безопасного поведения в условиях чрезвычайных ситуаций природного, техногенного и социального характера;
- формирование убеждения в необходимости безопасного и здорового образа жизни;
- понимание личной и общественной значимости современной культуры безопасности жизнедеятельности;
- понимание роли государства и действующего законодательства в обеспечении национальной безопасности и защиты населения от опасных и чрезвычайных ситуаций природного, техногенного и социального характера, в том числе от экстремизма и терроризма;
- формирование установки на здоровый образ жизни, исключающий употребление алкоголя, наркотиков, курение и нанесение иного вреда здоровью;
- понимание необходимости сохранения природы и окружающей среды для полноценной жизни человека;
- знание основных опасных и чрезвычайных ситуаций природного, техногенного и социального характера, включая экстремизм и терроризм, и их последствия для личности, общества и государства;
- знание и умение применять правила безопасного поведения в условиях опасных и чрезвычайных ситуаций;
- умение оказать первую помощь пострадавшим;
- умение предвидеть возникновение опасных ситуаций по характерным признакам их проявления, а также на основе информации, получаемой из различных источников;
- умение принимать обоснованные решения в конкретной опасной ситуации для минимизации последствий с учётом реально складывающейся обстановки и индивидуальных возможностей.

1.4 Содержание программы

Учебно-тематический план

Занятие	Тема раздела, занятия	Кол-во часов			
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие. Человек, среда его	12	10	2	
	обитания, безопасность человека.				
1-2	Инструктаж. Город и село как среда	2	1	0	
	обитания человека.				
3	Жилище человека, особенности	1	1	0	
	жизнеобеспечения жилища.				
4-5	·	2	2	0	
	человеком в повседневной жизни.				
	Возможные опасные и аварийные				
	1				
6	Особенности природных условий в	1	1	0	
	гороле и селе				
7		1	1	0	
	·				
	проживающих в городе и селе.				
8-9	-	2	1	1	
	1				
10-11	Безопасность в повседневной жизни.	2	1	1	
12	Основные службы города,	1	1	0	
	предназначенные для защиты				
	населения от опасных и				
	чрезвычайных ситуаций.				
	Опасные ситуации техногенного	16	9	4	
	характера.				
13-18	Дорожное движение, безопасность	6	3	3	
	участников дорожного движения.				
19- 23	Пожарная безопасность.	5	3	2	
24-28	Безопасное поведение в бытовых	5	3	2	
0	ситуациях.	-		_	
	1-2 3 4-5 6 7 8-9 10-11 12	Вводное занятие. Человек, среда его обитания, безопасность человека. 1-2 Инструктаж. Город и село как среда обитания человека. 3 Жилище человека, особенности жизнеобеспечения жилища. 4-5 Бытовые приборы, используемые человеком в повседневной жизни. Возможные опасные и аварийные ситуации, которые могут возникнуть в жилище; меры по их профилактике. 6 Особенности природных условий в городе и селе. 7 Взаимоотношения людей, проживающих в городе и селе. 8-9 Правила безопасного общения с окружающими людьми в городе: со взрослыми и сверстниками, с незнакомым человеком. 10-11 Безопасность в повседневной жизни. 12 Основные службы города, предназначенные для защиты населения от опасных и чрезвычайных ситуаций. Опасные ситуации техногенного характера. 13-18 Дорожное движение, безопасность участников дорожного движения. 19- 23 Пожарная безопасность.	Вводное занятие. Человек, среда его обитания, безопасность человека. 1-2 Инструктаж. Город и село как среда обитания человека. 3 Жилище человека, особенности пизичеловеком в повседневной жизни. Возможные опасные и аварийные ситуации, которые могут возникнуть в жилище; меры по их профилактике. 6 Особенности природных условий в городе и селе. 7 Взаимоотношения людей, проживающих в городе и селе. 8-9 Правила безопасного общения с окружающими людьми в городе: со взрослыми и сверстниками, с незнакомым человеком. 10-11 Безопасность в повседневной жизни. 2 Основные службы города, предназначенные для защиты населения от опасных и чрезвычайных ситуаций. Опасные ситуации техногенного характера. 13-18 Дорожное движение, безопасность б участников дорожного движения. 19- 23 Пожарная безопасность. 5 5	Вводное занятие. Человек, среда его обитания, безопасность человека. 1-2 Инструктаж. Город и село как среда обитания человека. 3 Жилище человека, особенности пизиченовеком в повседневной жизни. Возможные опасные и аварийные ситуации, которые могут возникнуть в жилище; меры по их профилактике. 6 Особенности природных условий в городе и селе. 7 Взаимоотношения людей, проживающих в городе и селе. 8-9 Правила безопасного общения с окружающими людьми в городе: со взрослыми и сверстниками, с незнакомым человеком. 10-11 Безопасность в повседневной жизни. 2 1 2 1 Основные службы города, предназначенные для защиты населения от опасных и чрезвычайных ситуаций. Опасные ситуации техногенного характера. 13-18 Дорожное движение, безопасность б 3 участников дорожного движения. 19- 23 Пожарная безопасность. 5 3 3	

3		Опасные ситуации природного характера.	9	4	5
	29-33	Погодные явления и безопасность человека.	5	2	3
	34-37	Безопасность на водоемах.	4	2	2
4		Чрезвычайные ситуации природного и техногенного характера.	4	4	0
	38-39	Чрезвычайные ситуации природного характера.	2	2	0
	40-41	Чрезвычайные ситуации техногенного характера.	2	2	0
5		Начальная туристическая подготовка.	31	14	17
	42-43	Турист – друг природы.	2	2	0
	44-48	Основы ориентирования на местности.	5	2	3
	49-54	Способы поиска воды и пищи.	6	2	4
	55-60	Разбивка лагеря в обычных и экстремальных условиях.	6	2	4
	61-64	Физическая, медицинская, психологическая подготовка. Специальная	4	2	2
	65-68	Техника передвижения.	4	2	2
	69-72	Специальная туристическая подготовка.	4	2	2
6		Автономное выживание в экстремальных ситуациях.	10	4	6
	73	Что такое «Выживание»?	1	1	0
	74-77	Выживание в условиях резко континентального климата.	4	1	3
	78	Выживание в горах.	1	1	0
	79-82	Выживание в тайге.	4	1	3

7		Основы оказания первой помощи.	50	24	26
	83-86	Возможные травмы и поражения	4	2	2
	87-90	Методы и средства оказания первой	4	2	2
		Помощи.			
	91-94	Первоочередные меры при ранениях и травмах	4	2	2
	95-98	Проведение сердечно-легочной	4	2	2
		реанимации			
	99-102	Первая помощь при автодорожном	4	2	2
		происшествии.			
	103-107	Помощь при утоплении.	4	2	2
	108-111	Помощь при поражении	4	2	2
		электрическим током и молнией.			
	112-115	Помощь при попадании инородного	4	2	2
		тела в дыхательные пути.			
	116-119	Помощь пострадавшим при	4	1	2
		ожогах. Первая помощь при отморожениях.			
	120-123	Помощь пострадавшим при	4	2	2
		извлечении из-под обломков и завалов зданий и техники.			
	124-126	Первая помощь при укусах животных.	3	1	2
	127-129	Первая помощь при отравлении	3	1	2
		продуктами горения, отравлении.			
	130-133	Первая помощь при тепловом и	4	2	2
		солнечном ударе. Способы транспортировки пострадавшего.			
8	134-136	Итоговое занятие «Помоги себе и			
		другу»	4		4
	Всего	136			

Содержание учебно - тематического планирования

Раздел 1. Тема: Человек, среда его обитания, безопасность

Город и село как среда обитания человека.

Жилище человека, особенности жизнеобеспечения жилища.

Бытовые приборы, используемые человеком в повседневной жизни.

Возможные опасные и аварийные ситуации, которые могут возникнуть в жилище; меры по их профилактике.

Особенности природных условий в городе и селе.

Взаимоотношения людей, проживающих в городе и селе.

Правила безопасного общения с окружающими людьми в городе: со взрослыми и сверстниками, с незнакомым человеком.

Безопасность в повседневной жизни.

Основные службы города, предназначенные для защиты. населения от опасных и чрезвычайных ситуаций.

Раздел №2. Тема: Опасные ситуации техногенного характера.

Дорожное движение, безопасность участников дорожного движения.

Пожарная безопасность.

Безопасное поведение в бытовых ситуациях.

Раздел №3. Тема: Опасные ситуации природного характера.

Погодные явления и безопасность человека.

Безопасность на водоемах.

Раздел №4. Тема: Чрезвычайные ситуации природного и техногенного характера.

Чрезвычайные ситуации природного характера.

Чрезвычайные ситуации техногенного характера.

Раздел №5. Тема: Начальная туристическая подготовка.

Турист - друг природы!

Туризм - массовая форма активного отдыха и оздоровления, как вид спорта. Виды туризма. Влияние пешеходного туризма на окружающую среду. Как туристы познают окружающий мир. Какие туристские и краеведческие должности и поручения бывают. Что такое "экология"? Что такое окружающая среда. Зачем туристу изучать экологию. Как разные виды туризма влияют на окружающую среду. Участие туристов в деле по охране природы.

Практическая работа - подбор иллюстративного материала о растениях и животных края (для альбома, реферата), организация выставки книг, распределение туристских и краеведческих должностей и поручений. Организация наблюдений за природой. Техника передвижения

Выработка техники передвижения в различных условиях местности, движение в одиночку и групповое. Понятия: темп, ритм, специальные команды в при групповом движении. Практическая работа - поход с преодолением различных препятствий.

Наблюдение за природой и оформление материала по наблюдению. Оформление альбома "Туристу на заметку" (страница "Растения и животные из "Красной книги" края").

Способы поиска воды и пищи.

Поиск воды является первоочередной задачей для существования в автономных условиях. Источники воды, типы водных ландшафтов. Способы добычи воды из атмосферы. Охота, рыбалка, приготовление и заготовка пищи в экстремальных условиях. Растения враги и друзья: лекарственные, плодово-ягодные (съедобные) дикорастущие растения, съедобные грибы. "Красный сигнал" - осторожно, ядовиты! Универсальный тест на съедобность.

Физическая, медицинская и психологическая подготовка.

Адаптация человека к климату умеренного пояса. Меры профилактики простудных заболеваний, гриппа, авитаминоза. Сезонность заболеваний. Здоровье и болезни школьников. Факторы, укрепляющие и ослабляющие здоровье человека в природных условиях своего края. Влияние (косвенное и прямое) загрязненного воздуха, воды, почв на организм человека. Профилактика современных заболеваний. Специальные физические упражнения. Психология выживания.

Разбивка лагеря в обычных и экстремальных условиях

Что взять с собой в поход. Снаряжение туристов. Палатка - дом туриста: ее устройство, правила установки и выбора места (чтобы не навредить природе). Выбор места для бивака и обустройство места. Укрытия и их типы. Костры. Правила разведения костра. Как правильно выбрать место для костра и обустроить кострище. Правила пользования костром в туристском походе. Правила "захоронения" бытовых отходов - после нас - чище, чем до нас. Правила общения с дикими животными.

