

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №7»

РАССМОТРЕНО
на заседании педсовета
Протокол № 1 от «29» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказом директора
№ 448 от «29» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР»
для обучающихся 9 классов

Череповец, 2023

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (далее – Стандарт), а также основной образовательной программой основного общего образования (далее – ООП). Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей школьника. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики и т. п.

Актуальность и новизна

В мире, перенасыщенном информацией она становится бессмысленной. Ценность представляет уже не информация, а знания, полученные в результате ее осмысления и переработки. Для личной и профессиональной социализации человека необходимы новые методы работы с информацией. Выражение «Важна не сумма знаний, а методы их приобретения» – стало реальностью.

Подрастающее поколение «цифровых аборигенов» воспринимает Интернет как естественное пространство обитания. Они привыкли быть в сети. Умение не просто овладевать информацией, а создавать собственные полезные ресурсы соответствует ориентации ФГОС на становление личностных характеристик выпускника «владеющего основами умения учиться, способного к организации собственной деятельности».

Программа внеурочной деятельности ориентирована на создание дополнительных условий для развития **интересов, склонностей, способностей** школьников и **разумной организации** их свободного **времени**, на создание условий для:

- творческой самореализации ребенка в комфортной развивающей среде, стимулирующей возникновение личностного интереса и позитивного преобразующего отношения к окружающей действительности;
- социального становления личности ребенка в процессе общения и совместной деятельности, активного взаимодействия со сверстниками и педагогом;
- самоопределения учащегося, необходимого для успешной реализации дальнейшей образовательной и творческой созидательной деятельности.

Программа ориентирована на достижение результатов, соответствующих выпускному нормативу ученика начальной школы:

- любознательный, интересующийся, активно познающий мир; владеющий основными умениями учиться;
- любящий родной край и свою страну;
- уважающий и принимающий ценности семьи и общества;
- готовый самостоятельно действовать и отвечать за свои поступки перед семьей и школой;
- доброжелательный, умеющий слушать и слышать партнера, умеющий высказывать свое мнение;
- выполняющий правила здорового и безопасного образа жизни для себя и окружающих.

Внеурочная деятельность кружка «Виртуальный мир» организуется в общеинтеллектуальном направлении. Используются такие формы работы как познавательная исследовательская и проектная деятельность под руководством педагога.

Цель программы кружка «Виртуальный мир»: обеспечить возможность овладения учащимися полезными ресурсами сети Интернет для поиска и обработки информации, а также для создания на их основе собственных интерактивных продуктов для самообразования, саморазвития, самосовершенствования, творчества. Создать дидактические условия для овладения учащимися универсальными учебными действиями (личностными, познавательными, регулятивными, коммуникативными) в процессе усвоения предметного содержания.

Задачи программы кружка «Виртуальный мир»: внедрение и использование новых передовых информационных технологий, создание собственных интерактивных продуктов (упражнений, плакатов, книг, кроссвордов, рисунков), пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы и учиться на своих ошибках.

Программа предусматривает интеграцию учебной и внеурочной деятельности. Созданные интерактивные упражнения применимы на соответствующих уроках для всего класса или адресно для конкретного ученика.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера и Интернета.

Формы работы:

1. ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. ФРОНТАЛЬНАЯ - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части занятия. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
4. ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ – выполнение работы в микрогруппах на протяжении нескольких занятий.
5. РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ – ученик контролирует работу всей группы кружка.

Примерная структура занятия

1. Организационный момент (2-3 мин)
2. Объяснение нового материала с демонстрацией (10 мин)
3. Работа за компьютером (10-15 мин)
4. Физминутка для глаз (2-3 мин)
5. Работа за компьютером (5-10 мин)
6. Подведение итогов (2 мин)

Материально-техническое обеспечение: кабинет, оснащенный по ФГОС, ноутбук или ПК на каждого учащегося, школьная сеть Wi-Fi.

