

Рабочая программа
по внеурочной деятельности

Проектная деятельность с использованием цифровых платформ

для обучающихся 8-9 классов

направление: общеинтеллектуальное

Автор-составитель:

Дудьянова Наталья Владимировна

Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Проектная деятельность с использованием цифровых платформ» составлена на основе следующих документов:

Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 29 декабря 2010 года № 189, с изменениями и дополнениями от 22 мая 2019 года;

Основная образовательная программа основного общего образования МБОУ «Лицей №14» ЗМР РТ.

В рабочей программе учитываются основные идеи и положения Программы развития и формирования универсальных учебных действий для общего образования.

Курс реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности для обучающихся 8-9 классов, рассчитан на 35 ч.

Программа внеурочной деятельности «Проектная деятельность с использованием цифровых платформ» предназначена для учащихся 8-9 классов и направлена на формирование индивидуальных образовательных интересов, потребностей и склонностей обучающегося, коммуникативных и интеллектуальных способностей обучающихся, развитие лидерских качеств, повышение ИКТ компетентности обучающегося.

Программа составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования;

программа определяет цели, планируемые результаты, содержание и организацию процесса формирования универсальных учебных действий через проектную деятельность.

Проектная деятельность – это форма организации совместной деятельности обучающихся, совокупность приёмов и действий в их определённой последовательности, направленной на достижение поставленной цели, где цель – это решение конкретной проблемы, значимой для обучающихся и оформленной в виде некоего конечного продукта. Метод проектов – это дидактическая категория, обозначающая систему приемов и способов овладения определенными практическими или теоретическими знаниями, той или иной деятельностью. Проектная деятельность обучающихся — совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность обучающихся, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата деятельности. Непременным условием проектной деятельности является наличие заранее выработанных представлений о конечном продукте деятельности, этапов проектирования (выработка концепции, определение целей и задач проекта, доступных и оптимальных ресурсов деятельности, создание плана, программ и организация деятельности по реализации проекта) и реализации проекта, включая его осмысление и рефлексию результатов деятельности.

Новизна данной программы обусловлены тем, что одним из направлений приоритетного национального проекта «Образование» является внедрение современных образовательных технологий посредством развития современных методов обучения и воспитания на базе информационных технологий. В современном обществе успешным человеком считается тот, кто способен организовать свою жизнь как проект: определить дальнюю и ближайшую перспективы, найти и привлечь необходимые ресурсы, наметить план действий и, осуществив их, оценить, удалось ли достичь поставленных целей.

Федеральный государственный образовательный стандарт д придаёт особое значение на ряду основных метапредметных результатов освоения учащимся основной образовательной программы отмечается формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных

технологий (ИКТ– компетенции)", как одной из важнейших компетенций, которую новая школа должна дать своим будущим выпускникам.

Цели:

- планирование, организация и управление проектной деятельностью обучающихся;

- научить самостоятельному достижению намеченной цели;

- сформировать умение работать с информацией, находить источники,

из которых ее можно почерпнуть;

- сформировать умения проводить исследования, передавать и презентовать в виде интерактивных проектов полученные знания и опыт;

- сформировать навыки совместной работы и делового общения в группе;

- использовать современные образовательные платформы, для успешной реализации продукта проектной деятельности.

Задачи:

–обоснование понятия проект;

-расширение возможности самостоятельной и творческой деятельности учащихся, через создание и интерактивных проектов.

Формы и методы организации учебного процесса.

Программа предусматривает работу детей в группах, парах, индивидуальная работа, работа с привлечением родителей. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Методы проведения занятий: беседа, игра, практическая работа, эксперимент, наблюдение, самостоятельная работа.

Общая характеристика программы

Содержание курса.

Знакомство с курсом «Проектная деятельность с использованием цифровых платформ». Основные понятия проектной деятельности (2 часа)

Проектной деятельности (10 часов)

Основные этапы проектной деятельности. История проектов. Роль интерактивных проектов в современном обществе. Принципы выбора темы и обоснование ее актуальности.

Постановка цели, задач, гипотезы. Виды информации. Источники информации.

Работа со справочной литературой.

Цифровые платформы для создания интерактивного продукта (18 часов)

Знакомство с современными платформами для создания интерактивных продуктов по математике.

LearningApps-сервис для создания интерактивных заданий: позволяет создать собственное по одному из представленных шаблонов. <https://learningapps.org/>



Wordwall-Сервис позволяет создавать интерактивные упражнения и мини-игры. <https://wordwall.net/ru>. Удобно, что после создания задания можно одним кликом переключить его на другой шаблон с сохранением учебного контента. К примеру задание «Найти пару» можно превратить в «Кроссворд» с такими же названиями фигур.