Основы ориентирования на местности.

План школы, школа на плане города (села, деревни, поселка). Какие бывают карты. План местности, топографическая карта, туристские карты. Карта спортивного ориентирования (первое знакомство). В мире ориентиров. Компас. Топографические знаки и их назначение. Ориентирование на местности по карте и местным признакам. Практическая работа - топографический диктант, работа с планом класса и школы, определение по компасу сторон горизонта.

Специальная туристская подготовка.

Подготовка к соревнованиям по туристской технике и поисково-спасательным работам. Практическая работа - тренировки в спортивном зале и природных условиях.

Тема № 6 Автономное выживание в экстремальных ситуациях

Что такое «выживание»?

Дается понятие «выживание», а также рассказать, какие мероприятия необходимо выполнит для успешного выживания.

Выживание в условиях резко континентального климата.

Резко континентальный климат. Особенности географии Забайкальского края. В данном разделе главное место отводится походам по территории района (практика).

Выживание в горах.

Походы горы: климат и местность. Способы ориентирования в горах. Передвижение по горной местности. Опасность ледников и лавин. Специальные альпинистские приемы. Узлы и спецснаряжение.

Раздел № 7 Тема: Основы оказания первой помощи.

Возможные травмы и поражения при ЧС.

Виды ЧС. ЧС природного характера, техногенного и социального характера. Методы и средства оказания первой помощи.

Основные правила оказания первой помощи (далее - ПП). Определение первоочередности оказания ПП. Перевязочные и иммобилизационные средства. Методы оказания ПП, асептика и антисептика. Средства оказания ПП, перевязочные средства.

Первоочередные меры при ранениях и травмах.

Первая помощь при ранениях. Виды ран. Виды кровотечений и способы их остановки.

Правила наложения повязок. Перевязочные средства. Наложение бинтовых повязок.

Оказание первой помощи при механических повреждениях костей. Разновидности переломов. Способы наложения транспортной иммобилизации. Разновидности травматического шока.

Первая помощь при ушибах и вывихах, ожогах, при отморожении, при тепловом и солнечном ударе.

Проведение сердечно-легочной реанимации.

Экстренная реанимационная помощь.

Донорский метод искусственной вентиляции легких. Реанимационные мероприятия.

Искусственное дыхание. Непрямой массаж сердца. Признаки клинической смерти.

Первая помощь при автодорожном происшествии.

Основные причины гибели пострадавших и типичные ошибки при оказании первой помощи. Понятие о черепно-мозговой травме и коматозном состоянии.

Экстренная помощь пострадавшему в состоянии комы. Дальнейшая последовательность осмотра пострадавшего и оказание помощи.

Координация действий помощников. Правила транспортировки пострадавшего.

Помощь при утоплении.

Этапы оказания помощи. Признаки истинного (синего) утопления.

Причины смерти в первые минуты после спасения. Экстренная помощь при истинном утоплении. Помощь при сохранении рвотного и кашлевого рефлексов.

Первая помощь пострадавшему без признаков жизни. Оказание помощи после оживления.

Медицинская помощь в первые часы после спасения. Помощь при отеке легких.

Правила транспортировки. Бледное утопление. Особенности оказания первой помощи в случае бледного утопления.

Помощь при поражении электрическим током и молнией.

Поражающее действие электрического тока. Что такое дефибрилляция сердца. Понятие о дефибрилляции. Наиболее частые ошибки при оказании помощи.

Правила обесточивания пострадавших. Первая помощь при поражении электрическим током. Поражение током высокого напряжения и правила безопасного подхода к пострадавшему. Помощь при поражении током высокого напряжения и молнией.

Помощь при попадании инородного тела в дыхательные пути.

Обстоятельства, способствующие попаданию инородного тела в гортань и трахею. Стадии асфиксии (удушения). Наиболее частые ошибки при оказании первой помощи.

Помощь пострадавшим при ожогах и отморожениях.

Зависимость смертельных исходов от площади и степени ожога. Понятие об ожоговом шоке. Понятие об ожоговой болезни. Схема лечения ожогового шока. Правила оказания помощи на месте происшествия. Степени отморожения, правила оказания первой помощи при отморожения.

Помощь пострадавшим при извлечении из-под обломков и завалов зданий и техники. Понятие о синдроме длительного сдавливания. Причины смерти пострадавших в первые минуты и через несколько суток после освобождения. Правила извлечения пострадавшего из-под завала. Оказание помощи на месте происшествия.

Помощь при укусе животными.

Оказание помощи при укусе змеи, насекомых, паукообразных, беленными животными и грызунами. Коварство аллергии. Понятие об аллергенах, антителах и аллергической реакции. Схема развития аллергического шока. Внешние проявления аллергии. Варианты проявления аллергии. Первая помощь.

Первая помощь при отравлении продуктами горения, отравлении.

Первая помощь при различных видах отравлений.

Личная гигиена и оказание первой помощи в природной среде. Оказание помощи при отравлении продуктами горения. Оказание первой помощи при тепловом и солнечном ударе.

Оказание помощи при тепловом и солнечном ударе. Способы транспортировки пострадавших.

Раздел №8 Тема: Итоговое занятие соревнование-практикум «Помоги себе и другу».

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарно-тематическое планирование

№	Дата	Время проведен ия	Форма занятия	Количество занятий	Тема занятия	Место	Форма контро ля
				12	Человек, среда его обитания, безопасность человека.		
1			беседа	2	Инструктаж. Город и село как среда обитания человека.	каб.2	
2			беседа	1	Жилище человека, особенности жизнеобеспечения жилища.	каб.2	
3			беседа	2	Бытовые приборы, используемые человеком в повседневной жизни. Возможные опасные и аварийные ситуации, которые могут возникнуть в жилище; меры по их профилактике.	каб.2	
4			беседа	1	Особенности природных условий в городе и селе.	каб.2	
5			беседа	1	Взаимоотношения людей, проживающих в городе и селе.	каб.2	
6			беседа	1	Правила безопасного общения с окружающими людьми в городе: со взрослыми и сверстниками, с незнакомым человеком.	каб.2	
7			практика	1	Правила безопасного общения с окружающими людьми в городе: со взрослыми и сверстниками, с незнакомым человеком.	спортив ный зал	
8			беседа	1	Безопасность в повседневной жизни.	каб.2	
9			практика	1	Безопасность в повседневной жизни.	спортив ный зал	
10			беседа	1	Основные службы города, предназначенные для защиты населения от опасных и чрезвычайных ситуаций.	каб.2	
				16	Опасные ситуации техногенного характера.		
11			беседа	2	Дорожное движение, безопасность участников дорожного движения.Водитель	каб.2	

12	практика	2	Дорожное движение, безопасность	спортив
12	практика	2	участников дорожного движения.	ный зал
13	беседа	2	Дорожное движение, безопасность участников дорожного движения.Пешеход.	каб.2
14	беседа	1	Пожарная безопасность. Огнетушитель.	каб.2
15	беседа	3	Пожарная безопасность. Первичные средства пожаротушения.	каб.2
16	практика	2	Пожарная безопасность. Эвакуация.	спортив ный зал
17	беседа	3	Безопасное поведение в бытовых ситуациях	каб.2
18	практика	1	. Осторожное обращение с бытовыми приборами. Осторожное обращение с газом	спортив ный зал
19	беседа	1	Безопасное поведение в бытовых ситуациях. Водопровод, канализация.	каб.2
		9	Опасные ситуации природного характера.	
20	беседа	2	Погодные явления и безопасность человека. Ветер, снег, мороз.	каб.2
21	практика	1	Погодные явления и безопасность человека.	спортив ный зал
22	практика	2	Погодные явления и безопасность человека. Дождь, град, гроза	спортив ный зал
23	беседа	2	Безопасность на водоемах. Правила поведения на водоёме летом. Правила поведения на водоёме в зимнее время.	каб.2
24	практика	2	Безопасность на водоемах.	спортив ный зал
		4	Чрезвычайные ситуации природного и техногенного характера.	
25	беседа	2	Чрезвычайные ситуации природного характера.	каб.2
26	беседа	2	Чрезвычайные ситуации техногенного характера.	каб.2
		31	Начальная туристическая подготовка.	
27	беседа	2	Турист – друг природы.	каб.2
28	беседа	2	Основы ориентирования на местности. Карта спортивного ориентирования (первое знакомство). В мире ориентиров. Компас. Топографические знаки и их назначение.	каб.2
29	практика	3	Ориентирование на местности по карте и местным признакам. Практическая работа - топографический диктант, работа с планом класса и школы, определение по компасу сторон горизонта, игры на местности по карте. Выработка техники передвижения в различных условиях местности, движение в одиночку и	спортив ный зал

30	беседа	2	Способы поиска воды и пищи.	каб.2	
31	практика	2	Поиск воды является первоочередной задачей для существования в автономных условиях. Источники воды, типы водных ландшафтов. Способы добычи воды из атмосферы	спортив ный зал	
32	беседа	2	Охота, рыбалка, приготовление и заготовка пищи в экстремальных условиях. Растения - враги и друзья: лекарственные, плодовоягодные (съедобные) дикорастущие растения, съедобные грибы. "Красный сигнал" - осторожно, ядовиты! Универсальный тест на съедобность.	каб.2	
33	беседа	1	Разбивка лагеря в обычных и экстремальных условиях. Как правильно выбрать место для костра и обустроить кострище. Правила пользования костром в туристском походе.	каб.2	
34	беседа	1	Что взять с собой в поход. Снаряжение туристов. Укрытия и их типы. Как правильно выбрать место для костра и обустроить кострище. Правила пользования костром в туристском походе.	каб.2	
35	практика	4	Палатка - дом туриста: ее устройство, правила установки и выбора места (чтобы не навредить природе). Выбор места для бивака и обустройство места. Правила "захоронения" бытовых отходов - после нас - чище, чем до нас.	спортив ный зал	
36	беседа	2	Физическая, медицинская, психологическая подготовка	каб.2	
37	практика	2	Профилактика современных заболеваний. Специальные физические упражнения. Психология выживания.	спортив ный зал	
38	беседа	2	Техника передвижения	каб.2	
39	практика	2	Выработка техники передвижения в различных условиях.	спортив ный зал	
40	беседа	2	Специальная туристическая подготовка. Правила общения с дикими животными. Адаптация человека к климату умеренного пояса. Меры профилактики простудных заболеваний, гриппа, авитаминоза. Сезонность заболеваний.	каб.2	
41	практика	2	Здоровье и болезни школьников. Факторы, укрепляющие и ослабляющие здоровье человека в природных условиях своего края. Влияние (косвенное и прямое) загрязненного воздуха, воды, почв на организм человека. Подготовка к соревнованиям по туристской технике и поисково-спасательным работам.	спортив ный зал	
		10	Автономное выживание в экстремальных ситуациях.		
42	беседа	1	Что такое «Выживание»?	каб.2	
43	беседа	1	Выживание в условиях резко континентального климата.	каб.2	