В результате освоения программы у учащихся должны быть сформированы универсальные учебные действия:

Личностные

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- принятие образа «хорошего ученика»;
- положительная мотивация и познавательный интерес к учебному и творческому труду;
- способность к самооценке своей деятельности и результатов своего труда;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

Метапредметные

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации;
- анализ информации;
- передача информации через создание интерактивного продукта;
- самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;
- использование общих приёмов решения поставленной задачи;
- контролирование и оценивание процесса и результата деятельности;

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителя, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
 - ставить вопросы;
 - обращаться за помощью;
 - формулировать свои затруднения;
 - предлагать помощь и сотрудничество;
 - договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
 - слушать собеседника;
 - договариваться и приходить к общему решению;
 - формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Правила техники безопасности. Правила поведения в кабинете информатики. Усвоение правил техники безопасности при работе с ноутбуком. Соблюдение осторожности при хранении и переноске ноутбука. Организация рабочего места.

Компьютер и его составляющие. Работа с обучающей программой. Включение и выключение ноутбука.

Что такое Интернет. Интернет полезный и вредный. Прохождение игры проекта «Разбираем Интернет». Освоение правил безопасности при работе в Сети.

Создание интерактивных упражнений. Освоение сайта LearningApps.org. Создание тестов и викторин. Создание упражнений на установление соответствий. Создание упражнений на восстановление порядка, упражнений на заполнение недостающих слов, фрагментов текста. Создание кроссвордов. Создание онлайн-игр.

Создание рисунков. Освоение сайта Newart.ru. Творческие работы. Создание рисунков разных жанров и стилей по выбору обучающихся.

Создание 3D книг. Освоение сервиса Zooburst.com. Создание 3D книг по заранее придуманным сюжетам.

Создание коллажей. Освоение сервиса Fotor.com. Создание коллажей из картинок и фотографий для последующего их применения как основы для интерактивных плакатов.

Создание интерактивных плакатов. Освоение сервиса ThingLink.com. Создание интерактивных плакатов на свободную и заданную тему.

Создание открыток, анимаций, мемов. Освоение сервиса Imagechef.com. Творческие работы по желанию обучающихся. Создание мемов на основе правил русского языка.

Создание кроссвордов. Освоение сервиса Фабрика кроссвордов. Создание кроссвордов по заранее подготовленным темам.

Создание Google презентаций. Создание презентации на заданную тему с использованием текстового материала и изображений.

Создание презентаций. Создание презентаций с помощью программы PowerPoint. Знакомство с сервисом для хранения презентаций Slideboom.

Повторение. Закрепление. Повторение изученного за год. Выпуск брошюры «Полезный Интернет» для учителей и учеников.

Зачетная работа. Самостоятельное создание интерактивного продукта по выбору. **Резерв.**

Список используемых ресурсов

Slideboom - сохраняет анимацию и гиперссылки в презентации. Большой объем - бесплатно можно разместить 100 презентаций по 100 мегабайт.

Сервис предназначен для публикации, хранения презентаций и обмена ими с другими пользователями. Можно загружать, просматривать, встраивать код и скачивать презентации. <http://www.slideboom.com/>

LearningApps - очень интересный сервис! Это интерактивный конструктор для разработки заданий в разных режимах – «Пазлы», «Установи последовательность», «Викторина с выбором правильного ответа» и др. Основная идея упражнений заключается в том, что ученики могут проверить и закрепить свои знания в привлекательной для них игровой форме. Ресурс позволяет организовать дистанционное обучение за счет создания виртуальных классов из своих реальных учеников. Ученики в своем аккаунте могут выполнять задания дома и на уроке. Учитель из своего аккаунта, может корректировать задания аккаунтов учеников. Эту работу можно проводить и на уроках, и во внеурочное время. <http://learningapps.org>