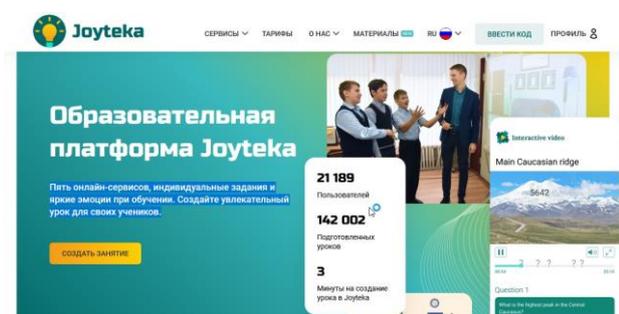
Padlet-сервис помогает собирать и хранить цифровые материалы — создавать доски, веб-страницы. Позволяет открыть доступ к созданной доске для групп учащихся. Доски можно встраивать в персональный блог или поделиться в соцсетях и по QR-Code. <https://ru.padlet.com/>

Создайте эффектные видео онлайн с конструктором Renderforest. - <https://www.renderforest.com>

GeoGebra — это бесплатная кроссплатформенная динамическая математическая программа для всех уровней образования, включающая в себя геометрию, алгебру, таблицы, графы, статистику и арифметику, в одном пакете. <https://www.geogebra.org>

Образовательная платформа Joyteka- <https://joyteka.com/ru>

Пять онлайн-сервисов, в том числе создание онлайн квестов по различной тематике.



Продукт проекта. (5 ч)

Анализ всевозможных источников для создания проекта. Работа с проектом, с последующей защитой интерактивного продукта.

Результаты освоения содержания программы.

У учащихся могут быть сформированы личностные, метапредметные и предметные результаты освоения данной программы:

- учащиеся научатся: владеть основными понятиями курса;
- свободно выражать мысли и чувства в процессе речевого общения;
- мотивированности и направленности на активное и созидательное участие в будущем в общественной и государственной жизни;
- заинтересованности не только в личном успехе, но и в развитии различных сторон жизни общества;
- следовать этическим нормам и правилам ведения диалога;

- грамотно применять цифровые ресурсы;
- планировать и выполнять учебный проект, используя оборудование, модели, методы и приёмы, адекватные исследуемой проблеме;
- самостоятельно организовывать собственную деятельность, оценивать ее, определять сферу своих интересов.

Учащиеся получают возможность научиться:

- совершенствованию духовно-нравственных качеств личности;
- самостоятельно задумывать, планировать и выполнять проект;
- использовать догадку, озарение, интуицию;
- целенаправленно и осознанно развивать свои коммуникативные способности, осваивать новые языковые средства;
- формированию качеств мышления, необходимых для адаптации в современном информационном обществе;
- способности к самостоятельному приобретению новых знаний и практических умений, умения управлять своей познавательной деятельностью;
- осознавать свою ответственность за достоверность полученных знаний, за качество выполненного проекта.

Тематическое планирование

8,9 классы

(1 час в неделю, всего 35 часов за год)

№ п/п	Тема	Количество часов
1	Знакомство с курсом «Проектная деятельность с использованием цифровых платформ»	1
2	Основные понятия проектной деятельности	1
3	История проектирования.	1

4	Проекты в современном мире	1
5	Как правильно поставить цели и задачи к проекту на примере готовых продуктов.	2
6	Что такое актуальность проекта?	1
7	Введение алгоритма поиска информации	2
8	Обработка информации	1
9	Понятие интерактивный продукт.	2
10	Современные цифровые платформы для создания интерактивных моделей	2
11	LearningApps- сервис для создания интерактивных сборников	2
12	Сервис позволяющий создавать интерактивные мини-игры-Wordwall	2
13	Padlet-позволяет открыть доступ к созданной доске для групп учащихся.	2
14	Сервис для организации онлайн-викторин, тестов, опросов, образовательных мини-игр-Kahoot.	2
15	Joyteka-создание онлайн квестов.	2
16	Создайте эффектные видео онлайн с конструктором Renderforest.	2
17	GeoGebra- возможность анимированных построений.	2
18	Анализ источников для подбора краеведческого, статистического, научного и т.д. материала для создания проекта.	1
19	Работа над творческим проектом, результатом которого станет интерактивный продукт .	3

Информационно- методическое обеспечение программы.

1. Байбородова Л. В. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах: пособие для учителей общеобразовательных организаций / Л. В. Байбородова, Л. Н. Серебренников. – М.: Просвещение, 2013. – 175 с.
2. В. Н. Янушевский "Методика и организация проектной деятельности в школе" (5-9 классы)
3. Гостев, А.Г. Инновационная образовательно-профессиональная среда как фактор внедрения современных технологий обучения : монография / А. Г. Гостев, Е. В. Киприянова. - Екатеринбург, 2008. - 290с. - Библиогр. С.246-250.
4. Белозерова, О.М. Организация и реализация проектной деятельности учащихся среднего звена и старшей школы / О. М. Белозерова // Завуч. - 2016.-№8. - С.89-95.
5. Образовательная платформа Yoteka <https://joyteka.com/ru>
6. Математическая платформа GeoGebra <https://www.geogebra.org>