		практика	3	Выживание в условиях резко континентального климата.	
44		беседа	1	Выживание в горах.	каб.2
		беседа	4	Выживание в тайге.	
			50	Основы оказания первой помощи.	
45		беседа	2	Возможные травмы и поражения при ЧС.	каб.2
46		практика	2	Возможные травмы и поражения при ЧС.	спортив ный зал
47		беседа	2	Методы и средства оказания первой Помощи.	каб.2
48		практика	2	Методы и средства оказания первой Помощи.	спортив ный зал
49		практика	2	Первоочередные меры при ранениях и травмах.	спортив ный зал
50		беседа	2	Проведение сердечно-легочной реанимации.	каб.2
51		практика	2	Проведение сердечно-легочной реанимации.	спортив ный зал
52		беседа	2	Первая помощь при автодорожном происшествии.	каб.2
53		практика	2	Первая помощь при автодорожном происшествии.	
54		беседа	2	Помощь при утоплении.	каб.2
55		практика	2	Помощь при утоплении.	спортив
56		беседа	2	Помощь при поражении электрическим током и молнией.	каб.2
57		практика	2	Помощь при поражении электрическим током и молнией.	спортив ный зал
58		беседа	2	Помощь при попадании инородного тела в дыхательные пути.	каб.2
59		практика	2	Помощь при попадании инородного тела в дыхательные пути.	спортив ный зал
60	беседа		2	Помощь пострадавшим при ожогах. Первая помощь при отморожениях.	каб.2
61	практика		2	Помощь пострадавшим при ожогах. Первая помощь при отморожениях.	спортив ный зал
62	беседа		2	Помощь пострадавшим при извлечении из-под обломков и завалов зданий и техники.	каб.2

63	практика	1	Помощь пострадавшим при извлечении из-под обломков и завалов зданий и техники.	спортив ный зал	
64	беседа	2	Первая помощь при укусах животных.	каб.2	
65	практика	2	Первая помощь при укусах животных.	спортив ный зал	
66	беседа	2	Первая помощь при отравлении продуктами горения, отравлении.	каб.2	
67	практика	2	Первая помощь при отравлении продуктами горения, отравлении.	спортив ный зал	
68	беседа	2	Первая помощь при тепловом и солнечном ударе. Способы транспортировки пострадавшего.	каб.2	
69	практика	2	Первая помощь при тепловом и солнечном ударе. Способы транспортировки пострадавшего.	спортив ный зал	
70- 72		4	Итоговое занятие «Помоги себе и другу»	спортив ный зал 136	

2.2 Условия реализации программы.

Материально- технические условия образовательного процесса.

- 1. Кабинет специальной подготовки.
- 2. Компьютер для педагога
- 3 Проектор
- 4. Аптечка индивидуальная АИ-2.
- 5.Сумка медицинская.
- 6. Набор шин для иммобилизации.
- 7. Бинты марлевые медицинские.
- 8. Индивидуальный перевязочный пакет.
- 9. Макет-тренажер для проведения НМС и ИВЛ.
- 10. Носилки медицинские мягкие.
- 11. Жгут резиновый.
- 12. Ватно-марлевые повязки
- 13. Аптечка первой помощи
- 14. Аптечка ПМП автомобильная
- 15. Набор имитаторов травм
- 16.Огнетушители
- 17. Сумка санинструктора
- 18.Пакет перевязочный индивидуальный
- 19.Пакет перевязочный медицинский ППМ
- 20. Первичные средства пожаротушения
- 21. Манекен-тренажёр «Максим»
- 22. Манекен тренажёр « Искандер»

Учебно-методическое обеспечение:

- Технические средства обучения: компьютер или ноутбук, мультимедийное оборудование.
- Наглядно-плоскостные: наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ обучающихся, настенные иллюстрации, фотографии, магнитные доски;
- Демонстрационные: законченные работы педагога и обучающихся;
- Электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии;
- Аудиовизуальные: слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.

2.3. Формы аттестации

Для оценки результативности обучения по дополнительной общеобразовательной программе «Школа безопасности и основы первой помощи» применяется входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Входной контроль (тест, беседы): определение исходного уровня знаний и умений.

Текущий контроль (опрос, контроль за качеством выполненных изделий на практических занятиях): определение уровня усвоения изучаемого материала по темам.

Промежуточный и итоговый контроль (выходное тестирование, выполнение практических заданий по изученным темам): Определение результатов работы и степени усвоения теоретических и практических знаний, умений и навыков, а также сформированности личностных качеств.

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

- продуктивные формы: выставки, фестивали, соревнования, учебно исследовательские конференции, защита презентаций и т. д.;
- документальные формы подведения итогов реализации программы отражают достижения каждого учащегося, к ним относятся: дневники достижений учащихся, карты оценки результатов освоения программы, дневники педагогических наблюдений, портфолио учащихся и т.д.

Кроме того, возможно введение системы моральных или материальных стимулов для учащихся, начиная с системы поощрений и почетных грамот, заканчивая ценными подарками

или

призам

2.4. Оценочные материалы

Для оценки результативности реализации дополнительной общеобразовательной программы «Школа безопасности и основы первой помощи» используются следующие группы методов диагностики:

Информационно-констатирующие (анкеты, опросы, беседы, тесты, анализ документов).

Оценочные: экспертные оценки, независимые характеристики (отзывы родителей, учителей, зрителей), тесты.

Поведенческие: наблюдения, специальные ситуации (ситуации свободного выбора, ролевые игры), игры.

Продуктивные: анализ продуктивной деятельности, тесты, участие в конкурсах, олимпиадах, достижения обучающихся.

Для повышения качества и объективности оценки освоения программ, в ОО разработаны технологии определения обученности и воспитанности обучающихся. Оценка происходит по 15-ти бальной системе, содержит основные показатели и критерии уровней обученности и воспитанности.

«Мониторинг результатов обучения по дополнительной общеобразовательной программе «Школа безопасности и основы первой помощи»»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень вы
I. Теоретическая подготовка учащихся. 1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана образовательной программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям.	1-3 балла - обучающий программой, и не знает 4-6 баллов - обучающи предусмотренных прог термины;
1.2. Владение специальной терминологией.	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии.	7-9 баллов - объем усв специальную терминол 10-12 баллов - обучаю предусмотренных прог терминологию; 13-15 баллов - обучаю информацию и умеет р Осмысленность и полн
II. Практическая подготовка учащихся. 2.1. Практические и умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана образовательной программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям.	1-3 балла - обучающий предусмотренными про и не в состоянии выпол 4-6 баллов - обучающи и навыками, предусмот

2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением.	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения.	затруднения при работ лишь простейшие прак 7-9 баллов - объем усв 1/2, работает с оборудо основном задание на об
2.3. Творческие навыки.	Креативность в выполнении практических заданий	10-12 баллов - обучаю навыками, предусмотро самостоятельно и в осн элементами творчества 13-15 баллов - обучаю навыками, предусмотро применяет полученные практические задания о
III. Учебно-организационные умения и навыки. 3.1. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности.	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям.	1-3 балла - обучающий готовить рабочее место 4-6 баллов - обучающи навыков соблюдения п
3.2. Умение организовать свое рабочее место.	Способность самостоятельно готовить рабочее место и убирать его за собой.	рабочее место, работы 7-9 баллов - обучающи готовить свое рабочее и старательно, не всегда 10-12 баллов - обучаю правил соблюдения без
3.3. Умение аккуратно выполнять работу, качественный результат.	Аккуратность и ответственность в работе.	иногда с напоминания 13-15 баллов - обучаю предусмотренных прог место, аккуратно и отво

- 1-3 балла низкий уровень
- 4-6 баллов ниже среднего уровня
- 7-9 баллов средний уровень
- 10-12 баллов выше среднего уровня
- 13-15 баллов высокий уровень

«Мониторинг личностного развития обучающихся при обучении по дополнительной общеобразовательной программе «Школа безопасности и основы первой помощи»

Отношение к деятельности			
1. Самостоятельность	Высокий 13-15 б хорошо занимается без контроля со стороны, правильно организу детского объединения, побуждая к этому товарищей.		
	Выше среднего 10-12 б. - хорошо занимается без контроля со стороны, правильно оргому товарищей.		

	Средний 7-9 б. - хорошо занимается без контроля со стороны, правильно организует делах детского объединения.
	Ниже среднего 4-6 б не всегда хорошо занимается без контроля со стороны, не уча
	Низкий 1-3 б при выполнении работ нуждается в руководстве.
2. Инициативность и творчество	Высокий 13-15 б постоянно в творческом поиске (разрабатывает пособия, читает л варианты при созданий коллективных работ), помогает товарищам при разработке зад
	Выше среднего 10-12 б постоянно в творческом поиске (разрабатывает пособия, чи варианты при созданий коллективных работ), но не помогает товарищам при разработ
	Средний 7-9 б в творческом поиске (разрабатывает пособия, читает литературу по в
	Ниже среднего 4-6 б может сам разработать пособие, но в основном работает по об
	Низкий 1-3 б выполняет работу при наличии образца, предложенного педагогом, тр
3. Осознание значимости деятельности	Высокий 13-15 б уважительное и бережное отношение к результатам труда (личное работы) и побуждение к этому товарищей.
	Выше среднего 10-12 б. - уважительное и бережное отношение к результатам труда (работы.).
	Средний 7-9 б уважительное и бережное отношение к результатам своего труда, но и к общественному имуществу.
	Ниже среднего 4-6 б. - не всегда уважительное и бережное отношение к результатам творческие работы.).
	Низкий 1-3 б не осознает значимость труда, небережлив, допускает порчу имущест
Отношение к людям	
1. Уважительное	Высокий 13-15 б уважает старших, не терпит неуважительного отношения к ним со
отношение к старшим	Выше среднего 10-12 б уважает старших.
	Средний 7-9 б уважает старших избирательно, кто пользуется авторитетом.
	Ниже среднего 4-6 б к взрослым не всегда уважителен, нуждается в руководстве.
	Низкий 1-3 б не уважает старших
2. Отношение к сверстникам	Высокий 13-15 б отзывчив, честен в отношениях, дружелюбно относится к сверстн проявления лжи, встает на защиту слабых.
	Выше среднего 10-12 б отзывчив, честен в отношениях, дружелюбно относится к с
	Средний 7-9 б не всегда отзывчив и доброжелателен.
	Ниже среднего 4-6 б часто конфликтует со сверстниками.
	Низкий 1-3 б постоянно конфликтует со сверстниками.
Отношение к себе	
1. Соблюдение правил	Высокий 13-15 б соблюдает правила культуры поведения, требует этого от других.
культуры поведения	Выше среднего 10-12 б соблюдает правила культуры поведения.
	Средний 7-9 б не всегда соблюдает правила поведения.
	Ниже среднего 4-6 б правила поведения соблюдает при наличии контроля.
	Низкий 1-3 б не соблюдает правила поведения.
ı	

2. Самооценка	Высокий 13-15 б адекватная самооценка (достаточно самокритичен, с помощью пед уверен в себе, не боится браться за новые дела, быстро адаптируется в новом коллект						
	Выше среднего 10-12 б в основном адекватная самооценка						
	Средний 7-9 б бывает адекватная и неадекватная самооценка						
	Ниже среднего 4-6 б часто бывает неадекватная самооценка						
	Низкий 1-3 б завышенная (не признает критику, излишне самоуверен в себе, никог, вину на других, образ «Я - лучше всех») заниженная (неуверен в себе, повышенная тр адаптируется в новых условиях)						
3. Стремление к	Высокий 13-15 б знает свои сильные и слабые стороны, стремится изменить себя в						
самосовершенствованию	Выше среднего 10-12 б знает свои сильные и слабые стороны,						
	стремится изменить себя в лучшую сторону.						
	Средний 7-9 б знает свои сильные и слабые стороны, но не всегда стремится измен						
	Ниже среднего 4-6 б не всегда знает свои сильные и слабые стороны, нуждается в г						
	Низкий 1-3 б. - не обращает внимания на свои слабые стороны, нуждается в поддерж личностных качеств.						