Фабрика кроссвордов. Этот сервис поможет без труда составлять кроссворды. Здесь для составления кроссвордов вам надо лишь выделять мышкой в рабочей области место для очередного слова и выбирать автоматически подобранные слова из словаря. Также вы можете задавать свои слова. Для каждого слова вам нужно придумать определение. Кроссворд можно сохранить, а можно и распечатать. Кроссворд сохраняется онлайн. Ссылку на составленный кроссворд вы можете отправить ученикам для разгадывания. Скачивать и регистрироваться не нужно. <http://puzzlecup.com/crossword-ru/>

ImageChef - творческая работа с фотографиями, клипартом. Поэтический калейдоскоп - один из инструментов сервиса ImageChef. Он позволяет объединить текст с изображением и представить свои любимые стихотворения. <http://www.imagechef.com/>

ThingLink - сервис для создания интерактивных плакатов <http://thinglink.com/>

ZooBurst – с помощью этого сервиса можно создавать интересные интерактивные 3D-книги. Работать с сервисом несложно. В книгу можно вставлять картинки, текст, ссылки на интернет ресурсы. Большие возможности имеет и фоновое решение книги: изменение цвета, вставка фоновых рисунков. При просмотре книгу можно поворачивать в трёхмерном пространстве, что создаёт дополнительный эффект и привлекательность, особенно для младших школьников. <http://www.zooburst.com/>

Google slide – применяется при необходимости публикации материалов на веб-странице, быстрой доставки материалов коллегам и ученикам. При необходимости быстрой проверки выполненного задания и его комментирования в режиме реального времени, обсуждения выполненной работы. <https://docs.google.com/presentation/>

Fotor – фоторедактор, не требующий регистрации и оплаты. Позволяет создавать разнообразные и интересные фотоколлажи. <http://www.fotor.com/>

Список литературы

Проект «Полезный Интернет» <http://detionline.com/> <http://www.google.ru/safetycenter/families/start/basics/>
<http://www.youtube.com/playlist?list=PLD70B32DF5C50A1D7&feature=plcp>

<http://detionline.com/helpline/about> <http://www.fid.ru/> <http://www.zaprosto-internet.ru/> <http://edu-lider.ru/web-texnologii-web-2-0/>

- школа успешного учителя (сервисы веб 2.0)

<http://schoolservis.blogspot.de/> - веб 2.0 сервисы для школы

<http://sibac.info/13437> - статья

Перспективно-тематическое планирование

№	Тема	Часы	Тип занятия
1	Правила техники безопасности.	1ч.	Теория
2-3	Что такое Интернет. Интернет полезный и вредный. Игра «Разбираем Интернет»	1ч. 1ч.	Теория Практика
4-11	Создание интерактивных приложений на LearningApps.org. https://learningapps.org/ Тесты и викторины, упражнения на установление соответствий, «шкалы времени» и упражнения на восстановление порядка, упражнения на заполнение недостающих слов, фрагментов текста, кроссворды, онлайн-игры.	4ч. 4ч.	Теория Практика
12	Создание рисунков на http://www.newart.ru/	1ч.	Творч-во
13-15	Создание 3Д книг на Zooburst.com http://www.zooburst.com/	1ч. 2ч.	Теория Практика
16	Создание рисунков на http://www.newart.ru/	1ч.	Творч-во
17-18	Создание коллажей на Fotor.com http://www.fotor.com/ru	1ч. 1ч.	Теория Практика
19-21	Создание интерактивных плакатов на ThingLink.com https://www.thinglink.com/	1ч. 3ч. 1ч.	Теория Практика Мастер-класс
22-25	Создание открыток, анимаций, мемов на Imagechef.com http://www.imagechef.com/	1ч. 2ч.	Теория Практика
26-29	Создание кроссвордов на сайте Фабрика кроссвордов http://puzzlecup.com/crossword-ru/	1ч. 3ч.	Теория Практика
30-31	Создание Google презентаций https://www.google.com/intl/ru/slides/about/	1ч. 1ч.	Теория Практика
32-33	Создание презентаций. Знакомство с сервисом для хранения презентаций http://www.slideboom.com/	1ч. 1ч.	Теория Практика
34	Повторение. Закрепление.	1ч.	Практика