- 1-3 балла низкий уровень
- 4-6 баллов ниже среднего уровня
- 7-9 баллов средний уровень
- 10-12 баллов выше среднего уровня
- 13-15 баллов высокий уровень

2.5 Список литературы

Акимова Г.Н. Современная энциклопедия лекарственных растений: энциклопедия/ Акимова Г.Н., Доминов Э.- СПб: Лениздат, « Ленинград», 2007

Брыскин П.М.Сегодня юнармеец- завтра солдат: учебно - метод. Пособие.- М.: высш. Шк.,1988.

Гаевая В.В. За здоровый образ жизни : элективный курс/ авт.-сост. В. В. Гаевая.-Волгоград: Учитель, 2009.

Гостюшин А.В. Энциклопедия экстремальных ситуаций: книга для чтения/ А.В. Гостюшин. - М. Издательство « Зеркало», 1994.

Захарова Φ . Γ . Учебник для подготовки санитарных дружин и санитарных постов: учебное пособие/ Φ . Γ . Захарова .- M.» Медицина», 1977.

Репин Ю.В. Основы безопасности человека в экстремальных ситуациях: пособие по курсу ОБЖ/ Ю.В. Репин. - Алматы, изд. « Демеу»,1994.

Рыбин А.Л. Дорожное движение: безопасность пешеходов, пассажиров, водителей:

пособие для учащихся: 5-9 кл. В 2 ч. (24 плаката) / А.Л. Рыбин, М.В. Маслов, Хренников ; под ред. А.Т. Смирнова. — М.: Просвещение, 2008.

Рыбин А.Л. Дорожная азбука велосипедиста: кн. Для учащихся 5-7 кл./ А.Л. Рыбин; под ред. А.Т. Смирнова.- М.: Просвещение: ООО « Рилионт», 2003.

Смирнов А.Т. Основы безопасности жизнедеятельности. Тестовый контроль: 5-6 кл.: пособие для учителей, учреждений / А.Т. Смирнов, Б.О, Хренников; под ред. А.Т Смирнова. – М.: Просвещение, 2013.

Смирнов А.Т. Основы безопасности жизнедеятельности. Планируемые результата. Система знаний 5-9 кл. пособие для учителей, учреждений / А.Т. Смирнов, Б.О, Хренников; под ред. А.Т Смирнова. – М.: Просвещение, 2013.

Смирнов А.Т. Основы безопасности жизнедеятельности: 5-9 кл.: *учеб. для общеобразоват. учреждений*, учреждений / А.Т. Смирнов, Б.О, Хренников; под ред. А.Т Смирнова. – М.: Просвещение, 2014.

Смирнов А.Т. Основы безопасности жизнедеятельности: 5 -7 кл.: рабочая тетрадь, учреждений / А.Т. Смирнов, Б.О, Хренников; под ред. А.Т Смирнова. – М.: Просвещение, 2014.

Козловская Е.А. Дорожная безопасность: учебное- методическое пособие/ Е.А. Козловская, С.А. Козловский, под ред. Е.А. Козловской.- М. Третий Рим, 2002.

Кузьмин В.А. Наш семейный доктор: энциклопедия/В.А. Кузьмин.- М. ООО Мир книги, 2000.

Цвилюк Г.Е. Азы безопасности: кн. Для детей и родителей./ Г.Е. Цвилюк Г.Е..- М.: Просвещение, 1995.

В целом для преподавания учебного предмета ОБЖ рекомендуется использовать любое учебное пособие, включенное в Федеральные перечни учебников, учебнометодических и методических изданий, рекомендованных (допущенных) Минобрнауки России к использованию в образовательных учреждениях.

Интернет-ресурсы:

- 1. http://window.edu.ru/ единое окно доступа к образовательным ресурсам (информация о подготовке к урокам, стандарты образования, информация о новых учебниках и учебных пособиях).
- 2. http://www.obzh.info информационный веб-сайт (обучение и воспитание основам безопасности жизнедеятельности).
- 3. http://www.school-obz.org/ информационно-методическое издание по основам безопасности жизнедеятельности. 34
- 4. http://www.km-school.ru/ Мультипортал компании «Кирилл и Мефодий».
- 5. http://kombat.com.ua/stat.html Статьи по выживанию в различных экстремальных условиях.
- 6. www.rosolymp.ru. Всероссийская олимпиада школьников, в т.ч. по основам безопасности жизнедеятельности.

Список образовательных сайтов, используемых при подготовке и проведении занятий

Название сайта Электронный адрес

Совет безопасности РФ http://www.scrf.gov.ru

Министерство внутренних дел РФ http://www.mvd.ru

MЧС России http://www.emercom.gov.ru

Министерство здравоохранения и

соцразвития РФ

http://www.minzdrav-rf.ru

Министерство обороны РФ http://www.mil.ru

Министерство образования и науки РФ http://mon.gov.ru/

Министерство природных ресурсов РФ http://www.mnr.gov.ru

Федеральная служба железнодорожных http://www.fsgv.ru

войск РФ

Федеральная служба России по гидрометеорологии и мониторингу

окружающей среды

http://www.mecom.ru/roshydro/pub/rus/index.htm

Русский образовательный портал http://www.gov.ed.ru

Федеральный российский http://www.school.edu.ru

общеобразовательный портал

Федеральный портал «Российское

образование»

http://www.edu.ru

Портал компании «Кирилл и Мефодий» http://www.km.ru

Образовательный портал «Учеба» http://www.uroki.ru

Фестиваль педагогический идей http://festival.1september.ru

«Открытый урок» (издательский дом «1

сентября»)

Образовательные ресурсы Интернета-

Безопасность жизнедеятельности

http://www.alleng.ru

Муниципальное казённое учреждение Комитет образования муниципального района «Хилокский район»

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа №18 с. Харагун

Принята на заседании	Утверждена
педагогического совета	Директор МБОУ СОШ №18 с. Харагун
«»2022 г.	Шаньгина О.Н.
Протокол №	«»2023 г.
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРО	АЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЭГРАММА ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ННОСТИ «ШАХМАТЫ»
Возра	ст учащихся:7-14 лет
Срог	к реализации: 3года
	Составитель:
	Батуева Лариса Дмитриевна,
	педагог дополнительного
	образования
	с. Харагун

2022г.

Содержание программы:

Содержание программы	2
Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цель и задачи программы	4
1.3 Учебный план. Содержание учебного плана	5
1.4 Планируемые результаты	11
Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»	12
2.1 Календарно– тематическое планирование	12
2.2 Условия реализации программы	33
2.3 Формы аттестации	34
2.4 Оценочные материалы	34
2.5 Методические материалы	35
2.6 Список литературы	37

Раздел №1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа для школьников «Шахматы» разработана в рамках реализации федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование» Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

Рабочая программа курса «Шахматы» составлена в соответствии с нормативными документами: 1.ФГОС начального общего образования (утвержден приказом от 6 октября 2009 года №373

- 2.ФГОС среднего общего образования (Приказ Минобрнауки РФ от 29.12.2014 N 1645)
- 3.Программой И.Г. Сухина «Программы курса «Шахматы школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений» (2011, 40 с.) «Духовное возрождение» (Обнинск) И.Г Сухина.
- 4. Образовательной программой МБОУ СОШ № 18 с. Харагун за 2020-21 уч. год
 - Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
 - Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
 - 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»
 - Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
 - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерство образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от $18.11.2015\ \Gamma$. \square

Актуальность программы обусловлена тем, что происходящие в школе изменения, ставят на первый план развивающие функции обучения, которые в значительной степени способствуют становлению личности школьников, наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству детям некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Главным моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т.д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования. Отличительная особенность программы состоит в том, что программа интегрирована с графиком соревнований, что позволяет учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике.

Адресат программы: программа рассчитана на детей 7-14 лет, реализуется за 3 года.

Объем программы: программа рассчитана на три ступени обучения. На реализацию курса отводится:

1 ступень (72 часа 2 час в неделю)

1 ступень (72 часа 2 час в неделю)

3 ступень (72 часа 2час в неделю)

Форма обучения: очная

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

1.2 Цели программы:

Развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка, самостоятельности, формирование лидерских качеств, которые пригодятся во взаимодействии с социумом, через освоение основ шахматной игры.

Задачи:

личностные

- создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы;
- формирование установки на здоровый образ жизни;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- личностный рост каждого ребенка из года в год, от соревнования к соревнованию

метапредметные

- обучение умению самостоятельно находить личностно значимые смыслы в конкретной учебной деятельности- обучению игре в шахматы;
- формирование познавательной мотивации в процессе обучения;
- способствование интеллектуальному развитию обучающихся; развитие у них логического и образного мышления, памяти, внимания, усидчивости.

предметные

- обучение детей знаниям основных стратегических и тактических идеях большинства дебютных построений, встречающихся в шахматной игре, и навыкам построения своего дебютного репертуара.
- способствовать овладению ребятами всеми элементами шахматной тактики и техникой расчёта вариантов в практической игре;
- усвоение обучающимися стратегических основ шахматной игры, методов долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;

- знание всех стратегических элементов шахматной позиции и основных стратегических приёмов в типовых положениях;
- освоение детьми способов реализации достигнутого материального и позиционного перевеса в окончаниях, методов шахматной борьбы за ничью в худших позициях.
- комплексное формирование основ шахматной культуры.

1.3 Содержание программы

Учебно - тематическое планирование 1 год обучения (72 часа; 1 час в неделю)

№ п/п	Содержание программы	Количество часов по примерной	Количество часов по авторской	Количество часов по рабочей	Коррекци я и обоснован
	(разделы)	программе	программе	программе	ие
1.	КАНТАМХАШ		3	5	
	ДОСКА.				
2.	ШАХМАТНЫЕ		1	5	
	ФИГУРЫ.				
3.			1	3	
	РАССТАНОВКА				
	ФИГУР.				
4.	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ		16	32	
	ФИГУР				
5.	1		7	7	
	ПАРТИИ.				
6.	ИГРА ВСЕМИ		6	20	
	ФИГУРАМИ ИЗ				
	НАЧАЛЬНОГО				
	положения.				
	Итого	-	32ч.	72ч.	

Содержание программы «Шахматы» 1 ступень обучения

Программой предусматривается 72 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. Программа разработана для детей первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых классах. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

К концу учебного года дети должны знать:

шахматные термины:

белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

ориентироваться на шахматной доске;

играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

правильно помещать шахматную доску между партнерами;

правильно расставлять фигуры перед игрой;

различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

рокировать;

объявлять шах;

ставить мат;

решать элементарные задачи на мат в один ход.

Содержание курса

1.ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ»

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

«Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай». «Что общего?», «Большая и маленькая»

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания «Мешочек», «Да и нет», «Мяч»

4.ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры». «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

Примечание. Все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5.ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

«Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Мат или не мат», «Первый шах», «Рокировка».

6.ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания «Два хода».

2 год обучения (72 часа; 2 часа в неделю)

№ п/п	Содержание программы (разделы)	Количество часов по примерной программе	Количество часов по авторской программе	Количество часов по рабочей программе	Коррекци я и обоснован ие
1.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО		2	4	
	МАТЕРИАЛА				
2.	КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.		1	1	
3.	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.		2	12	
4.	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР		4	8	
5.	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ		4	14	
6.	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА		3	10	
7.	ШАХМАТНАЯ КОИБАНИЗМОЭ		18	23	
	Итого	-	34ч.	72ч.	

Программа 2 ступени обучения

Программа второго года обучения может быть реализована с детьми, если программа первого года обучения была пройдена ранее. Программа предусматривает 34 учебных занятий, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами является умение малышей ставить мат. Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация».

К концу учебного года дети должны знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года дети должны уметь:

записывать шахматную партию; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;

проводить элементарные комбинации.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

1.Краткая история шахмат

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам

2. Шахматная нотация Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

«Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель».

3. Ценность шахматных фигур

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

«Кто сильнее», «Обе армии равны», «Выигрыш материала», «Защита».

4. Техника матования одинокого короля

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля

Дидактические игры и задания

«Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию». «В угол», «Ограниченный король»

5.Достижение мата без жертвы материала

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

«Объяви мат в два хода», «Защитись от мата».

6.Шахматная комбинация

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Дидактические игры и задания

«Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

3 год обучения (72 часа 2 часа в неделю)

№ п/п	Содержание программы (разделы)	Количество часов по примерной программе	Количество часов по авторской программе	Количество часов по рабочей программе	Коррекци я и обоснован ие
1.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО		1	2	
2.	МАТЕРИАЛА. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.		3	10	

	ОСНОВЫ		14	24	
3	миттельшпиля.				
4	ОСНОВЫ		16	36	
	эндшпиля.				
	Итого	-	34ч.	72ч.	

Программа 3 ступени обучения

Программа "Шахматы" предназначена на 3 года обучения.

На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех двух стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

Содержание курса

ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое

нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, "рентгена", перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические задания "Выигрыш материала", "Мат в 3 хода", "Сделай ничью"

ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило "квадрата". Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические задания

"Мат в 1 ход", "Поставь мат в 1 ход нерокированному королю", "Поставь детский мат", "Поймай ладью, ферзя", "Защита от мата", "Выведи фигуру", "Поставить мат в 1 ход "повторюшке", "Мат в 2 хода", "Выигрыш материала", "Накажи "пешкоеда", "Можно ли побить пешку?", "Захвати центр", "Можно ли сделать рокировку?", "В какую сторону можно рокировать?" и др.

"Мат в 2 хода", "Квадрат", "Проведи пешку в ферзи", "Выигрыш или ничья?", "Куда отступить королем?", "Путь к ничьей".

К концу учебного года дети должны знать:

принципы игры в дебюте;

основные тактические приемы;

что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.

принципы игры в дебюте;

основные тактические приемы;

что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу учебного года дети должны уметь:

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

точно разыгрывать простейшие окончания.

1.4 Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности Личностные результаты освоения программы курса.

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы курса.

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата. Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы курса.

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой;

Сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила. Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Принципы игры в дебюте;

Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп,

оппозиция, ключевые поля. Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать пр. окончания.

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1 Календарно – тематическое планирование 1 год обучения 72 часа.

NC.	Да	Тема	Тип урока	Планируемые результаты			
№	та	урока		личностные	метапредметные	предметные	
2		Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Шахматная доска	Урок изучения нового материала Урок закрепления знаний и способов действий	-Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;	-Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления; -Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;	-Уметь ориентироваться на шахматной доске; -Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем; -Знать шахматные термины: белое и чёрное поле,	
3		Шахматная	Урок		-Готовность слушать собеседника и	горизонталь, вертикаль, диагональ, центр;	
3		доска	закрепления знаний и способов действий		вести диалог; -Готовность признавать возможность существования		
4		Шахматная доска	Урок закрепления знаний и способов действий		различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий;		
5		Шахматная доска	Урок закрепления знаний и способов	-Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и		-Знать шахматные термины: белое и чёрное поле,	

		действий	сверстниками в		горизонталь,
			разных		вертикаль,
4	Знакомство	Урок	социальных		диагональ, центр;
	c	изучения	ситуациях,		_
	шахматным	нового	умения не		-Правильно
	и фигурами	материала	создавать		определять и
5	Начальное	Урок	конфликтов и		называть белые,
	положение	изучения	находить выходы		чёрные
		нового	из спорных		шахматные
		материала	ситуаций;		фигуры;
		1	-Развитие		-Понимать
			этических чувств,		информацию,
			доброжелательнос		представленную
			ти и		в виде текста,
			эмоционально-		рисунков, схем;
			нравственной		-Знать названия
			отзывчивости,		-Энать названия шахматных
			понимания и		фигур: ладья,
			сопереживания		слон, ферзь, конь,
			чувствам других		пешка;
			людей;		Hemau,
6	Игровая	Практическо			
	практика	е занятие			
7	Игровая	Практическо			
'	практика	е занятие			
	практика	Committee			
8	Знакомство	Урок			-Знать
	c	изучения			шахматные
	шахматной	нового			термины: белое и
	фигурой.	материала			чёрное поле,
	Ладья.				горизонталь,
9	Игровая	Практическо	-		вертикаль,
	практика	е занятие			диагональ, центр;
	pantiinu	3 33331110			-Правильно
10	Ладья в	Урок		-Овладение	определять и
	игре.	закрепления		логическими	называть белые,
		знаний и		действиями	чёрные
		способов		сравнения,	шахматные
		действий		анализа, синтеза,	
<u> </u>		j			

11	Игровая	Практическо		обобщения,	фигуры;
	практика	е занятие		классификации,	-Правильно
12	Игровая	Практическо		установление	расставлять
12	практика	е занятие		аналогий и	фигуры перед
	практика	Сзапитис		причинно-	игрой;
13	Знакомство	Урок		следственных	троп,
	c	изучения		связей,	-Сравнивать,
	шахматной	нового		построение	находить общее и
	фигурой.	материала		рассуждений.	различие;
	Слон.			-Готовность	-Уметь
14	Игровая	Практическо		слушать	ориентироваться
	практика	е занятие		собеседника и	на шахматной
	приктика	C Sull/IIIC		вести диалог;	доске;
15	Игровая	Практическо		Гатаруулаг	
	практика	е занятие		-Готовность	-Понимать
16	C=	Vacan		признавать	информацию,
10	Слон в игре	Урок		возможность	представленную
		закрепления знаний и		существования	в виде текста,
		способов		различных точек зрения и права	рисунков, схем;
		действий		каждого иметь	-Знать названия
		деиствии		свою точку зрения	шахматных
17	Игровая	Практическо		и оценку событий;	фигур: ладья,
	практика	е занятие		п оценку сообини,	слон, ферзь, конь,
10	11	П		-Определение	пешка;
18	Игровая	Практическо		общей цели и	
	практика	е занятие		путей её	
19	Ладья	Урок		достижения;	
	против	закрепления		-Умение	
	слона.	знаний и		договариваться о	
		способов		распределении	
		действий		функций и ролей в	
20	11	П		совместной	
20	Игровая	Практическо		деятельности;	
	практика	е занятие			
21	Игровая	Практическо		-Осуществлять	
	практика	е занятие		взаимный	
			_	контроль в	
22	Знакомство	Урок	-Развитие	совместной	
	c	изучения	навыков	деятельности,	
	шахматной	нового	сотрудничества со	адекватно	
	фигурой.	материала	взрослыми и	оценивать	
	Ферзь.		сверстниками в	собственное	
		l	I .	I .	l

23	Игровая	Практическо	разных	поведение и	
	практика	е занятие	социальных	поведение	
	-		ситуациях,	окружающих;	
24	Игровая	Практическо	умения не		
	практика	е занятие	создавать		
25	Ферзь в	Урок	конфликтов и	-Определение	-Находить
	игре.	закрепления	находить выходы	общей цели и	несложные
		знаний и	из спорных	путей её	тактические
		способов	ситуаций;	достижения;	удары и
		действий	-Развитие	V	проводить
26	11	T	этических чувств,	-Умение	комбинации;
26	Игровая	Практическо	доброжелательнос	договариваться о	-Точно
	практика	е занятие	ти и	распределении функций и ролей в	разыгрывать
27	Игровая	Практическо	эмоционально-	совместной	простейшие
	практика	е занятие	нравственной	деятельности;	окончания.
60	*	**	отзывчивости,		
28	Ферзь	Урок	понимания и	-Осуществлять	
	против	закрепления	сопереживания	взаимный	
	ладьи и	знаний и	чувствам других	контроль в	
	слона.	способов действий	людей;	совместной	
		деиствии	-Формирование	деятельности,	
29	Игровая	Практическо	эстетических	адекватно	
	практика	е занятие	потребностей,	оценивать собственное	
30	Игровая	Практическо	ценностей и	поведение и	
	практика	е занятие	чувств;	поведение	
	приктики	e suimme	D	окружающих;	
31	Знакомство	Урок	-Развитие		
	c	изучения	самостоятельност и и личной		
	шахматной	нового	ответственности		
	фигурой.	материала	за свои поступки,		
	Конь.		в том числе в		
32	Игровая	Практическо	информационной		
	практика	е занятие	деятельности, на		
			основе		
33	Игровая	Практическо	представлений о		
	практика	е занятие	нравственных		
34	Конь в игре.	Урок	нормах,		
		закрепления	социальной	Опрононата	
		знаний и	справедливости и	-Определять наиболее	
		способов	свободе;	эффективные	
		действий		эффективные способы	
				JIIOOODI	

35	Игровая	Практическо	достижения
	практика	е занятие	результата;
	1		
36	Игровая	Практическо	-Формирование
	практика	е занятие	умения понимать
27	TC	37	причины
37	Конь	Урок	успеха/неуспеха
	против	закрепления	учебной
	ферзя,	знаний и	деятельности и
	ладьи	способов	способности
	слона.	действий	конструктивно
38	Игровая	Практическо	действовать в
	практика	е занятие	ситуациях
	1		неуспеха;
39	Игровая	Практическо	0
	практика	е занятие	-Овладение
40	2	* 7	логическими
40	Знакомство	Урок	действиями
	с пешкой.	изучения	сравнения,
		нового	анализа, синтеза,
		материала	обобщения,
41	Игровая	Практическо	классификации,
'1	практика	е занятие	установление
	приктики	Committee	аналогий и
42	Игровая	Практическо	причинно-
	практика	е занятие	следственных
10	П	37	связей.
43	Пешка в	Урок	
	игре.	закрепления	
		знаний и	
		способов	
		действий	
44	Игровая	Практическо	
	практика	е занятие	
	Tip wittinto	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	
45	Игровая	Практическо	
	практика	е занятие	
4.0	177	X 7	
46	Пешка	Урок	
	против	закрепления	
	ферзя,	знаний и	
	ладьи, коня,	способов	
	слона.	действий	
47	Игровая	Практическо	
	Провил		
			-

	практика	е занятие
48	Игровая	Практическо
	практика	е занятие
49	Знакомство	Урок
	c	изучения
	шахматной	нового
	фигурой.	материала
	Король.	
50	Игровая	Практическо
	практика	е занятие
51	Король	Урок
	против	закрепления
	других	знаний и
	фигур.	способов
		действий
52	Игровая	Практическо
	практика	е занятие
53	Игровая	Практическо
	практика	е занятие
	_	
54	Шах.	Урок
		изучения
		НОВОГО
		материала
55	Игровая	Практическо
	практика	е занятие
56	Игровая	Практическо
	практика	е занятие
	-	
57	Шах.	Урок
		закрепления
		знаний и
		способов
		действий
58	Игровая	Практическо
	практика	е занятие
70	-	
59	Игровая	Практическо
	практика	е занятие

60	Мат.	Урок		пешки. принципы
		изучения		игры в дебюте;
		нового		
		материала		-Основные
				тактические
61	Игровая	Практическо		приемы; что
	практика	е занятие		означают
62	Игровая	Практическо		термины: дебют,
02	практика	е занятие		миттельшпиль,
	практика			эндшпиль, темп,
63	Мат	Урок		оппозиция,
		закрепления		ключевые поля;
		знаний и		-Грамотно
		способов		располагать
		действий		шахматные
64	II-manag	П		фигуры в дебюте;
64	Игровая	Практическо		1 11
	практика	е занятие		-Находить
65	Игровая	Практическо		несложные
	практика	е занятие		тактические
	_			удары и
66	Ставим	Урок		проводить
	мат.	изучения		комбинации;
		нового		-Точно
		материала		разыгрывать
67	Игровая	Практическо		простейшие
	практика	е занятие		окончания
	1			
				-Правила хода и
				взятия каждой из
68	Ничья,	Урок		фигур, «игра на
	пат.	изучения		уничтожение»,
		нового		лёгкие и тяжёлые
		материала		фигуры,
69	Downsonso	Урок		ладейные,
09	Рокировка.	-		коневые,
		изучения		слоновые,
		НОВОГО		ферзевые,
		материала		королевские
70	Шахматная	Урок		пешки, взятие на
	партия	закрепления		проходе,
		знаний и		превращение
		способов		пешки. принципы
		ı	1	

		действий		игры в дебюте;
71	Шахмат партия.	1		-Грамотно располагать шахматные фигуры в дебют
72	Шахмаг партия.	1		

Календарно- тематическое планирование 2 год обучения 72 часа 2 часа в неделю

No	Дата	Тема урока	Тип урока	Пла	нируемые результать	J
				личностные	метапредметные	предметные
1		Повторение изученного материала.	Урок закрепления и обобщенияз наний и способов действий	-Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать	-Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её	-Уметь ориентировать ся на шахматной доске; -Понимать информацию,
2		Повторение изученного материала.	Урок закрепления и обобщенияз наний и способов действий	конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;	осуществления; -Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера; -Готовность слушать собеседника и вести диалог; -Готовность признавать возможность	представленну ю в виде текста, рисунков, схем; -Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр;

3	Игровая практика	Практическ ое занятие		существования различных точек	-Знать шахматные
4	Краткая история шахмат.	Урок изучения нового материала	-Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в	зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий;	термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ,
5	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Урок изучения нового материала	разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;		центр; -Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные
6	Игровая практика	Практическ ое занятие	-Развитие этических чувств,		фигуры; -Понимать
7	Игровая практика	Практическ ое занятие	доброжелательност и и эмоционально- нравственной		информацию, представленну ю в виде
8	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	Урок изучения нового материала	нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;		текста, рисунков, схем; -Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка;
9	Игровая практика	Практическ ое занятие			
10	Игровая практика	Практическ ое занятие			
11	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительна я сила фигур.	Урок изучения нового материала			-Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ,
12	Игровая практика	Практическ ое занятие			центр; -Правильно

13	Игровая	Практическ			определять и
	практика	ое занятие			называть
					белые, чёрные
14	Ценность	Урок		-Овладение	шахматные
	шахматных	изучения		логическими	фигуры;
	фигур.	нового		действиями	
	Достижение	материала		сравнения, анализа,	-Правильно
	материальног			синтеза,	расставлять
	о перевеса.			обобщения,	фигуры перед
1.5	11	П		классификации,	игрой;
15	Игровая	Практическ		установление	C
	практика	ое занятие		аналогий и	-Сравнивать,
16	Игровая	Практическ		причинно-	находить
	практика	ое занятие		следственных	общее и
	практика	oc sammine		связей, построение	различие;
17	Ценность	Урок		рассуждений.	-Уметь
	шахматных	изучения			ориентировать
	фигур.	нового		-Готовность	ся на
	Способы	материала		слушать	шахматной
	защиты.			собеседника и	доске;
				вести диалог;	доско,
18	Игровая	Практическ		-Готовность	-Понимать
	практика	ое занятие		признавать	информацию,
19	Ценность	Урок		возможность	представленну
	шахматных	закрепления		существования	ю в виде
	фигур.	знаний и		различных точек	текста,
	Защита.	способов		зрения и права	рисунков,
	Защита.	действий		каждого иметь	схем;
		денетвии		свою точку зрения	n
20	Игровая	Практическ		и оценку событий;	-Знать
	практика	ое занятие		и оценку сообили,	названия
	-			-Определение	шахматных
21	Техника	Урок		общей цели и путей	фигур: ладья,
	матования	изучения		её достижения;	слон, ферзь,
	одинокого	нового			конь, пешка;
	короля. Две	материала		-Умение	-Шах, мат, пат,
	ладьи против			договариваться о	ничья, мат в
	короля.			распределении	один ход,
22	Игрород	Проктиноск		функций и ролей в	длинная и
	Игровая	Практическ		совместной	короткая
	практика	ое занятие		деятельности;	рокировка и её
23	Игровая	Практическ		- -Осуществлять	правила;
	практика	ое занятие		взаимный контроль	
	-			в совместной	-Правила хода
24	Техника	Урок	-Развитие навыков	деятельности,	и взятия
	матования	изучения	сотрудничества со	7	

	одинокого	нового	взрослыми и	адекватно	каждой из
	короля. Ферзь	материала	сверстниками в	оценивать	фигур, «игра
	и ладья	_	разных социальных	собственное	на
	против		ситуациях, умения	поведение и	уничтожение»,
	короля.		не создавать	поведение	лёгкие и
2.5		-	конфликтов и	окружающих;	тяжёлые
25	Игровая	Практическ	находить выходы		фигуры,
	практика	ое занятие	из спорных		ладейные,
26	Игровая	Практическ	ситуаций;		коневые,
	практика	ое занятие	Danssers		слоновые,
	1		-Развитие		ферзевые,
27	Техника	Урок	этических чувств,		королевские
	матования	изучения	доброжелательност		пешки, взятие
	одинокого	нового	и и эмоционально-		на проходе,
	короля. Ферзь	материала	нравственной		превращение
	и король		отзывчивости,		пешки.
	против		понимания и сопереживания		принципы
	короля.		чувствам других		игры в дебюте;
28	Игровая	Практическ	людей;		
20	практика	ое занятие	люден,		
	практика	ос запитис	-Формирование		-Основные
29	Игровая	Практическ	эстетических		тактические
	практика	ое занятие	потребностей,		приемы; что
20		**	ценностей и		означают
30	Техника	Урок	чувств;		термины:
	матования	закрепления	Daanyeyya		дебют,
	одинокого	знаний и	-Развитие		миттельшпиль,
	короля. Ладья	способов	самостоятельности		эндшпиль,
	и король	действий	и личной		темп,
	против		ответственности за		оппозиция,
	короля.		свои поступки, в		ключевые
31	Игровая	Практическ	том числе в информационной		поля;
	практика	ое занятие	деятельности, на		-Грамотно
			основе		располагать
32	Игровая	Практическ	представлений о		шахматные
	практика	ое занятие	нравственных		фигуры в
33	Достижение	Урок	нормах,		дебюте;
	мата без	изучения	социальной		,
	жертвы	НОВОГО	справедливости и		-Находить
	материала.	материала	свободе;		несложные
	Учебные	материши	,		тактические
	положения на				удары и
	мат в два хода				проводить
	пат в два лода				

	в эндшпиле.	
34	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
	-	
35	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
36	Достижение	Урок
	мата без	изучения
	жертвы	нового
	материала.	материала
	Учебные	
	положения на	
	мат в два хода	
	В	
	миттельшпиле	
37	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
20	Uncapas	Перохительный
38	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
39	Достижение	Урок
	мата без	закрепления
	жертвы	знаний и
	материала.	способов
	Учебные	действий
	положения на	
	мат в два хода	
	в дебюте	
40	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
41	Иргарая	Протегите
41	Игровая	Практическ ое занятие
	практика	ос запятис
42	Матовые	Урок
	комбинации.	изучения
	Темы	нового
	комбинаций.	материала
	Тема	
	завлечения.	
43	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие

44	Игровая	Практическ		ключевые
	практика	ое занятие		поля;
45	Матовые	Урок		-Грамотно
	комбинации.	закрепления		располагать
	Темы	знаний и		шахматные
	комбинаций.	способов		фигуры в
	Тема	действий		дебюте;
	отвлечения.			-Находить
46	Игровая	Практическ		несложные
70	практика	ое занятие		тактические
	приктики	ое запитие		удары и
47	Игровая	Практическ		проводить
	практика	ое занятие		комбинации;
40	111	37		
48	Шахматная	Урок		-Точно
	комбинация.	изучения		разыгрывать
	Тема	нового		простейшие
	блокировки.	материала		окончания
49	Игровая	Практическ	-Определение	Правила хода
	практика	ое занятие	общей цели и путей	взятия каждой
50	Иреарая	Перохепуууу	её достижения;	из фигур,
50	Игровая	Практическ	-Умение	«игра на
	практика	ое занятие		уничтожение
51	Матовые	Урок	договариваться о	лёгкие и
	комбинации.	изучения	распределении	тяжёлые
	Тема	нового	функций и ролей в	фигуры,
	разрушения	материала	совместной	ладейные,
	королевского	1	деятельности;	коневые,
	прикрытия.		-Осуществлять	слоновые,
			взаимный контроль	ферзевые,
52	Игровая	Практическ	в совместной	королевские
	практика	ое занятие	деятельности,	пешки, взятие
53	Игровая	Практическ	адекватно	на проходе,
	практика	ое занятие	оценивать	превращение
	F 2222200		собственное	пешки.
54	Матовые	Урок	поведение и	принципы
	комбинации.	изучения	поведение	игры в дебюто
	Тема	нового	окружающих;	-Основные
	освобождения	материала	077	тактические
	пространства.		-Определять	приемы; что
	Тема		наиболее	означают
	уничтожения		эффективные	термины:
	защиты. Тема		способы	Tepminibi.

	«рентгена».		достижения	дебют,
	11	П	результата;	миттельшпиль,
55	Игровая	Практическ	♣	эндшпиль,
	практика	ое занятие	-Формирование	темп,
56	Матовые	Урок	умения понимать	оппозиция,
	комбинации.	изучения	причины	ключевые
	Другие	нового	успеха/неуспеха	поля;
	шахматные	материала	учебной	Гистент
	комбинации	1	деятельности и способности	-Грамотно
	и сочетание приемов.			располагать шахматные
57	Игровая	Практическ	конструктивно действовать в	фигуры в
	практика	ое занятие		фигуры в дебюте;
	1		ситуациях	деоюте,
58	Комбинации,	Урок	неуспеха;	-Находить
	ведущие к	изучения	-Овладение	несложные
	достижению	нового	логическими	тактические
	материальног	материала	действиями	удары и
	о перевеса.		сравнения, анализа,	проводить
	Тема		синтеза,	комбинации;
	отвлечения.		обобщения,	T
	Тема		классификации,	-Точно
	завлечения.		установление	разыгрывать
59	Игровая	Практическ	аналогий и	простейшие
	практика	ое занятие	причинно-	окончания
	приктика		следственных	
60	Комбинации,	Урок	связей	
	ведущие к	изучения		
	достижению	нового		
	материальног	материала		
	о перевеса.			
	Тема			
	уничтожения			
	защиты. Тема			
	связки.			
61	Игровая	Практическ		
-	практика	ое занятие		
	_			
62	Комбинации,	Урок		
	ведущие к	изучения		
	достижению	нового		
	материальног	материала		
	о перевеса.			
	Тема			
	освобождени			

T	T_	1
	Я	
	пространства.	
	Тема	
	перекрытия	
63	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
64	Шахматная	Урок
	комбинация.	изучения
	Пешечная	нового
	структура.	материала
65	Игровая	Практическ
0.5		
	практика	ое занятие
66	Комбинации,	Урок
	ведущие к	изучения
	достижению	нового
	материальног	материала
	о перевеса.	
	Сочетание	
	тактических	
	приемов.	
67	Игрород	Практиноск
07	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
68	Комбинации	Урок
	для	изучения
	достижения	нового
	ничьей.	материала
	Патовые	
	комбинации.	
69	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
70	Комбинации	Урок
	для	изучения
	достижения	НОВОГО
	ничьей.	материала
	Комбинации	Marophana
	на вечный	
	шах.	
71	Типичные	Урок
1	комбинации	изучения

	в дебюте.	нового материала		
72	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Урок изучения нового материала		

Календарно- тематическое планирование 3 год обучения 72 часа 2 часа в неделю.

Nº	Да та	Тема урока	Тип урока	П.	панируемые результ	аты
145	1a			личностные	метапредметные	предметные
1		Повторение изученного материала.	Урок закреплени я и обобщения знаний и способов действий	-Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать	-Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления;	-Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр;
2		ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии	Урок изучения нового материала	конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;	-Освоение способов решения проблем творческого и поискового	-Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры;
3		Игровая	Практическ		характера;	

	практика	ое занятие		-Готовность	-Правильно
3	.Решение	Практическ	-Развитие навыков	слушать собеседника и	расставлять фигуры перед
	задания. Мат	ое занятие	сотрудничества со	вести диалог;	игрой;
	в 1ход.		взрослыми и		•
4	Игровая	Практическ	сверстниками в разных	-Готовность признавать	
	практика	ое занятие	социальных	возможность	-Сравнивать,
5	Невыгодност	Урок	ситуациях, умения	существования	находить общее и
	ь раннего	изучения	не создавать	различных точек	различие;
	ввода в игру	нового	конфликтов и	зрения и права	-Уметь
	ладей и ферзя	материала	находить выходы из спорных	каждого иметь свою точку зрения	ориентироваться на
6	Игровая	Практическ	ситуаций;	и оценку событий;	шахматной доске;
	практика	ое занятие	-	, ,	
7	Тактические	Урок	-Развитие этических чувств,		-Понимать
'	приемы.	у рок изучения	доброжелательнос		информацию,
	Связка в мит	нового	ти и		представленную в
	тельшпиле.	материала	эмоционально-		виде текста,
	Двойной		нравственной		рисунков, схем;
	удар.		отзывчивости,		
8	Игровая	Практическ	понимания и сопереживания		-Знать названия
	практика	ое занятие	чувствам других		шахматных фигур:
9	Тактические	Урок	людей;	-Овладение	ладья, слон, ферзь,
	приемы.	изучения		логическими	конь, пешка;
	Открытое	нового		действиями	
	нападение.	материала		сравнения,	***
10	Игровая	Практическ		анализа, синтеза, обобщения,	-Шах, мат, пат,
	практика	ое занятие		классификации,	ничья, мат в один ход, длинная и
11	Открытый	Урок		установление	короткая
	шах. Двойной	•		аналогий и	рокировка и её
	шах.	нового		причинно-	правила;
		материала		следственных связей, построение	
12	Игровая	Практическ		рассуждений.	П
	практика	ое занятие			-Правила хода и взятия каждой из
13	Матовые	Vnor		-Готовность	фигур, «игра на
13	комбинации	Урок изучения		слушать собеседника и	уничтожение»,
	(на мат в 3	нового		вести диалог;	лёгкие и тяжёлые
	хода) . Тема	материала		Готоруулагт	фигуры, ладейные,
	завлечения			-Готовность признавать	коневые, слоновые,
				пћизнаватв	

14	Игровая практика	Практическ ое занятие		возможность существования	ферзевые, королевские
	практика	ос занятис			
15	Матовые	Урок		различных точек	
	комбинации	изучения		зрения и права	проходе,
	(на мат в 3	нового		каждого иметь	превращение
	хода) . Тема	материала		свою точку зрения	пешки. принципы
	отвлечения,	in the second		и оценку событий;	игры в дебюте;
	блокировки.			-Определение	-Основные
1.0	17	П		общей цели и	тактические
16	Игровая	Практическ		путей её	приемы; что
	практика	ое занятие		достижения;	означают термины:
17	Игровая	Практическ		-Умение	дебют,
	практика	ое занятие		договариваться о	миттельшпиль,
				распределении	эндшпиль, темп,
18	Матовые	Урок	-Развитие навыков	функций и ролей в	оппозиция,
	комбинации	изучения	сотрудничества со	совместной	ключевые поля;
	и (мат в 3	нового	взрослыми и	деятельности;	
	хода)	материала	сверстниками в	деятельности,	
	Темы		разных	-Осуществлять	-Грамотно
	разрушения		социальных	взаимный	располагать
	пешечного		ситуациях, умения	контроль в	шахматные фигуры
	перекрытия		не создавать	совместной	в дебюте;
	короля.		конфликтов и	деятельности,	
	короли.		находить выходы	адекватно	
19	Игровая	Практическ	из спорных	оценивать	-Находить
	практика	ое занятие	ситуаций;	собственное	несложные
			-Развитие	поведение и	тактические удары
20	Игровая	Практическ	этических чувств,	поведение	и проводить
	практика	ое занятие	доброжелательнос	окружающих;	комбинации;
21	Матовые	Урок	ти и		Romonnagiiii,
21	комбинации	изучения	эмоционально-		
	и (мат в 3	нового	нравственной		Т
	хода) Тема	материала	отзывчивости,		- Точно
	освобождени	материала	•		разыгрывать
			понимания и		простейшие
	Я		сопереживания		окончания
	пространства		чувствам других людей;		
22	Игровая	Практическ	людон,		
	практика	ое занятие	-Формирование		
			эстетических		2
			потребностей,	-Определение	-Знать шахматные
			ценностей и	общей цели и	термины: белое и
23	Игровая	Практическ	чувств;	путей её	чёрное поле,
	практика	ое занятие		достижения;	горизонталь,

24	Матовые	Урок	-Развитие	-Умение	вертикаль,
	комбинации	изучения	самостоятельност	договариваться о	диагональ, центр;
	и (мат в 3	нового	и и личной	распределении	П
	хода) Тема	материала	ответственности	функций и ролей в	-Правильно
	уничтожения		за свои поступки,	совместной	определять и называть белые,
	защиты.		в том числе в	деятельности;	чёрные
25	Игровая	Практическ	информационной	-Осуществлять	шахматные
	практика	ое занятие	деятельности, на	взаимный	фигуры;
	практика	ос запитис	основе	контроль в	фигуры,
26	Игровая	Практическ	представлений о	совместной	-Правильно
	практика	ое занятие	нравственных	деятельности,	расставлять
27	Иртород	Перателита	нормах,	адекватно	фигуры перед
27	Игровая	Практическ	социальной	оценивать	игрой;
	практика	ое занятие	справедливости и свободе;	собственное	-Сравнивать,
28	Матовые	Урок	своооде,	поведение и	находить общее и
	комбинации	изучения		поведение	различие;
	(мат в 3 хода)	нового		окружающих;	pasini me,
	Темы	материала			-Уметь
	«рентгена»,			-Определять	ориентироваться
	перекрытия и			наиболее	на шахматной
	батареи.			эффективные способы	доске;
29	Игрород	Прокетиноск		достижения	-Понимать
29	Игровая	Практическ		результата;	информацию,
	практика	ое занятие		результата,	представленную в
30	Игровая	Практическ		-Формирование	виде текста,
	практика	ое занятие		умения понимать	рисунков, схем;
21	***			причины	
31	Игровая	Практическ		успеха/неуспеха	-Шах, мат, пат,
	практика	ое занятие		учебной	ничья, мат в один
32	Матовые	Урок		деятельности и	ход, длинная и
	комбинации	изучения		способности	короткая
	И	нового		конструктивно	рокировка и её
	Сочетание	материала		действовать в	правила;
	тематических	-		ситуациях	-Правила хода и
	приемов.			неуспеха;	взятия каждой из
22	**	TT.		-Овладение	фигур, «игра на
33	Игровая	Практическ		логическими	уничтожение»,
	практика	ое занятие		действиями	лёгкие и тяжёлые
34	Игровая	Практическ		сравнения,	фигуры, ладейные,
	практика	ое занятие		анализа, синтеза,	коневые, слоновые,
				обобщения,	ферзевые,
35	Игровая	Практическ		классификации,	королевские
	практика	ое занятие		установление	пешки, взятие на

36	Комбинации	Урок	аналогий и	проходе,
	для	изучения	причинно-	превращение
	достижения	нового	следственных	пешки. принципы
	ничьей.	материала	связей.	игры в дебюте;
	Патовые	1		
	комбинации.			-Основные
	Комбинации			тактические
	на вечный			приемы; что
	шах.			означают термины:
				дебют,
37	Игровая	Практическ		миттельшпиль,
	практика	ое занятие		эндшпиль, темп,
38	Игровая	Практическ		оппозиция,
	практика	ое занятие		ключевые поля;
	практика	ос запятис		-Грамотно
39	Игровая	Практическ		располагать
	практика	ое занятие		шахматные фигуры
40	¥0. ~	**		в дебюте;
40	Комбинации	Урок		в долого,
	для	изучения		-Находить
	достижения	нового		несложные
	ничьей.	материала.		тактические удары
	Комбинации			и проводить
	на вечный			комбинации;
	шах.			Томио пол при проти
41	Игровая	Практическ		-Точно разыгрывать простейшие
	практика	ое занятие		_
	F			окончания
42	Игровая	Практическ		
	практика	ое занятие		
43	Играрая	Практическ		
43	Игровая	-		
	практика	ое занятие		
44	Классическое	Урок		
	наследие.	изучения		
	«Бессмертная	I -		
	» партия.	материала.		
45	Игровая	Практическ		
	практика	ое занятие		
	практина			
46	Игровая	Практическ		
	практика	ое занятие		

47	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
	_	
48	Классическое	_
	наследие.	закреплени
	«Вечнозелена	я знаний и
	я» партия.	способов
		действий
49	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
70	**	-
50	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
51	Ладья против	Урок
	ладьи.	изучения
		нового
		материала
52	11	П
52	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
53	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
F. 4	Φ	1 7
54	Ферзь против	Урок
	ферзя. Ферзь	изучения
	против	НОВОГО
	ладьи	материала
	(простые	
55	случаи). Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
	1	oc sankine
56	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
57	Фород	Vnor
31	Ферзь	Урок
	против слона. Ферзь	изучения нового
	против коня.	материала
	против копл.	матернала
58	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
59	Понга	Vnor
39	Ладья	Урок
	против	изучения

		1
	слона	нового
	(простые	материала
	случаи).	
	Ладья	
	против коня	
	(простые	
	случаи).	
,		
60	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
61	Матование	Урок
	двумя	изучения
,	слонами	нового
	(простые	материала
	случаи).	1
62	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
	1	
63	Матование	Урок
	слоном и	изучения
	конем	нового
	(простые	материала
	случаи).	1
64	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие
65	Пешка	Урок
	против	изучения
	короля.	нового
	Когда пешка	материала
	проходит в	
	ферзи без	
	помощи	
	своего	
	короля.	
	Правило	
	«квадрата».	
	7.7	
66	Игровая	Практическ
	практика	ое занятие

67	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталя х. Король помогает своей пешке.	Урок изучения нового материала		
68	Игровая практика	Практическ ое занятие		
69	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Ключевые поля	Урок закреплени я знаний и способов действий		
	Пешка против короля. Оппозиция.	Урок изучения нового материала		
70	Удивительн ые ничейные положения. Король против короля и двух коней.	Урок закреплени я знаний и способов действий		

71	VHIDHEAH]	
/ 1	Удивительн			
	ые ничейные			
	положения.			
	Король			
	против			
	короля,			
	слона и			
	пешки.			
72	Повторение	Игровая		
	программно	практика		
	Γ0			
	материала.			
	Решение			
	заданий			
			1	

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Наименование учебного оборудования
Учебно-методическое обеспечение:
• Программа
• Книги о шахматах
• Энциклопедии
• Методическое пособие для учителя
Наглядные пособия
Коробки с деревянными шахматами 3 шт
Коробки с магнитными шахматами 2шт
Шахматные часы 3 шт
Игры и игрушки
Игры настольно-печатные, «Чудесный мешочек»
Учебное оборудование

	Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц. демонстрационная шахматная магнитная доска
	Демонстрационные магнитные шахматы
5	Технические средства
	Компьютер
	мультимедийный проектор
	интерактивная доска

Информационное обеспечение: методические пособия; методические разработки занятий; ИКТ: мультимедийные обучающие программы: «Шахматная школа для начинающих».

Кадровое обеспечение: педагог, умеющий играть в шахматы, имеющий педагогическое образование, занимающийся самообразованием и способный привлечь к занятиям детей (Занятия проводит учитель начальных классов Батуева Лариса Дмитриевна).

2.3 Формы аттестации

1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

Журнал посещаемости, наблюдения педагога, решение этюдов, результативность участия в турнирах.

- 2.Способы фиксации учебных результатов программы:
- диплом;
- грамота;
- протокол соревнований.
- 3. Виды контроля:
- *Предварительный контроль* (проверка остаточных знаний учащихся на начало учебного года. Проводится в начале года в виде фронтального, индивидуального и группового опроса по всем видам учебной деятельности, выполнение упражнений, решение комбинаций и этюдов).
- *Текущий контроль* (проводится на каждом занятии в виде проверки домашнего задания, выполнения упражнений, решения этюдов).
- *Тематический контроль* (проводится по мере освоения каждой учебной темы). Включает фронтальный устный опрос, а также различные виды деятельности при индивидуальном и групповом опросе).
- -*Итоговый контроль* (заключительная проверка знаний, умений, навыков в конце учебного года. Участие в турнире, соревнованиях).

2.4. Оценочные материалы. Мониторинг начального и контрольного уровня развития логического мышления у детей 1 и 2 классов.

При наборе детей первого года обучения и детей второго года обучения проводится ряд психологических методик (методика Н.А. Бернштейна), которые выявляют потенциал детей к обучению шахматной игре(не к самим шахматам, а только к их обучению) и улучшение результатов, повышение общего уровня развития логического мышления. так как самая важная задача — это научить учащегося ориентироваться в шахматных позициях и элементах шахматного мышления, а осуществление этой задачи во многом зависит от внутреннего потенциала к саморазвитию ребенка. Одной из важных характеристик этого потенциала является качественное улучшение в развитии интеллектуальных процессов. (Работа описана в теме самообразования).

2.5 Методические материалы.

Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организац ии образовате льного процесса (в рамках занятия)	Дидактический материал	Техническое оснащение программы	Формы подведения итогов
Организацион ное занятие.	Беседа	Словесный , наглядный	Входные психологические тесты, магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами; комплекты шахматных фигур с досками	компьютер	беседа
Шахматы – спорт, наука, искусство.	Лекции	Словесные Наглядные Практическ ие	Опросники словарь шахматных терминов магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами;	компьютер	опрос

	ı	1		1	
			шахматные часы; комплекты шахматных фигур с досками		
Правила игры.	Лекции, практик ум	Словесные Наглядные Практическ ие	Опросники словарь шахматных терминов магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами; шахматные часы; комплекты шахматных фигур с досками	компьютер	опрос
Первоначальн ые понятия.	Лекции, практик ум	Словесные Наглядные Практическ ие	Опросники словарь шахматных терминов магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами; шахматные часы; комплекты шахматных фигур с досками	компьютер	опрос
Тактика игры.	Практик ум	Словесные Наглядные Практическ ие	Задачник; Дидактические игры и игровые задания, магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами; шахматные часы; комплекты шахматных фигур с досками	компьютер	Решение задач
Стратегия игры.	Лекция; Практик ум.	Словесные Наглядные Практическ ие	Задачник; Дидактические игры и игровые задания, магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами; шахматные часы; комплекты шахматных фигур с досками	компьютер	Решение задач
Эндшпиль.	Лекция; Практик	Словесные	Опросники	компьютер	опрос

	ум.	Наглядные Практическ ие	словарь шахматных терминов магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами; шахматные часы; комплекты шахматных фигур с досками		
Дебют.	Лекция; Практик ум.	Словесные Наглядные Практическ ие	Опросники словарь шахматных терминов магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами; шахматные часы; комплекты шахматных фигур с досками	компьютер	опрос
Конкурсы решения задач, этюдов.	Конкурс; Решение комбина ций и шахматн ых задач	Словесные Наглядные Практическ ие	Задачник; Дидактические игры и игровые задания, магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами; шахматные часы; комплекты шахматных фигур с досками	компьютер	Решение задач
Сеансы одновременно й игры.	Сеанс одновре менной игры.	Словесные Наглядные Практическ ие	Задачник; Дидактические игры и игровые задания, магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами; шахматные часы; комплекты шахматных фигур с досками	компьютер	Беседа, сеансы одновременн ой игры, турниры
Соревнования .	Анализ партий; Турнир.	Словесные Наглядные Практическ ие	Задачник; Дидактические игры и игровые задания магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами;	компьютер	Турниры

			шахматные часы; комплекты шахматных фигур с досками	
Итоговое занятие.	беседа	словесный		Опрос

2.6 Список литературы

Нормативно-правовая литература:

- 1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации». Новосибирск: Норматика, 2015. -143с.- (Кодексы. Законы. Нормы).
- 2. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-Ф3. «Об образовании в Российской Федерации». М: УЦ Перспектива, 2013. 224с.
- 3. Сборник нормативно-правовых и организационно-методических материалов для учреждений дополнительного образования (часть 1) / Сост. В. М. Лебединский, Т.В. Ратушная. Чита: КОПОН и МП, 2003./

Литература для педагога:

- 1. Барский В., Ланда К. Кубок мира. Шахматное обозрение 64. 2011. №10. 100 с.
- 2. Калиниченко Н.М. Шахматы для начинающих: правила, навыки, тактики. М.: БОМБОРА, 2018. 352 с.
- 3. Калиниченко Н. Практикум по шахматной тактике.- СПб: Питер, 2014. 144 с.
- 4. Майзелис И. Шахматы. М.: Детгиз, 1960. 268 с.
- 5. Нимцович A. Моя система. M: ФиС, 1984. 369 c.
- 6. Пожарский. В. Шахматный учебник. М: Феникс, 2001г. 342 с.
- 7. Пожарский В. Шахматный учебник. М.: Феникс, 2014. 413 с.
- 8. Сухин И.Г. Волшебные фигуры. М.: Новая школа, 2017. 350 с.
- 9. СухинИ.Г. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 2017. 340 с.
- 10. Сухин И. Г. Шахматы в школе. Пособие для учителя: издание 2-е. Обнинск: Духовное возрождение, 2013. 224 с.
- 11. Сухин И.Г. Шахматы в начальной школе: первый год обучения. М.: ООО Издательство Астрель, 2018. 256 с.
- 12. Сухин И. Г. Шахматы в школе. Пособие для учителя: издание 2-е. Обнинск: Духовное возрождение, 2013. 224 с.
- 13. Чернев Ирвинг. Основы шахмат. Шаг за шагом. М.: Эксмо, 2018. 272 с.

Литература для учащихся:

- 1. Нимцович A. Моя система. M: ФиС, 1984. 369 c.
- 2. Сухин И.Г. Шахматы. Полный курс для детей. М.: ООО Издательство Астрель, 2018. 160 с.
- 3. Трофимова А. Учебник юного шахматиста. М.: Феникс, 2014. 270 с. ЧэнРэй. Практические шахматы: 600 задач чтобы повысить уровень игры. М.: Эксмо, 2018. 216 с.